

Reto 7 - Xamarin Championship

Luis Ruvalcaba Sanchez

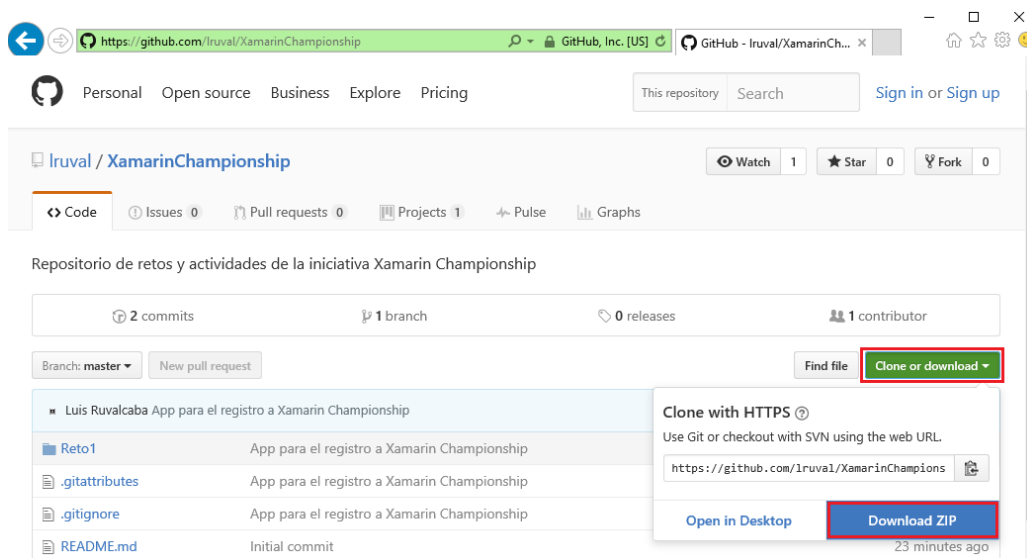
Technical Evangelist – lruval@microsoft.com

Gracias por tu interés en Xamarin Championship, los objetivos del reto 7 son los siguientes:

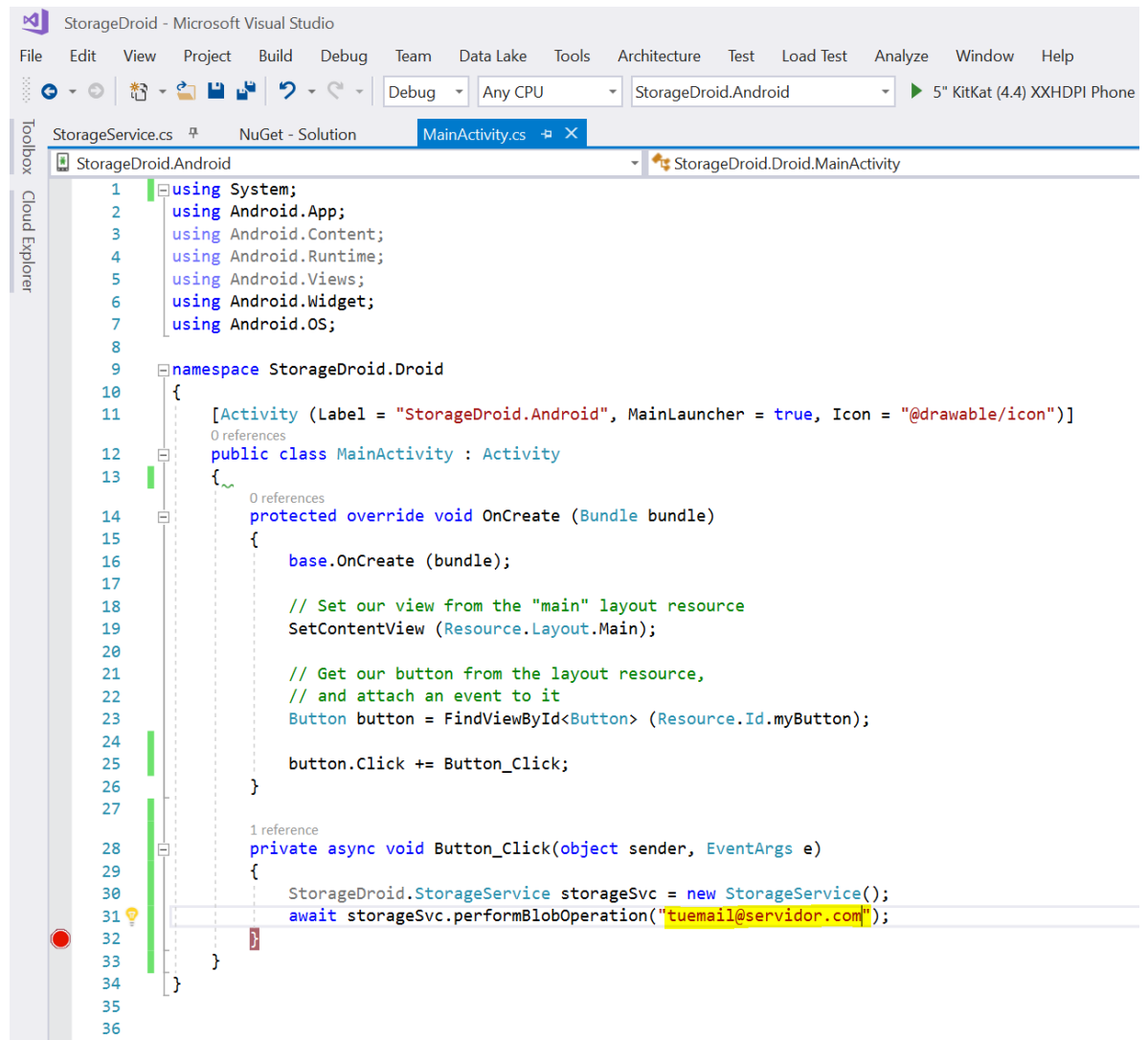
- Actividad: Utilizar Azure Storage para subir un documento de texto con tu nombre/país y reportar la actividad
- Reto: Subir una imagen al blob storage y reportar la actividad con la URL de tu blob

1. [Descarga](#) el código fuente de Xamarin Championship, el cual incluye el proyecto inicial del reto 7

<https://github.com/lruval/XamarinChampionship>

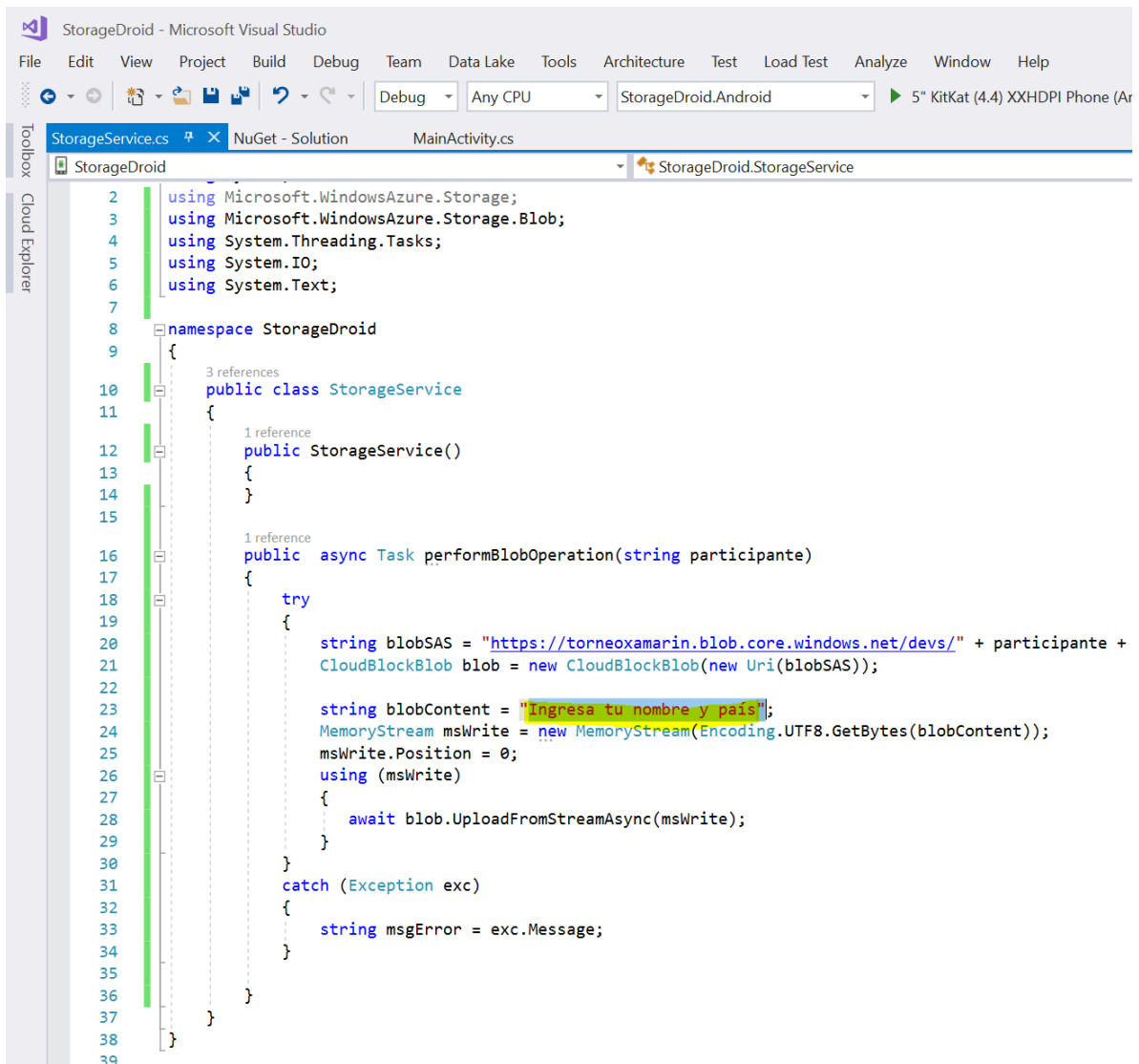


2. Descarga la solución inicial del Reto 7 que se encuentra en la carpeta Reto7/Start, este reto se basa en el siguiente artículo: <https://docs.microsoft.com/en-us/azure/storage/storage-xamarin-blob-storage>
3. Realiza la modificación en el método Button_Click de la clase *MainActivity.cs* y asegúrate de utilizar tu correo electrónico, por ejemplo dxaudmx@microsoft.com. Es importante que **utilices tu correo** para que la actividad sea válida



```
1 using System;
2 using Android.App;
3 using Android.Content;
4 using Android.Runtime;
5 using Android.Views;
6 using Android.Widget;
7 using Android.OS;
8
9 namespace StorageDroid.Droid
10 {
11     [Activity (Label = "StorageDroid.Android", MainLauncher = true, Icon = "@drawable/icon")]
12     public class MainActivity : Activity
13     {
14         protected override void OnCreate (Bundle bundle)
15         {
16             base.OnCreate (bundle);
17
18             // Set our view from the "main" layout resource
19             SetContentView (Resource.Layout.Main);
20
21             // Get our button from the layout resource,
22             // and attach an event to it
23             Button button = FindViewById<Button> (Resource.Id.myButton);
24
25             button.Click += Button_Click;
26         }
27
28         private async void Button_Click(object sender, EventArgs e)
29         {
30             StorageDroid.StorageService storageSvc = new StorageService();
31             await storageSvc.performBlobOperation("tuemail@servidor.com");
32         }
33     }
34 }
35
36
```

4. Modifica el contenido de la variable blobContent para ingresar tu Nombre Completo y país en donde resides



```
2 using Microsoft.WindowsAzure.Storage;
3 using Microsoft.WindowsAzure.Storage.Blob;
4 using System.Threading.Tasks;
5 using System.IO;
6 using System.Text;
7
8 namespace StorageDroid
9 {
10     public class StorageService
11     {
12         public StorageService()
13         {
14         }
15
16         public async Task performBlobOperation(string participante)
17         {
18             try
19             {
20                 string blobSAS = "https://torneoaxamarin.blob.core.windows.net/devs/" + participante +
21                 CloudBlockBlob blob = new CloudBlockBlob(new Uri(blobSAS));
22
23                 string blobContent = "Ingresa tu nombre y país";
24                 MemoryStream msWrite = new MemoryStream(Encoding.UTF8.GetBytes(blobContent));
25                 msWrite.Position = 0;
26                 using (msWrite)
27                 {
28                     await blob.UploadFromStreamAsync(msWrite);
29                 }
30             }
31             catch (Exception exc)
32             {
33                 string msgError = exc.Message;
34             }
35         }
36     }
37 }
38
39
```

5. Para finalizar la actividad, deberás de insertar un nuevo registro en la base de datos del campeonato utilizando el código de reto: “Reto7 + correoElectronico”, utiliza el correo electrónico que utilizaste para salvar tu archivo de texto (no olvides cambiar el contenido para ingresar tu nombre y nombre de país). Si no recuerdas como insertar un registro en la base de datos del campeonato, puedes revisar cualquier de los retos anteriores, incluyendo el registro.
6. De manera **opcional** y para participar para ganar uno de los 5 premios del reto 7, adicionalmente a completar la actividad de este reto, deberás de **subir una imagen o foto al blob de storage** e insertar un **nuevo registro en la base de datos del campeonato colocando el nombre de la imagen que subiste**. Subir una imagen al blob te servirá para familiarizarte con el tipo de actividades que podrás encontrar en el Hackathon del Xamarin Championship.