

UF1: Desenvolupament d'aplicacions per a dispositius mòbils

Pràctica 1.2 - Wireframe d'una App de Cerca d'habitatge

Descripció de l'activitat

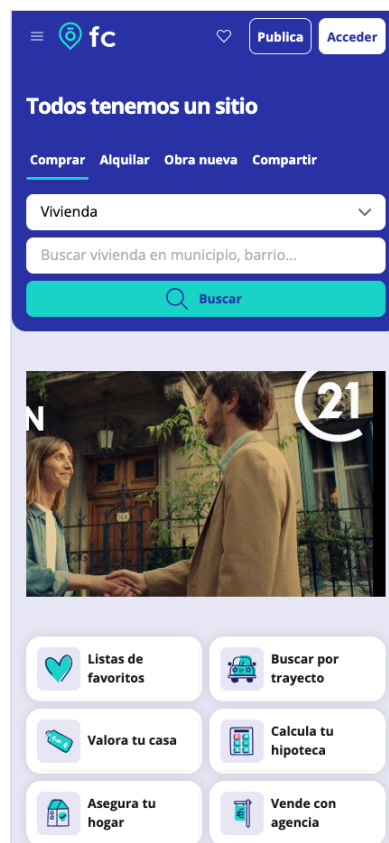
En aquesta pràctica continuarem practicant amb el disseny de les Apps i començarem a veure com moure'ns entre pantalles.

La nostra primera versió tindrà 3 pantalles o activitats:

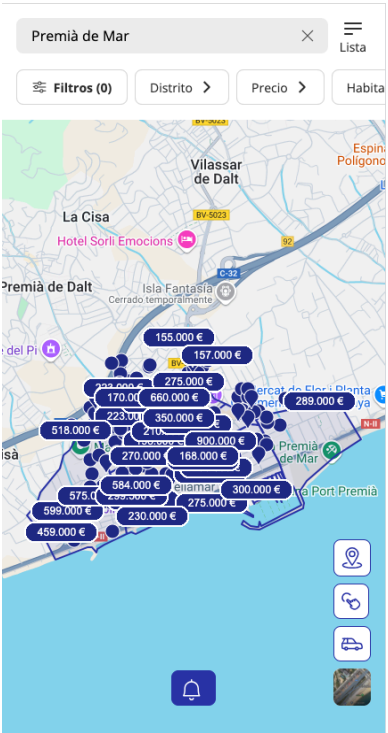
- activity_main serà la homepage o la pàgina d'on introduïrem el municipi de la vivenda que busquem
- activity2 serà la list page o pàgina de resultats trobats
- activity3 serà la detail page o pàgina on estarà descrita la vivenda seleccionada

Exemples:

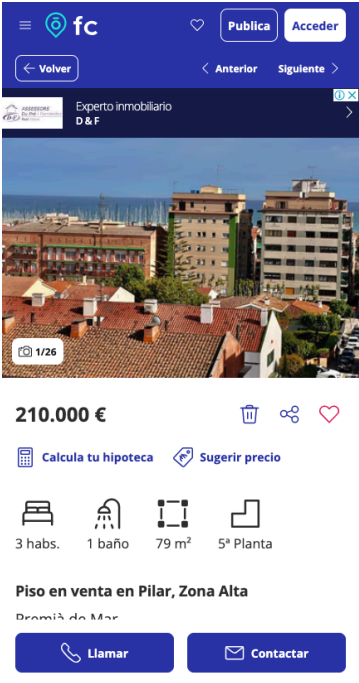
Homepage:



List Page:



Detail Page:



Però no us amoineu doncs ara mateix no es tracta de fer el mateix que a les pantalles anteriors.... 😊

Simplement les he posat per a que us feu una idea.

Cadascuna de les 3 pantalles (Activities) ha de fer / contenir el següent:

activity_main

- Disseny
 - Part superior → Text : “Activity 1 - Home”
 - Part Central → Text: “Municipi: “ + Camp en blanc on escriure
 - Part Inferior → Botó de Cerca amb text “Cerca”
 - Part Inferior → Botó de Exit amb text “Exit”
- Navegació
 - Al clicar al botó “Cerca” haurà d’anar a la Activity2
 - Al clicar al botó “Exit” haurà de sortir de l’App

activity2

- Disseny
 - Part superior → Text : “Activity 2 - List”
 - Part superior (a sota del Text anterior) → Text: “Municipi: “ + nom escrit a l’activity_main
 - Part Inferior → Botó per anar a l’activity anterior (activity_main) amb text “Home”
 - Part Inferior → Botó per anar a l’activity3 (activity3) amb text “Detall”
 - Part Inferior → Botó per sortir de l’App amb text “Exit”
 -
- Navegació
 - Al clicar al botó “Home” haurà d’anar a la activity_main
 - Al clicar al botó “Detall” haurà d’anar a la Activity3
 - Al clicar al botó “Exit” haurà de sortir de l’App

activity3

- Disseny
 - Part superior → Text : “Activity 3 - Detail”
 - Part superior (a sota del Text anterior) → Text: “Municipi: “ + nom escrit a l’activity_main
 - Part Inferior → Botó per anar a l’activity anterior (activity2) amb text “List”
 - Part Inferior → Botó amb Text “Contactar”
 - Part Inferior → Botó per sortir de l’App amb text “Exit”
 -
- Navegació
 - Al clicar al botó “List” haurà d’anar a la activity2
 - Al clicar al botó “Contactar” haurà de sortir un missatge “Contacte OK”
 - Al clicar al botó “Exit” haurà de sortir de l’App

Aspectes a tenir en compte:

- Per a passar missatges entre activitats utilitzeu Bundle i afegim el bundle a l’intent

Exemple:

```
Bundle bundle = new Bundle();  
bundle.putString("missatge", txtMissatge.getText().toString());  
intent.putExtras (bundle);
```

- Pel missatge de Contactar feu servir el mètode Toast

Entrega de la Pràctica al Moodle:

- Document .pdf amb el següent contingut:
 - portada amb el vostre nom i data de realització.
 - descripció de cadascuna de les passes que heu realitzat per crear l'app i executar-la, afegint les captures que considereu
 - Part del codi que considereu que és necessari comentar
- Projecte .zip

El nom del document i del projecte han de tenir el següent format:

cognom_nom.pdf (document) i **cognom_nom.zip** (projecte Android)

Important: Idioma **CAT**