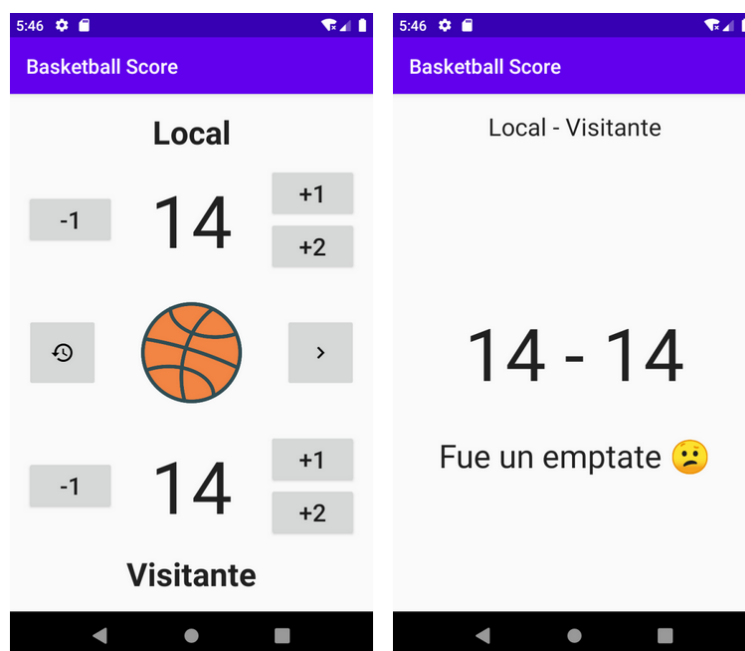
	I.E.S Segundo de Chomón		
	PMDM		2º D.A.M
	Evaluación: 1ª	Grupo:	Practica 04
Fecha: 10 Octubre 2024	Fecha de Entrega tope: 17 Octubre 2024		

1. APP MARCADOR DE BALONCESTO

Para el desarrollo de la tercera práctica del módulo vamos a desarrollar una App para un marcador de baloncesto. Aquí practicaremos varias cosas:

- Views en Android.
- Android Layouts.
- Explicit intents: Cómo abrir otras activities.
- Data Binding.
- Recursos String.



Como puedes ver la aplicación tiene dos pantallas, una pantalla principal (MainActivity) donde puedes agregar o quitar puntos en caso de que agregues de más, con el botón ubicado a la izquierda del balón puedes restablecer el marcador y el botón del lado derecho te permite ver un resultado en la pantalla de score (ScoreActivity).

Tu misión es cumplir con los siguientes objetivos:

1. Desarrollar los diseños de ambas pantallas.
2. Que cuando hagas clic en los botones +1 y +2 sume los puntos correspondientes para el equipo correspondiente.
3. Que cuando hagas clic en el botón -1, reste un punto para el equipo correspondiente.
4. Que cuando hagas clic en el icono del reloj, restablezca ambos marcadores a cero.
5. Cuando hagas clic en el botón de la flecha hacia la derecha, abra la pantalla de detalles.

6. La pantalla de detalles debe mostrar el marcador y un texto de resultado como el que se ve en la imagen de la derecha, el resultado debe ser uno de los siguientes “¡Ganó el equipo local!”, “¡Ganaron los visitantes!” o “Fue un empate».

2. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Estas son algunas restricciones y casos especiales que hay que tomar en cuenta.

- Puedes usar cualquier tipo de Layout para realizar los diseños.
- La mínima puntuación posible es 0, si el marcador es 0 y se da clic en el botón de -1, la puntuación no debería bajar más.
- Debes usar data binding para manejar los views en la Activity.
- Al pasar datos de una Activity a otra, usa constantes.

3. ENTREGA DE LA PRÁCTICA

El tiempo máximo para presentar la App será el miércoles 11 de Octubre, **marcado en Classroom.**

Deberás subir el desarrollo de tu código a tu cuenta de GitHub Classroom destinado a esta práctica.

El enlace es el siguiente: <https://classroom.github.com/a/HSVpa-6Z>