

# PRÁCTICA 2

## EJERCICIO ANDROID

Realice un prototipo de aplicación en Android, empleando el lenguaje de programación Kotlin, que cumpla con los siguientes requerimientos:

- Debe desarrollar dos pantallas o Actividades.
- La primera Actividad debe tener la siguiente funcionalidad:
  - Debe ser una pantalla que contenga un campo de texto y un botón que indique el inicio de un proceso al hacerle click.
  - Se debe simular un proceso pesado que demore 10 segundos en su ejecución utilizando hilos o Threads.
  - En cada segundo que pase, el texto debe ir mostrando cada valor de segundo en pantalla (ejemplo: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9), cuando llegamos al segundo 10 debe salir el texto LISTO.
  - Cuando sale el texto LISTO, un proceso debe ejecutarse para generar una cadena de texto, que, de manera aleatoria seleccione dos letras del abecedario y dos números del 0 al 9 sin repetirse, un guion debe separar las letras de los números. (Ejemplo: AX-64), este se denominará código de usuario.
  - Configure un Intent para que pueda realizar el paso de esta pantalla a la siguiente en su proyecto.
  - Configure en el Intent el envío del código generado como dato a la siguiente pantalla.
  - Luego de que salga el texto LISTO en pantalla, debe automáticamente lanzarse la segunda Actividad.
- La segunda Actividad debe tener la siguiente funcionalidad:
  - Debe contener un pequeño formulario con dos EditTexts, un Switch, un TextView y un botón.
  - Los dos campos Edit Text deben permitir que el usuario ingrese su nombre y su apellido.
  - El campo Switch debe validar si el usuario es soltero o casado.
  - El botón debe indicar que al hacerle click se procederá a una simulación de registro de usuarios.
  - La acción del botón debe permitir capturar los datos registrados por el usuario.
  - Desarrolle la lógica necesaria para guardar la información en una variable de tipo objeto o en diferentes variables.
  - Debe generar un método para la generación final del código de usuario.
  - Para fines prácticos, se le indica que el comportamiento de generación de código de usuario es común en el sistema, por lo que se recomienda desarrolle una estructura apropiada para garantizar la implementación del mismo.
  - El código de usuario se compone de la siguiente manera:
    - La primera letra del nombre.
    - La última letra del apellido.
    - La inicial S de soltero o C de casado.

- El código generado en la primera pantalla.
- El código quedará como en el siguiente ejemplo: Victor Lopez, Soltero, código: AX-64 -> (VZ-S-AX-64)
- En el TextView, imprima en pantalla toda esa información con un formato apropiado: indicando el nombre, apellido, si es soltero o casado, incluir el código final generado, y culminar con registrado satisfactoriamente. Esto debe ocurrir con el evento del botón.

Éxitos!!!