

Pontificia Universidad Javeriana
Departamento de Ingeniería de Sistemas
Introducción a la Computación Móvil

Taller 2

1. Defina una aplicación usando el *layout* de su preferencia y dentro del mismo ubique tres botones con imágenes. El resultado debe verse similar a la figura 1.

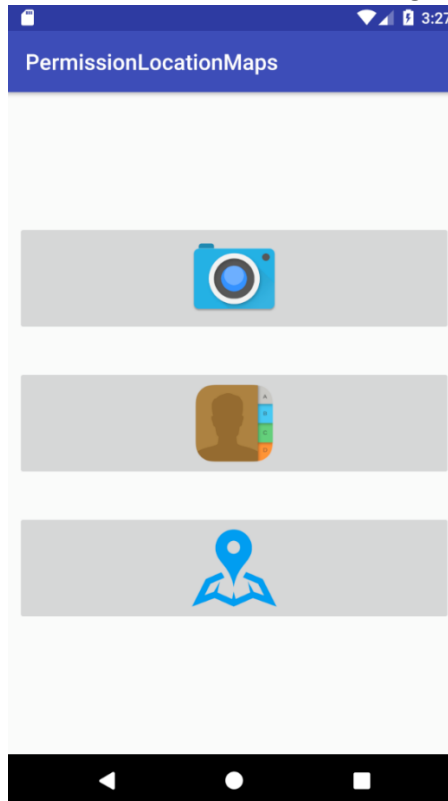


Figura 1. Pantalla Inicial

2. Programe el primer botón para que lance una actividad que muestre los contactos del teléfono como se muestra en la Figura 2. Recuerde que esta actividad debe encargarse de revisar y solicitar los permisos necesarios para poder acceder a estos recursos.

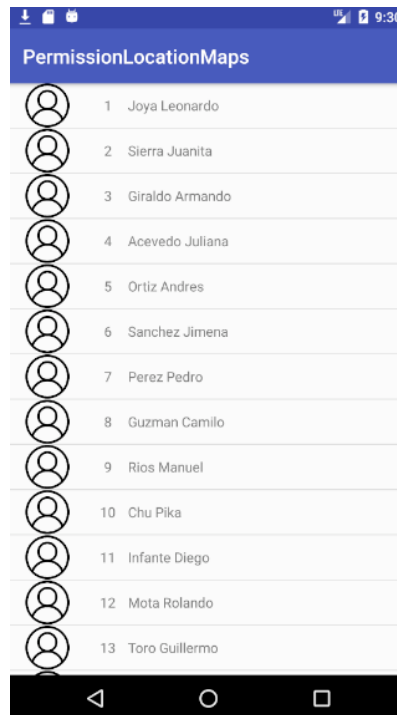


Figura 2. Lista de contactos

3. Programe el segundo botón para lanzar una nueva actividad que permita cargar una imagen en la pantalla a través de la galería o la cámara de fotos. La imagen obtenida se debe mostrar en el centro de la actividad y con un tamaño fijo sin importar el tamaño de la imagen original. El resultado debe ser igual al de la Figura 3.

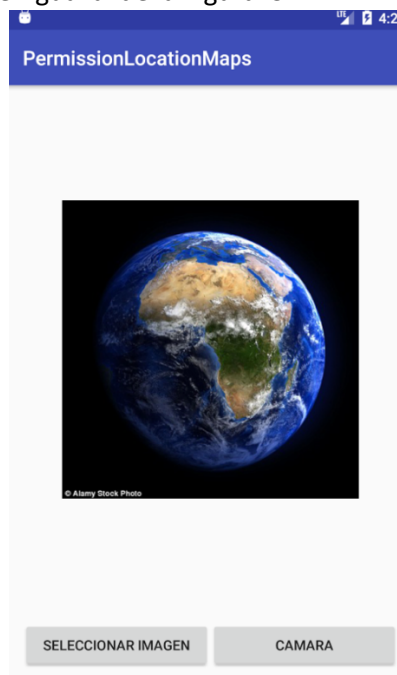


Figura 3. Galería de imágenes y cámara

4. Programe el último botón para lanzar una actividad que muestre un mapa con un marcador en la localización actual del usuario como se muestra en la figura 4.

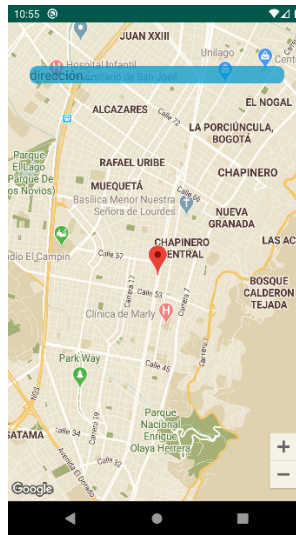


Figura 4. Actividad de Mapa

5. El mapa mostrado debe reaccionar a cambios en el sensor de luminosidad y debe presentarse con dos estilos diferentes: oscuro para condiciones de baja luminosidad, y claro para condiciones de alta luminosidad.
6. La actividad de mapas debe mostrar un cuadro de texto que permite al usuario ingresar una dirección en texto claro, por ejemplo “Universidad Javeriana” y cuando termine de editar el texto se debe crear un pin con la dirección encontrada usando Geocoder (Buscar posición con base en un texto). No olvide mover la cámara del mapa al punto encontrado.
7. Adicionalmente, programe el mapa para que reaccione a un evento de tipo “LongClick” y cree un marcador en la posición del evento. El título del marcador debe ser la dirección obtenida utilizando a Geocoder (Buscar texto con base en una posición).
8. Por último lance un Toast que informe al usuario la distancia que hay entre su posición actual y el marcador creado en los puntos 6 o 7.

BONO! (0.5 puntos extra sobre la nota del taller)

9. Construya y despliegue en el mapa una ruta entre la localización actual del usuario y un punto creado a partir de texto como en el punto 6, o tocando un punto en el mapa como en el punto 7.