

TAREA 6#: IMPLEMENTACION DE LAS SIGUIENTES INTERFACES DEL PROYECTO DEINT

EJERCICIO 1. Diseño

La aplicación tendrá un **icono** personalizado por el alumno identificando a la aplicación (independientemente que posteriormente sea modificado por el alumno/a)

Se ha de crear un **estilo** propio de la aplicación (colores, fuentes, shapes...) que se mantendrá en toda la aplicación.

EJERCICIO 2. Clases POJO

Se debe implementar las clases persistentes que implementen las entidades de las Bases de Datos. Estas clases se llaman POJO de las iniciales de “Plain Old Java Object”, que puede interpretarse como “Un objeto Java Plano Antiguo” que tiene declarados todos sus atributos como privados y para cada uno de ellos se facilita el método setter y getter correspondiente.

EJERCICIO 3. Login

Se debe crear una primera Activity que permita a un usuario iniciar sesión por primera vez en la aplicación. En dicha interfaz se tendrá que facilitar las siguientes opciones al usuario:

1. Registrarse
2. Recordar contraseña una vez se inicie sesión por primera vez
3. Recuperar la contraseña.

Según la funcionalidad de la aplicación, las anteriores opciones se realizarán en la aplicación Android o se redireccionará a la página Web para poder realizarlas.

Se guardará la información de la cuenta del usuario en las preferencias de la aplicación.

EJERCICIO 4. ListView / RecyclerView

Se debe implementar al menos dos interfaces que muestren dos listas: una tendrá el widget **ListView** y la segunda un **RecyclerView**. Así mismo se ha de implementar la solución más eficiente a la hora de listar los elementos.

Para simplificar la clase Application, cada listado obtendrá los datos de una clase **Repository** garantizando que únicamente habrá una instancia de dicha clase.

En estas interfaces deben existir al menos dos criterios para ordenar los datos que el alumno/a decidirá en base a las clase POJO que haga referencia el listado.

EJERCICIO 5. Implementar una Activity que añada y modifique al menos una clase POJO

Se debe crear las interfaces que permita añadir y modificar objetos de alguna de las clases POJO que se hayan definido en la aplicación.

EJERCICIO 6. Activity "acerca de"

Crear una Activity que muestre información sobre la aplicación, desarrollador, versión... Sigue el diseño de otras app valoradas en el mercado

EJERCICIO 7. Configuración Landscape

Se ha de crear para al menos una interfaz un diseño diferente ya sea la orientación vertical u horizontal.

EJERCICIO 8. Preferencias

Se ha de diseñar las pantallas de preferencias (al menos una) que tenga la aplicación.

EJERCICIO 9. Menú

Se debe definir el menú que tendrá cada Activity que se ha pedido en el EJERCICIO 3 Login

Se debe crear una primera Activity que permita a un usuario iniciar sesión por primera vez en la aplicación. En dicha interfaz se tendrá que facilitar las siguientes opciones al usuario:

4. Registrarse
5. Recordar contraseña una vez se inicie sesión por primera vez
6. Recuperar la contraseña.

Según la funcionalidad de la aplicación, las anteriores opciones se realizarán en la aplicación Android o se redireccionará a la página Web para poder realizarlas.

Se guardará la información de la cuenta del usuario en las preferencias de la aplicación.

ListView / RecyclerView.

EJERCICIO 10. Internacionalización

Todas las cadenas de caracteres de la aplicación han de estar traducidos en dos idiomas: español (opción por defecto) y el inglés.

EJERCICIO 11. Plantilla Diseño de la Interfaz

Se debe rellenar la plantilla del diseño de la interfaz con todos los elementos que se han utilizado en los ejercicios pedidos.