



UNIDAD 2: Programación de aplicaciones para dispositivos móviles

TAREA 2_1

ÍNDICE

1	Enunciado.....	2
2	Criterios de calificación	5
3	Recursos necesarios para realizar la tarea	5
4	Indicaciones de entrega	6



1 Enunciado

Crea un proyecto nuevo con las siguientes especificaciones:

- a. Nombre de la aplicación: **Tarea2_1_Apellido1_Apellido2_Nombre**
- b. Tipo de aplicación: para teléfono y tablet
- c. SDK Mínima (Minimum SDK): API 16

Elabora un informe con capturas de pantalla y explicaciones lo más detalladas posible de las siguientes tareas:

1. Configura el Layout de la aplicación (aparece en la imagen que hay al final de este apartado) con:
 - a. Sólo debe haber un Layout y tiene que ser de tipo Constraint Layout.
 - b. Un ImageView
 - i. Debe de aparecer centrado horizontalmente.
 - ii. Debe mostrar la imagen que se proporciona "escudo.png".
 - c. Un TextView con el texto "*Selecciona Lugar*".
 - d. Un Spinner
 - i. Cámbiale su id por otro que tú elijas.
 - ii. Alinear a la izquierda y debajo del ImageView anterior.
 - e. Un botón
 - i. Cámbiale su id por otro que tú elijas.
 - ii. El texto del botón será "*Ver Localización*".
 - iii. El botón está alineado con el spinner anterior.
 - f. Un TextView con el texto "*Precio Entrada*", debajo del spinner.
 - g. Un EditText, que aparezcan debajo del TextView anterior.
 - i. Cambia el id por el que tú elijas.
 - ii. El EditText debe estar deshabilitado para que no se pueda escribir en él ya que se va a rellenar automáticamente (propiedad **enable**).
 - h. Un TextView con el texto "*Nº de Entradas a reservar*".
 - i. EditText, que aparezcan debajo del EditText anterior.
 - i. Cambia el id del EditText por el que tú elijas.
 - ii. El tipo de entrada del EditText debe ser un número.
 - j. Un TextView con el texto "Turno".
 - k. Dos RadioButtons
 - i. Cámbiales su id por otros que tú elijas.
 - ii. Deben tener el texto "*Mañana*" y "*Tarde*". Por defecto estará marcada la primera opción.
 - iii. Aparecerá debajo del TextView anterior.
 - l. Un CheckBox
 - i. Cambia el id por el que tú elijas.
 - ii. Debe tener el texto "*Recibir correo de confirmación*".
 - iii. Por defecto debe estar marcado.
 - m. Un EditText.
 - i. Cambia su id por el que tú elijas.



2. Funcionamiento del Spinner:
 - a. Deberá rellenar su contenido desde un array estático definido en un fichero de recursos.
 - b. Las opciones que debe mostrar son: *Teatro del Mercado*, *Casa de Cultura* y *Piscina Municipal*.
 - c. No se podrá usar la propiedad **entries** para rellenar el Spinner. Se debe definir en el código un adaptador.
3. Funcionamiento del EditText Precio:
 - a. Siempre debe estar deshabilitado.
 - b. Se rellenará con el precio del lugar seleccionado en el Spinner.
 - c. Los precios de la entrada de cada lugar son:
 - i. Teatro del Mercado: 35
 - ii. Casa de Cultura: 8.
 - iii. Piscina Municipal: 2
 - d. Los precios estarán definidos en un array estático en el código o en un fichero de recursos.
4. Funcionamiento del botón "**Ver Localización**": Captura el evento onClick del botón (No se puede usar la propiedad **onClick**). Cuando se pulse en este botón, se abrirá el navegador con una búsqueda del lugar seleccionado. Se debe usar el intent implícito de búsqueda en Google. El texto de búsqueda debe ser, la opción seleccionada en el spinner a la que concatenaremos " Navalmoral de la Mata". Si está seleccionado la opción Teatro del Mercado, el texto de búsqueda será: *Teatro del Mercado Navalmoral de la Mata*.
5. Funcionamiento del EditText NumEntradas: Lo rellena el usuario de la aplicación con un número.
6. Funcionamiento de los Radiobuttons: Cada vez que se realice un cambio en el estado de alguno de los dos, se debe mostrar un Toast con el turno seleccionado.
7. Funcionamiento del EditText email:
 - a. El email aparecerá habilitado si el checkbox está marcado y deshabilitado si el checkbox está desmarcado.
8. Crear un menú con dos opciones:
 - a. Reservar:
 - i. Abrirá una nueva actividad con el detalle de la reserva (Ver la imagen al final de este apartado) La actividad principal debe pasar en el Intent los datos que se muestran en el detalle.
 - b. Cancelar: Anula las selecciones hechas por el usurario de la aplicación.
 - i. La opción seleccionada del Spinner debe ser la primera (***spinner.setSelection(posicion)***).
 - ii. Valor del EditText de número de entradas debe estar vacío.
 - iii. Turno seleccionado, mañana.
 - iv. CheckBox marcado
 - v. Valor del EditText de número de entradas debe estar vacío.




RESERVA DE ENTRADAS

DETALLE DE LA RESERVA:

Lugar: Teatro del Mercado
Precio Entrada: 35.0
Nº Entradas Reservadas: 3
Turno: tarde

RESERVA DE ENTRADAS

RESERVAR CANCELAR



NAVMORAL DE LA MATA

Selecciona Lugar
Teatro del Mercado ▼ VER LOCALIZACIÓN

Precio Entrada
35.0


Nº de Entrdas a Reservar
3

Selecciona Turno
☐ Mañana
☒ Tarde

☒ Recibir correo de confirmación
jose@gmail.com

RESERVA DE ENTRADAS

RESERVAR CANCELAR



NAVMORAL DE LA MATA

Selecciona Lugar
Teatro del Mercado ▼ VER LOCALIZACIÓN

Precio Entrada
35.0

Nº de Entrdas a Reservar
0

Selecciona Turno
☒ Mañana
☐ Tarde

☒ Recibir correo de confirmación
micorreo@dominio.com

Has seleccioando el turno de mañana



2 Criterios de calificación

Criterio	Puntuación	Observación
Layout correcto	1	Restará 0,1 por cada apartado no realizado
Se define un array en un fichero de recursos para el spinner	0,25	
Se crea un adaptador para rellenar el spinner	0,5	
Se captura el evento de selección de una opción del spinner y se actualiza el EditText del precio	0,5	
Los precios de las entradas se definen en un array	0,25	
Se programa el evento OnClick del botón Ver Localización	0,5	
Se genera un Intent implícito para localizar el lugar y el texto de búsqueda es correcto	1	
Se detecta, con el evento correcto, el cambio en los radiobuttons	0,5	
Se muestra un Toast con el turno seleccionado	0,5	
Se detecta, con el evento correcto, el cambio del checkBox	0,5	
Se deshabilita y habilita correctamente el email	0,25	
Se crea el menú en un fichero de recursos	0,5	
Se carga el menú en la aplicación	0,25	
Se programan las opciones del menú	0,5	
El funcionamiento del botón Cancelar es el adecuado	0,5	
Se crea un Intent para lanzar la actividad Detalle	0,75	
Se pasan los datos correctos en el Intent	0,5	
La actividad detalle obtiene los datos del Intent	0,5	
La actividad detalle muestra de forma adecuada la información de la reserva	0,75	
No se entrega informe explicativo o no está suficientemente detallado	-10	

3 Recursos necesarios para realizar la tarea

- Ordenador con el entorno de desarrollo Android Studio configurado según las especificaciones de la Tarea 1.
- Conexión a Internet



4 Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea, crea una carpeta con el nombre **apellido1_apellido2_nombre_PMMYDM02_1_Tarea**. Esta carpeta debe contener un único documento .PDF con el informe y una carpeta con el Proyecto Android correspondiente a la tarea.

A continuación, comprime la carpeta en formato .ZIP o .RAR

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_PMMYDM02_1_Tarea

Asegúrate de que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así, por ejemplo, la alumna Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad de PMMYDM, debería nombrar esta tarea como:

sanchez_manas_begona_PMMYDM02_1_Tarea