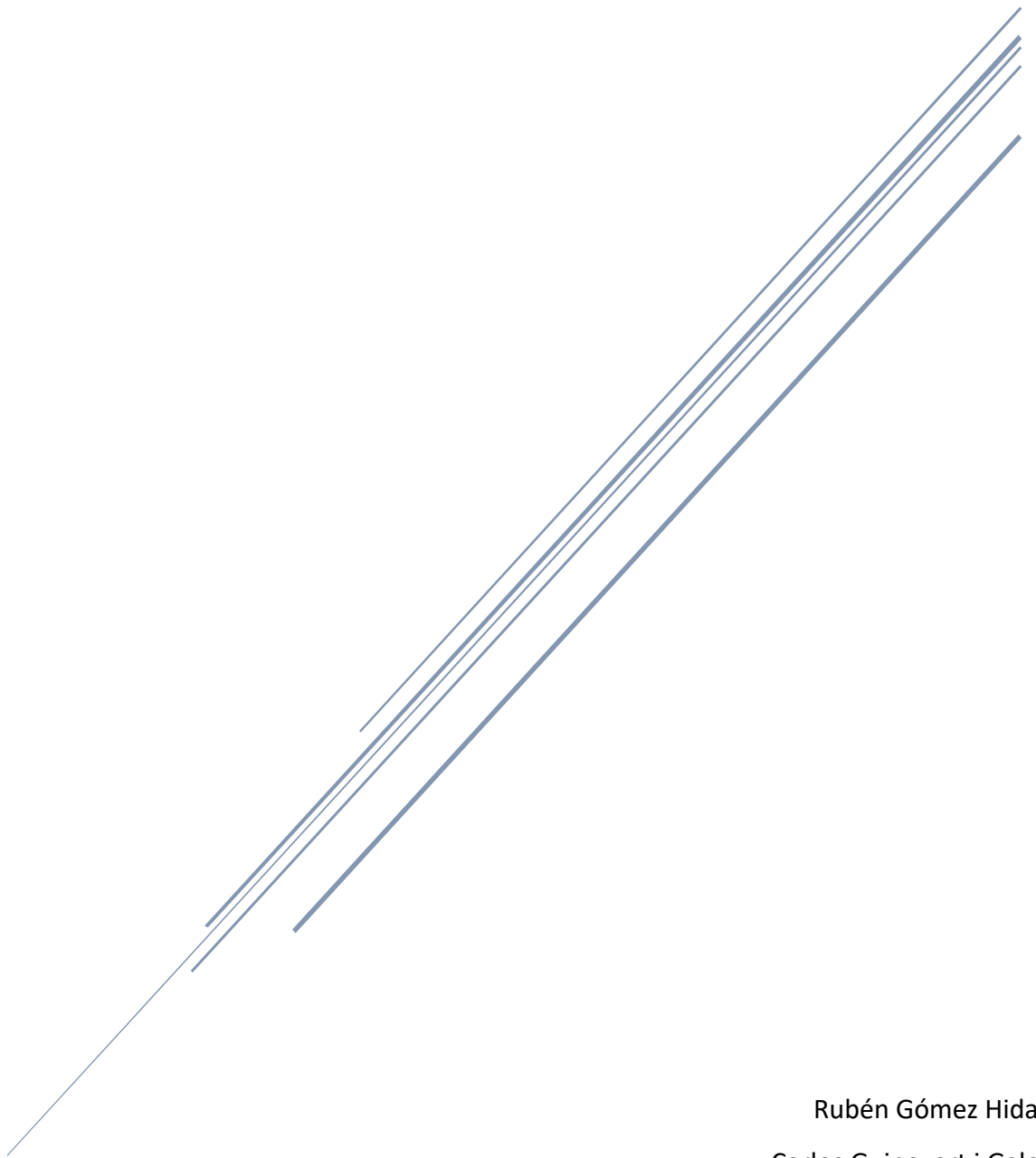


# APLICACIONS MÒBILS

## Pràctica 1



Rubén Gómez Hidalgo

Carlos Guinovart i Galofre

Pol Martínez Gaspà

15/05/2023

# ÍNDEX

detail_cotxe.xml .....	2
activity_main.xml .....	3
menu_main.xml .....	4
activity_info_cotxe.xml .....	5
row.xml.....	6
menu_detail_cotxe .....	7
Pantalla d'inici .....	8

## detail\_cotxe.xml

En aquest layout afegim totes les dades del nou cotxe que es vol registrar.

Tenim un total de vuit camps per omplir amb dades del nou cotxe, sempre deixant una separació mínima de 16dp entre els costats de la pantalla.

També conté dos botons essencials per a poder guardar les dades (GUARDAR) i per a poder eliminar les dades (ELIMINAR) totes les dades escrites en aquell moment.

Cada botó té un color diferent per tal d'identificar-los de manera més fàcil, el vermell per eliminar i el verd per guardar.

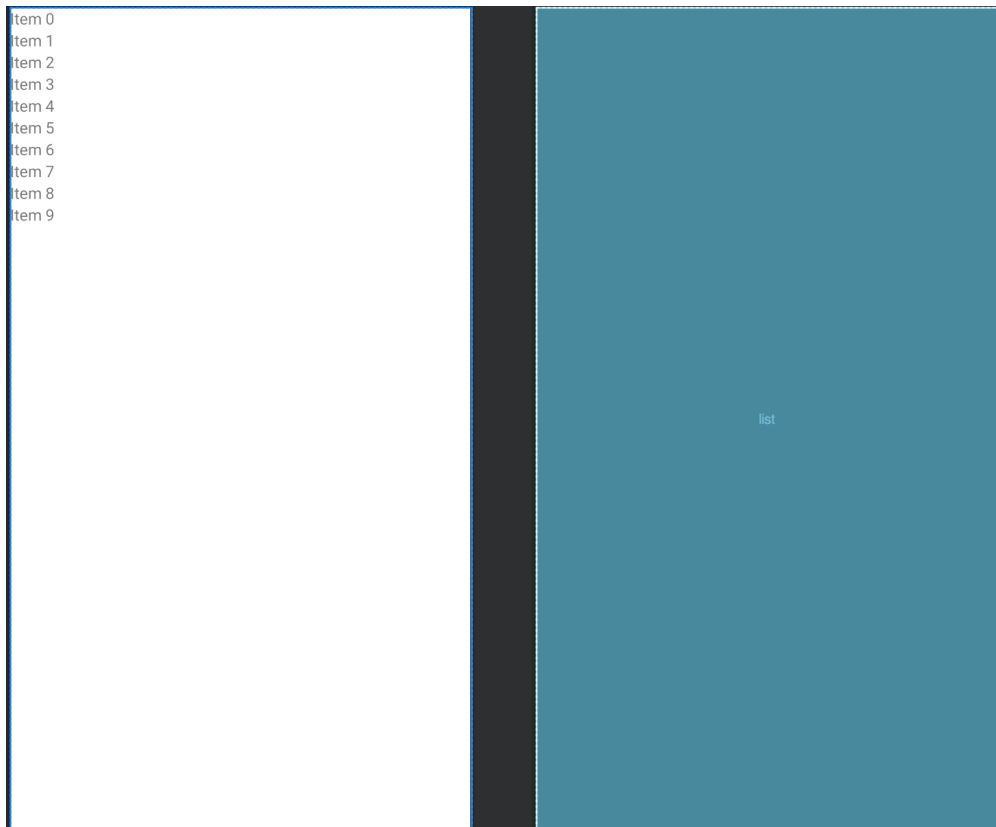
The screenshot shows a mobile application interface with a dark background. At the top, there is a title bar with a back arrow and the text "My Application". Below this, there are eight input fields, each with a label on the left and a placeholder text on the right:

- Plate: Esctiu una matrícula
- Marca: Escriu la marca
- Model: Escriu el model
- Cilindrada: Escriu la capacitat de la cilindr
- Telefon: Escriu un telefon
- ☐ Automatic
- Longitud: Escriu la longitud
- Latitud: Escriu la Latitud

At the bottom of the form, there are two buttons: a red button labeled "ELIMINAR" and a green button labeled "GUARDAR".

## activity\_main.xml

En aquest cas en trobem amb una llista que ens permetrà visualitzar els cotxes afegits de manera ordenada. Aquesta llista apareixerà a la layout principal de l'app.



## menu\_main.xml

En aquesta captura podem observar que hi ha implementat un Action Bar amb un símbol de suma.

Aquest símbol de suma és un accés al layout detail\_cotxe per tal d'afegir-ne un nou cotxe a l'aplicació.



## activity\_info\_cotxe.xml

Aquesta layout serà merament informativa i no podrem modificar les dades, ja que únicament ens presenta totes les dades del cotxe seleccionat.

Tot i així tindrem un botó anomenat “EDITAR”, que ens permetrà editar les dades desde una layout.

A més, conté tres botons més, que de la següent manera. El primer botó és el que obra Google Maps a partir de les coordenades del cotxe seleccionar (longitud i latitud). I el segon botó farà la trucada a partir del número que hi hagi escrit en les dades.

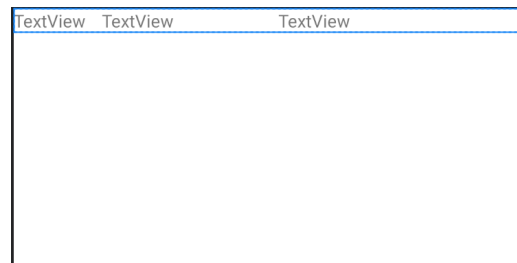
Finalment, el últim botó serveix per eliminar totes les dades del cotxe seleccionat, però abans sortirà una finestra emergent advertint de si es vol confirmar l’acció.



The screenshot displays a mobile application layout for car information. At the top left, there is a red trash can icon. Below it, a form contains the following fields: "Plate", "Marca", "Model", "Cilindrada", and "Telefon", each with a corresponding text input field. Below these fields is a checkbox labeled "Automatic". Further down, there are fields for "Longitud" and "Latitud", each with a text input field. At the bottom of the form, there are three buttons: "GOOGLE MAPS" (cyan), "TRUCAR" (cyan), and "EDITAR" (green). The "EDITAR" button is positioned below the other two.

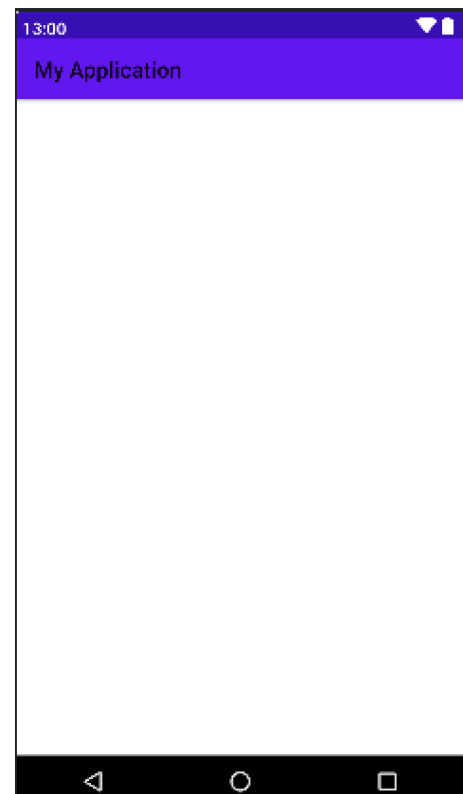
## row.xml

En aquest layout podem diferenciar l'estructura que la llista utilitzarà per tal de tenir un ordre de cara a l'exposició de les dades més rellevants de cada cotxe.



## menu\_detail\_cotxe

Aquesta pantalla conté un menú que estarà integrat en la pantalla dels detalls de cada cotxe, on es podrà veure una fletxa de retrocés a la pantalla anterior.





## Pantalla d'inici

Aquesta pantalla serà la principal i consta de dues parts.

La primera part situada en la part superior on podem veure el nom de l'APP i a la dreta un accés amb el símbol de suma que permet afegir nous cotxes.

Just a baix trobem la llista amb els cotxes que hem que hem afegit prèviament, i on s'afegiran els futurs cotxes.

