PRÁCTICA 4

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES

RAQUEL CASARES DE LA POZA

ÍNDICE

Introducción	Página 2
App – My Avatar	Página 3
Enlace a GitHub	Página 6
Conclusión	Página 6
Referencias	Página 6

INTRODUCCIÓN

En esta práctica vamos a realizar una aplicación llamada MyAvatar con el programa Android Studio. La aplicación consistirá en generar un avatar mediante la elección del usuario por medio de unos diálogos.

Habrá un total de cuatro diálogos:

Nombre: Un cuadro de texto. Mostrará un texto interno que indique que escriba ahí su nombre. Botones de "Aceptar" y "Cancelar".

Sexo: Elegir entre "Hombre" y "Mujer". Botones de "Aceptar" y "Cancelar".

Especie: Elegir entre "Elfo", "Enano", "Hobbit" y "Humano". Botones de "Aceptar" y "Cancelar".

Profesión: Elegir entre "Arquero", "Guerrero", "Mago", "Herrero" o "Minero". Botones de "Aceptar" y "Cancelar".

También, de forma aleatoria se le dará poderes:

- Vida: Cantidad de vida, entre 0 y 100.
- Magia: Cantidad de magia, entre 0 y 10.
- Fuerza: Cantidad de fuerza, entre 0 y 20.
- Velocidad: Cantidad de velocidad, entre 0 y 5.

Además, se nos pedirá la siguiente funcionalidad:

El personaje creado se mostrará en un fragment.

Sólo se utilizará una única Ativity.

Darle un icono a nuestra aplicación.

Utilizar estilos o temas.

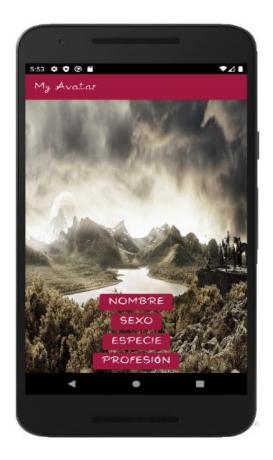
Otras funcionalidades aportadas:

Que de forma automática la primera letra esté en mayúsculas.

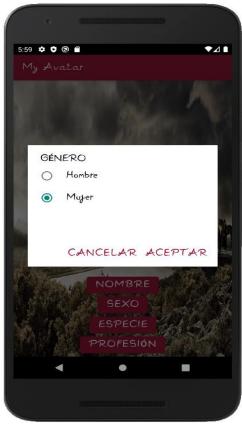
Introducción de una fuente nueva para los textos.

Sonido incorporado mientras se está ejecutando la aplicación.

My Avatar

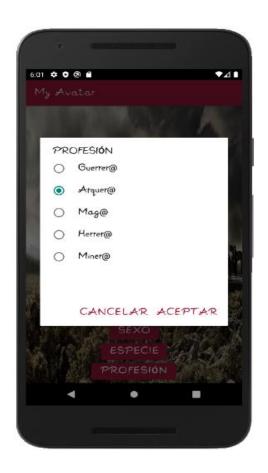








RAQUEL CASARES DE LA POZA















Enlace a GitHub:

https://github.com/Quake006/My Avatar.git

CONCLUSIÓN

Me ha encantado hacer esta práctica, la temática es divertida.

Es cierto que los fragment no los domino y la distribución de los elementos del layout me parece extraña.

Realmente me siento muy orgullosa del resultado obtenido.

REFERENCIAS





https:/github.com/