

## Desafío - Preferencias de un usuario

---

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta y sube el `.zip`

### Descripción

---

En este desafío construiremos una aplicación que simulará el acceso de un usuario a una aplicación. Después de ingresar a esta aplicación, el usuario tendrá dos caminos posibles:

1. Si el usuario ingresa por primera vez, se le muestra una pantalla de bienvenida, la que se debe mostrar sólo una vez a cada usuario. El mismo usuario no puede ver la misma pantalla más de una vez. A menos que la aplicación sea reinstalada.
2. Si el usuario ya ha ingresado a la aplicación (es decir está retornando a la aplicación), ha visto la bienvenida y ahora ingresa directamente a la pantalla de preferencias de la aplicación. En esta pantalla el usuario deberá seleccionar algunas preferencias de idioma, escribir un nick name e ingresar su edad, considerando que todos estos datos son opcionales y deben persistir entre sesiones de la aplicación, si el usuario decide guardarlos, esto se puede presionando el botón guardar.

No se requiere validar los datos pero es importante que los datos ingresados correspondan a los tipos de datos a almacenar.

Esta simple aplicación nos permite simular los accesos diarios de un usuario, normalmente una aplicación tiene un login, una bienvenida para la primera vez y preferencias que personalizan la experiencia. Eso es justamente lo que estamos simulando con este desafío.

Ud recibirá una aplicación base con todo lo necesario para mostrar las 3 pantallas y navegar por ellas. Las pantallas que se encuentran en este proyecto base, tienen los siguientes elementos:

- Pantalla 1, Login: Esta pantalla nos permite ingresar un nombre y contiene un botón para avanzar a la siguiente pantalla. Puede ver en un ejemplo en la imagen 1.
- Pantalla 2, Bienvenida: Esta pantalla es la que el usuario verá la primera vez que ingresa, sólo una vez. Debe tener un texto donde se despliega el nombre del usuario, un mensaje de bienvenida y un botón para avanzar a la siguiente pantalla. La imagen 3 contiene un ejemplo

- Pantalla 3, Pantalla de preferencias: Esta es la pantalla que contiene lo que ha seleccionado el usuario, debe persistir entre diferentes instancias de la aplicación. Esta pantalla contiene los siguientes componentes, como se ve en la imagen 4:
- - Un textview para mostrar el nickname
  - 4 checkboxes
  - 3 con idiomas
  - 1 con la opción otro, y un input de texto que es ese otro idioma
  - Un input de texto para ingresar el nickname
  - Un input de texto para ingresar la edad
  - Un botón para guardar.

# Instrucciones

---

Para la realización de este desafío, debes descargar el .zip que se encuentra en plataforma, llamado Apoyo Desafío - Preferencias de un usuario donde encontrarás, el material base para poder desarrollar los siguientes puntos:

1. Debe completar la primera pantalla, Login, para que esta pueda almacenar en un archivo de SharedPreferences el nombre de usuario, y saber si el usuario está volviendo, o es un nuevo usuario en la aplicación. Lo que debe completar es lo siguiente:
  - a. Crear el archivo de preferencias, y lo que sea necesario para manejar ese archivo en las distintas funciones de la actividad
  - b. Completar el método hasSeenWelcome, donde se decide si el usuario está volviendo a la aplicación, o es un nuevo usuario
2. Completar la pantalla de Bienvenida, segunda pantalla, esta pantalla debe almacenar que usuario la ha visto. Si el usuario llegó a esta pantalla, se debe almacenar que ya la vio, las claves para almacenar preferencias para un usuario, deben estar asociadas a ese usuario de alguna forma:)
  - a. Leer el archivo de preferencias y lo que sea necesario para usarlo en esta actividad.
  - b. Completar el código en el método setUpViewsAndListener, para poder almacenar que el usuario vio la pantalla.
3. Completar el código en la tercera pantalla, la de preferencias. En esta pantalla tenemos varios métodos que debemos completar para poder persistir los datos entre diferentes corridas de la aplicación. Debe completar lo siguiente:
  - a. Crear todo el código necesario para leer y utilizar el archivo de shared preferences en esta Actividad,
  - b. Completar el método handleLanguages y el método loadProfile, para cargar los datos iniciales desde el archivo de preferencias.
  - c. Completar los métodos saveLanguage y saveNickNameAndAge, para almacenar los datos en el archivo, cuando el usuario presiona el botón guardar.
  - d. Funcionamiento correcto de la aplicación.

Luego de completar todos estos requerimientos, la aplicación debe persistir los datos, y ser capaz de navegar como fue descrito en la descripción del desafío.

- Examine bien el código del desafío, los comentarios le entregan tips importantes para completar el desafío.
- Una ayuda para las claves de cada usuario, por preferencia, podría ser de la siguiente forma: nombreUsuario\_laguages, age\_nombreUsuario.