

Asignación de Agenda de Estudiantes (Valor 12 pts)

Indicaciones

El primer Activity será una pantalla de Login donde tendrá los siguientes elementos visuales:

- Un Logo de La empresa (Componente ImageView)
- Campo de Usuario (Componente EditText)
- Campo de Password (Componente EditText)
- Botón para Iniciar (Componente Button)
- Botón para limpiar campos (Componente Button)

Deberá validar el usuario y la contraseña al presionar el botón de Iniciar. Debe crear un método (función) dentro del código Java que permita validar los datos entrados en ambos campos de entrada de texto.

En caso de que la contraseña sea correcta, generará un evento que abrirá el Activity 2. En caso contrario deberá mostrar un mensaje (componente Toast) el cual estará informando que las credenciales son incorrectas.

Debajo está la imagen de ejemplo de cómo podría lucir el primer Activity:

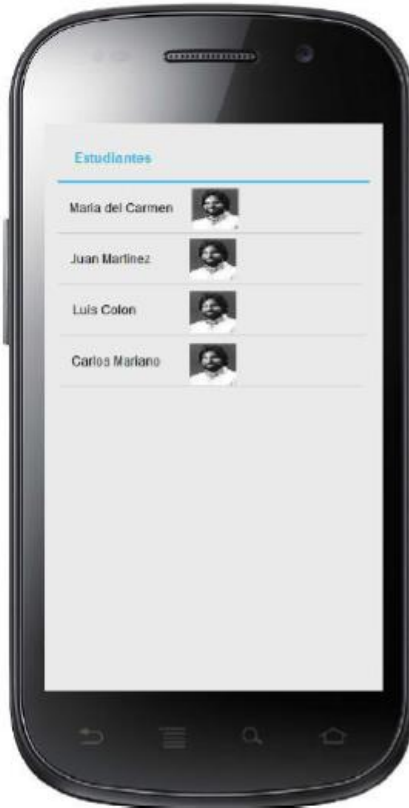


El segundo Activity mostrará un listado con entidades (en este ejemplo estamos usando Estudiantes). Usted deberá mostrar en cada elemento del listado primero la foto del Estudiante y luego el Nombre completo de éste.

Práctica #1 - Lenguaje de Programación II - Prof. Willis Polanco

El componente que usará es: RecyclerView y manejará su evento onItemClickListener.

Debajo está la imagen de ejemplo de cómo podría lucir el segundo Activity:



Pistas

Para iniciar un Activity se usa el método `startActivity`, el cual recibe un objeto de tipo `Intent` como parámetro. El objeto `Intent` puede usarse para definir explícitamente que Activity se invocará.

El Activity 3 mostrará un detalle del Estudiante seleccionado en el listado anterior. Este detalle consistirá en desplegar la siguiente información:

- Imagen centrada de tamaño mediano que muestre la foto del Estudiante.
- Texto informativo sobre el nombre completo del estudiante
- Texto informativo sobre el Sexo
- Texto Informativo sobre fecha de nacimiento
- Texto informativo sobre la carrera que estudia

Práctica #1 - Lenguaje de Programación II - Prof. Willis Polanco

- Texto informativo sobre la Dirección donde vive

Luego en la parte inferior de la pantalla, mostrará tres botones.

- Botón 1: Regresar a la pantalla anterior
- Botón 2: Mostrar la dirección en Google Maps
- Botón 3: Agregar la fecha de cumpleaños en el Calendario del Celular

Debajo está la imagen de referencia sobre cómo podría lucir este Activity 3:

