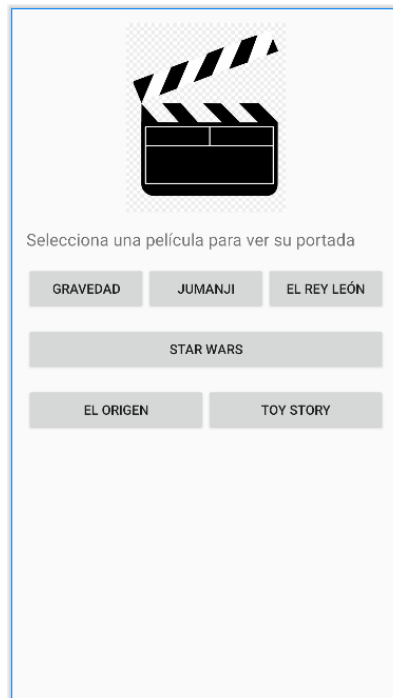
	<b>I.E.S Segundo de Chomón</b>		
	<b>PMDM</b>		<b>2º D.A.M</b>
	Evaluación: <b>1ª</b>	Grupo:	<b>Cartelera de Cine</b>
Fecha: 1 Oct 2024	Fecha de Entrega tope: 8 Octubre 2024		

## APP CARTELERA DE CINE

Para las 3 horas de este miércoles, vamos a realizar una App con una cartelera de Cine. Los materiales para la realización de esta aplicación se os han entregado en una carpeta zip en vuestro classroom:

### A. UI en el XML

i. La APP tiene un solo activity con los siguientes elementos:



### B. Archivo.kt

- Las vistas que tienes que controlar son 6 botones y un imageview que inicialmente muestra el icono que se muestra arriba.
- A boton1, boton2, boton3, y boton4 les tendrás que dar la lógica correspondiente en el evento onClick para que muestre el cartel de la película en el lugar de la imageview.
- Es recomendable usar DataBinding

## 2. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Los aspectos a tener en cuenta para la valoración de la práctica serán los mismos que en la aplicación del perrito. Son los siguientes:

- La app debe mostrar el cartel en el lugar correspondiente.
- La app será multilinguaje: en inglés y español.
- La app tendrá un icono.

## 3. ENTREGA DE LA PRÁCTICA

El tiempo máximo para presentar la App será el **Martes 8 de Octubre**.

La entrega de la app la realizaréis por [Github-Classroom en este enlace](#).