


RAMA:	INFORMÁTICA	CICLO:	DESENVOLVIMIENTO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA			
MÓDULO:	PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES		CURSO:	2º		
PROFESOR:	JAVIER CONDE IGLESIAS					
AVALIACIÓN:	PRIMEIRA	GRUPO:	ÚNICO	DATA:		01/12/2021
NOMBRE ALUMNO:					DNI:	

Hemos decidido crear un catalogo con los personajes más conocidos de los Simpson. Para su desarrollo usaremos el proyecto Examen creado en la cuenta, de linux, [Alumnoinfo](#).

Deberemos implementar la clase Personaje, con las siguientes propiedades privadas (en el constructor están de arriba abajo y de izquierda a derecha).

- Id de tipo entero  
Identificador del personaje
- Nombre de tipo cadena  
Nombre del personaje
- Nombre completo de tipo cadena  
Nombre completo del personaje
- Edad de tipo entero  
Edad del personaje
- Sexo de tipo cadena  
Sexo del personaje.
- Nacionalidad de tipo cadena  
Nacionalidad del personaje
- Descripción de tipo cadena  
Texto descriptivo del personaje
- Imagen de tipo entero  
Imagen del personaje

6,375 6,36

Para rellenar los datos de los personajes se puede utilizar el método getDatos que devuelve una lista de Personajes. En caso de no usar este método la lista de personajes de debe inicializar con, al menos, 10 personajes.

La aplicación deberá cumplir con las siguientes especificaciones que tienen prioridad sobre lo que se ve en el video:

1,125 1,30


1) La aplicación debe: (1.20 pt) 1,40 pt)

- 0,625 0,7 a) Estar en dos idiomas. Toda cadena de texto que se muestre en la interfaz de usuario deberá estar en los idiomas escogidos. Las propiedades de los personajes no se necesitan traducir. (0.70 pt) (0,8 pt)
- 0,15 0,15 b) Todos los colores usados se deben especificar en el fichero colors.xml. (0.15 pt) (0,15 pt)
- 0,1 0,15 c) El nombre de la aplicación tiene que establecerse con vuestro nombre y primer apellido. (0.10 pt) (0,15 pt)
- 0,1 0,15 d) La aplicación debe tener un icono propio. (0.10 pt) (0,15 pt)
- 0,15 0,15 e) Cambiaremos los colores de la *action* y *status bar* estableciendo el color primario a #ffB300 y la variante del color primario a #fB8C00. Además cambiaremos el color de la barra de navegación al valor #0A4D83, añadiendo una entrada en el fichero themes.xml con nombre *android:navigationBarColor* con ese color. (0.15 pt) (0,15 pt)


1,475 1,525

2) MainActivity. (1.50 pt) 1,55 pt)

- 0,15 0,15 a) Solo se podrá ver en orientación vertical. (0.15 pt) (0,15 pt)
- 0,85 0,85 b) Dispondrá de un RecyclerView, con un color de fondo azul oscuro, con los personajes que queremos mostrar y su correspondiente adaptador. (0.85 pt) (0,85 pt)
- 0,15 0,15 c) El RecyclerView tendrá, inicialmente, una orientación horizontal con dos filas en una distribución escalonada (cada celda puede ocupar un espacio distinto). (0.15 pt) (0,15 pt)
- 0,2 0,25 d) En la zona inferior derecha existirá un botón flotante que permite establecer, de forma alternativa, el número de filas del RecyclerView a 1, 2 o 3. La imagen del botón deberá cambiar. (0.20 pt) (0,25 pt)
- 0,125 0,125 e) La ActionBar tendrá como subtítulo el número de personajes del RecyclerView. Este número debe estar siempre actualizado al tamaño del RecyclerView. (0.15 pt) (0,15 pt)

RAMA:	INFORMÁTICA	CICLO:	DESENVOLVEMENTO DE APLICACIÓN MULTIPLATAFORMA			
MÓDULO:	PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES			CURSO:	2º	
PROFESOR:	JAVIER CONDE IGLESIAS					
AVALIACIÓN:	PRIMEIRA	GRUPO:	ÚNICO	DATA:	01/12/2021	

- 0,675 0,65
- 3) Celda: cada celda del RecyclerView de los siguientes elementos: (1.0 pt) (1,0 pt)
- 0,075 0,1 a) Un color de fondo blanco y un margen de 2dp entre celdas. (0.15 pt) (0,20 pt)
- 0,25 0,2 b) Un campo de texto centrado en la zona superior que contendrá el nombre del personaje. Con una fuente casual, color rojo oscuro, negrita y un tamaño de texto de 24sp. No debe tocar los laterales de la celda. (0.25 pt) (0,20 pt)
- 0,15 0,1 c) Una imagen para el personaje, situada debajo del nombre ocupando el resto del alto disponible. Estará centrada horizontalmente y no debe tocar los laterales de la celda. (0.25 pt) (0,20 pt)
- 0,15 0,2 d) Un campo de texto en la zona superior derecha de la imagen que mostrará la edad del personaje. Tendrá un color azul claro, negrita y un tamaño de texto de 24sp. (0.15 pt) (0,20 pt)
- 0,05 0,05 e) Un campo de texto en la zona inferior izquierda de la celda. Mostrara la posición de la celda en el RecyclerView. Tendrá un color violeta, una fuente nonospace con formato negrita y cursiva y un tamaño de texto de 20sp. (0.2 pt) (0,20 pt) No actualizas el valor al borrar
- 0,45 0,325
- 4) MainActivity: Cuando se pulse una celda del RecyclerView: (1.0 pt) (0,60 pt)
- 0,2 0,075 a) Marca la celda pulsada teniendo esa celda un fondo de color rojo mientras que las no marcadas tendrán su color de fondo normal. La única forma de desmarcar una celda marcada es al marcar otra. (0.35 pt) (0,15 pt)
- 0,05 0,05 b) El color del título de una celda marcada será blanco en otro caso será su color normal. (0.25 pt) (0,15 pt)
- 0,05 0,05 c) Establecerá en la ActionBar el título con en nombre del personaje seleccionado. Si no hay personaje seleccionado el título será: Los Simpson. (0.25 pt) (0,15 pt)
- 0,15 0,15 d) Cada pulsación de una celda mostrara un Toast con el nombre y sexo del personaje. Cada dato irá en una línea. (0.15 pt) (0,15 pt)
- 0,95 1,1 5) MainActivity. Mostrara tres opciones en la ActionBar: (1.25 pt) (1,45 pt)
- 0,15 0,15 a) Cada opción tendrá un icono propio. (0.15 pt) (0,15 pt)
- 0,25 0,3 b) Opción borrar: borra, de forma correcta, el personaje seleccionado. El borrado se ha de reflejar en el RecyclerView. (0.40 pt) (0,50 pt) No actualizas las pos en el RV e internamente sigue marcado.
- 0,2 0,25 c) Opción ver: siempre visible con texto. Mostrará, en caso de existir un personaje seleccionado, una nueva Activity denominada VerPersonaje que tendrá los datos del personaje seleccionado. (0.35 pt) (0,40 pt)
- 0,35 0,4 d) Opción añadir: visible, con texto, únicamente si hay sitio. Mostrará una nueva Activity denominada AddPersonaje a la que no se puede enviar ningún dato. Esta Activity permitirá añadir los datos de un nuevo personaje al RecyclerView. (0.35 pt) (0,40 pt)
- 0,7 1,10
- 6) MainActivity. El botón flotante dispondrá de un menú contextual con dos opciones: (0.70 pt) (1,10 pt)
- 0,35 0,6 a) Uno: en caso de estar un personaje seleccionado mostrará usando logs de info el id, nombre y la descripción del personaje. (0.35 pt) (0,60 pt)
- 0,35 0,6 b) Todos: muestra en logs de tipo debug el id, nombre y descripción de todos los personajes. (0.35 pt) (0,50 pt)
- 0 0 7) MainActivity. Cuando se pulse el botón back del dispositivo se ha de mostrar un diálogo que pedirá confirmación para salir de la aplicación. Con la respuesta positiva se saldrá mientras que no la negativa no. La pulsación de cada opción debe quedar reflejada mediante un log de tipo info con el tag Dialogo. El dialogo tendrá que mostrar un titulo y un mensaje. (1.0 pt) (1,0 pt)

RAMA:	INFORMÁTICA	CICLO:	DESENVOLVEMENTO DE APLICACIÓN MULTIPLATAFORMA				
MÓDULO:	PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES				CURSO:	2º	
PROFESOR:	JAVIER CONDE IGLESIAS						
AVALIACIÓN:	PRIMEIRA	GRUPO:	ÚNICO	DATA:	01/12/2021		

Solo hay que hacer una de las dos opciones siguientes:

- 0 0 8) Opción 1: VerPersonaje. Este Activity mostrará los datos de un personaje usando dos Fragments: AFragment y BFragment (2.35 pt) (2,20 pt)
- 0 0 a) Dispondrá, además, del botón estándar de Android para volver a la actividad anterior. (0.30 pt) (0,25 pt)
- b) AFragment: está compuesto de:
- 0 0 • Tres TextView que muestran el nombre (en negrita y con tamaño 34sp), el nombre completo y el id. (0.35 pt) (0,25 pt)
  - 0 0 • Un SeekBar con un tamaño máximo de 100 que mostrara la edad del personaje. (0.30 pt) (0,30 pt)
  - 0 0 • Un TextView, que, si fuese necesario, usará scroll, para mostrar la descripción del personaje con un tamaño del texto de 20sp. (0.30 pt) (0,30 pt)
- 0 0 c) BFragment: Está formado únicamente por un ImageView que mostrara la imagen del personaje. Tendrá un color de fondo azul claro. (0.30 pt) (0,40 pt)
- Dependiendo de su orientación mostrara los dos fragments, cada uno ocupando la mitad de la pantalla, de la siguiente manera:
- 0 0 d) Vertical: Mostrara arriba el fragment AFragment y abajo el fragment BFragment. (0.40 pt) (0,35pt)
- 0 0 e) Horizontal: Mostrara a la izquierda el fragment AFragment y a la derecha el fragment BFragment. (0.40 pt) (0,35pt)
- 1,0 0,95 9) Opción 2: AddPersonaje. Sólo se podrá ver en posición horizontal y dispondrá de los siguientes elementos: (2.35 pt) (2,20 pt)
- 0,3 0,3 a) Dispondrá del botón estándar de Android para volver a la actividad anterior sin guardar el personaje. (0.30 pt) (0,30 pt)
- 0,1 0,15 b) Fondo color rojo claro. (0.10 pt) (0,15 pt)
- 0,15 0,15 c) Un etiqueta descriptiva centrada horizontalmente indicando la acción que va a realizar la actividad (en negrita y con tamaño 24sp). (0.15 pt)
- 0,2 0,2 d) Dos campos editables. Uno para el nombre y otro numérico para el id. Cada campo editable debe mostrar un indicio indicando el elemento a insertar. (0.25 pt) (0,25 pt)
- 0,15 0,15 e) Un SeekBar con un tamaño máximo de 100 para escoger la edad del personaje. Al desplazar el SeekBar debe mostrar su valor en un campo de texto. (0.25 pt) (0,25 pt)
- 0 0 f) Para la imagen se puede usar el recurso proporcionado: sinimagen. (0.10 pt) (0,20 pt)
- 0 0 g) Un RadioGroup horizontal con tres RadioButtons que nos permiten escoger el sexo del personaje con los posibles valores: femenino, masculino y otro. (0.15 pt) (0,40 pt)
- 0 0 h) Tendrá una opción de menú, con icono, que se muestra siempre en la ActionBar. Esta opción envía los datos introducidos a la Activity principal, siempre que los campos editables tengan datos. (0.50 pt) (0,30 pt)
- 0 0 i) Los datos enviados a la actividad principal se deben reflejar como un nuevo personaje en el RecyclerView. (0.55 pt) (0,35 pt)

Se debe subir al Moodle la carpeta src del proyecto comprimida con formato: Apellido1Apellido2Nombre.