


| | | | |
|--|--|-----------------|--------------------|
|  | I.E.S Segundo de Chomón | | |
| | PMDM | 2º D.A.M | |
| | Evaluación: 1ª | Grupo: | Practica 06 |
| Fecha: 22 Octubre 2024 | Fecha de Entrega tope: 29 Octubre 2024 | | |

1. CALCULADORA, EDAD CANINA, BASKET, LOGIN, QUIZZES, REGISTRO DE SUPERHEROES, ETC A LA APP PRINCIPAL

El ejercicio 1 de la práctica va a consistir en añadir toda la lógica de las prácticas y ejercicios y prácticas realizadas en clase anteriores dentro del menú que hemos realizado en clase y que tenéis disponible en la cuenta de GitHub.

Las tenéis que añadir en las activities de la aplicación Dashboard, asignando a todos esos activities el tema que procede, activar estos botones para que al pulsar sobre ellos la aplicación muestre cada uno de los ejercicios realizados en cada opción.

Recomendación: Usa los iconos cuadrados para os trabajos realizados en clase, y los que ocupan todo el ancho para las prácticas que has hecho y vayas haciendo.



2. AÑADIR UN SPLASH SCREEN A LA APP PRINCIPAL

Es muy común en las aplicaciones una pantalla de carga que aparece justo cuando pulsamos el botón de abrir nuestra aplicación. Durante estos segundos que dura esa

pantalla (normalmente suele ser el logo de la app), las aplicaciones complejas pueden realizar muchas y muy variadas operaciones (comprobar si se dispone de internet, si el usuario está logueado o no, etc).

Para esta práctica vas a implementar un Splash Screen en nuestra aplicación Dashboard. **El logo y diseño lo dejo a tu elección.** El Splash será la pantalla inicial y de ahí, iremos al login.

3. PRÁCTICA DE LOGIN/CONTRASEÑA

Como excepción al resto de prácticas, la práctica que realizaste de logueo será la primera pantalla que se muestra, y que, tras realizar el logueo, aparezca el dato del email en el Dashboard (en el lugar que dejamos para ello)

4. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- Los elementos seleccionados deben poder ser pulsados y acceder a las actividades correspondientes.
- Usa iconos que intuyan al usuario la temática de la App (busca en flaticon.com)
- El layout resultante ha de ser atractivo.
- Los iconos y letras están posicionados correctamente.
- El Splash Screen está correctamente configurado desde AndroidManifest.xml
- Utiliza una arquitectura limpia, la que tu creas oportuna.

5. ENTREGA DE LA PRACTICA

La entrega será presencial durante la clase del Miércoles 30 de Octubre.

El peso de la práctica serán 30 puntos (si se entrega a tiempo) o de 10 si se entrega fuera de tiempo.

6. MODO DE ENTREGA

GitHub Classroom: <https://classroom.github.com/a/NrneHeQE>