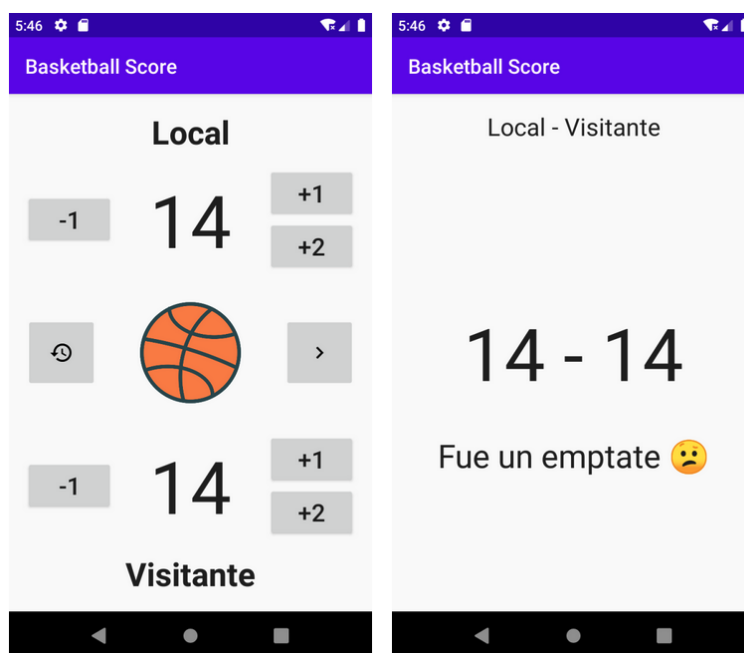
	I.E.S Segundo de Chomón		
	PMDM		2º D.A.M
	Evaluación: 1ª	Grupo:	Practica 07
Fecha: 5 Noviembre 2024	Fecha de Entrega tope: 7 Noviembre 2024		

1. APP MARCADOR DE BALONCESTO

Para el desarrollo de la tercera práctica del módulo vamos a partir de nuestra App Marcador de Baloncesto, realizada en las pasadas prácticas, o si lo prefieres, desde la que tienes en el repositorio de la asignatura. Aquí practicaremos varias cosas:

- Implementar ViewModel
- Implementar LiveData



Tu misión es cumplir con los siguientes objetivos:

1. Modifica el código de la MainActivity para usar el patrón MVVM

2. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- Esta práctica está valorada en 20 puntos

3. ENTREGA DE LA PRÁCTICA

El tiempo máximo para presentar la App será el miércoles 7 de Noviembre, **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/CUVeyC3->