# **1.- Descripción de la tarea**

Desarrolla una aplicación Android que muestre un listado de personajes de Super Mario Bros y que, al seleccionar uno, se abra una segunda pantalla que muestre los detalles completos del personaje.

* **Apartado A:** Creación del listado de personajes con RecyclerView.
* Objetivo: Implementar un listado de personajes que muestre una imagen y una breve descripción de cada personaje.
* Componentes gráficos:
* **RecyclerView** para mostrar la lista.
* **CardView** para cada elemento del RecyclerView. Dentro de cada CardView, añade:
* **ImageView** para la imagen del personaje.
* **TextView** para el nombre del personaje (Texto: "Mario", "Luigi", "Peach", "Toad").
* Detalles importantes:
* Implementa un Adapter para gestionar los datos y enlazar la lista con el RecyclerView.
* Cada tarjeta debe ser clicable para llevar al usuario a la pantalla de detalles (Apartado B).
* **Apartado B:** Pantalla de detalles del personaje
* Objetivo: Al seleccionar un personaje del listado, abrir una nueva pantalla que muestre información detallada del personaje seleccionado.
* Componentes gráficos:
* **ImageView**: Imagen grande del personaje seleccionado.
* **TextView**: Nombre del personaje (Texto: "Mario", "Luigi", "Peach", "Toad").
* **TextView:** Breve descripción del personaje (por ejemplo: "Héroe del Reino Champiñón", "Hermano de Mario", etc.).
* **TextView**: Habilidades o características del personaje (por ejemplo, para Mario: "Salta alto", "Héroe del Reino Champiñón").
* Detalles importantes:
* Esta segunda pantalla debe abrirse cuando el usuario toque un personaje en el RecyclerView.
* El botón de retroceso debe devolver al listado de personajes.
* **Apartado C:** Aplicación de temas y estilos
* Objetivo: Aplicar un diseño personalizado a la aplicación utilizando un archivo de estilos.
* Tareas:
* Crear un estilo con colores, tamaño de fuente, fuente de texto, etc.
* Aplica el estilo a los diferentes elementos de la interfaz (RecyclerView, TextViews, buttons).
* Detalles importantes:
* Utiliza el archivo de estilos creado (styles.xml) para dar estilo a los componentes gráficos.
* **Apartado D:** Menú contextual con "Acerca de..."
* Objetivo: Añadir un menú contextual con una opción "Acerca de..." que muestre información sobre la aplicación.
* Componentes gráficos:
* Icono de menú en la barra superior (AppBar).
* Menu (menu.xml) con un ítem llamado "Acerca de...".
* Dialog o AlertDialog que se mostrará al seleccionar "Acerca de..." en el menú, con el icono de la APP y el siguiente texto: "Aplicación desarrollada por [tu nombre]. Versión 1.0."
* Detalles importantes:
* El menú debe aparecer como ícono en la esquina superior derecha de la pantalla principal (RecyclerView).
* Al seleccionar "Acerca de...", se debe abrir un Dialog con la información mencionada.
* **Apartado E:** Soporte multiidioma (Español/Inglés)
* Objetivo: Hacer que la aplicación soporte múltiples idiomas, inglés y español, basándose en el idioma local del dispositivo.
* Componentes gráficos:
* Strings.xml en dos versiones:
* values/strings.xml para el idioma español.
* values-en/strings.xml para el idioma inglés.
* Detalles importantes:
* Todos los textos de las app deben estar en estos archivos. No puede haber ningún texto literal de la app en el código.
* **Apartado F:** Documentación del código (Clases y funciones)
* Objetivo: Documentar el código para que sea fácil de entender por otros desarrolladores.
* Detalles importantes:
* Asegúrate de comentar las clases, métodos y funciones utilizando el formato JavaDocs, explicando:
* Propósito de la clase.
* Explicación de los parámetros de las funciones.
* Lo que devuelve cada método, si aplica.
* **Apartado G:** Mensajes al usuario
* Objetivo: Añadir mensajes al usuario para mejorar la experiencia del usuario.
* Tareas:
* Añadir un mensaje de Snackbar al cargar la lista de elementos que diga "Bienvenidos al mundo de Mario".
* Añadir un Toast al abrir la pantalla de detalles, diciendo "Se ha seleccionado el personaje Nombre\_personaje".
* **Apartado H:** Pantalla Splash e icono de la App
* Objetivo: Crear una pantalla de inicio que se muestre al abrir la aplicación y añade un icono personalizado a la App.
* Componentes gráficos Splash:
* **ImageView** con el logo de la aplicación (puedes usar el logo de Super Mario Bros o uno personalizado).
* Detalles importantes:
* La pantalla de Splash debe mostrarse durante al menos 2-3 segundos al iniciar la aplicación y luego debe redirigir automáticamente al RecyclerView del listado de personajes.
* **Apartado I:** Menú lateral
* Objetivo: Crear un menú lateral "Navigation drawer" con diferentes opciones.
* Opciones del menú:
* **Home:** Pantalla con la lista de personajes de Super Mario ya creada.
* **Ajustes:** Listado de ajustes de la app con SharedPreferences.
* **Idioma:** Switch que permita cambiar de inglés a español.
* Ejemplo:
* En mi cuenta de GitHub podéis encontrar un [ejemplo de código](https://github.com/lbarmar/NavigationDrawer-Java-).

Para realizar esta entrega utilizaremos Git y GitHub, un control de versiones y un repositorio de código online. Visita la información de interés y verás un tutorial de como publicar y compartir código en GitHub.

**Se entregará:**

* Un video enseñando la ejecución de la App en un emulador o dispositivo Android.
* Un enlace al código de GitHub.

*Recuerda pulsar sobre el menú****"Build"****la opción****"Clean Project"****, para que el proyecto sea más ligero.*