

MODULO 4 | Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Android Kotlin | Ignacio Cavallo

https://github.com/cavigna/modulo_desarrollo_de_aplicaciones_moviles_android_kotlin

Clase 64 | 30-07

Ejercicio Propuesto por el Prof.

Ejercicio

Se requiere desarrollar una aplicación móvil para Android en el lenguaje Kotlin o Java, esta aplicación móvil debe realizar las siguientes acciones:

- La aplicación se conectará a un api rest del cual obtendrá un listado de libros mostrando su título, autor y una miniatura de su portada.
- La aplicación permitirá seleccionar libros y mostrar su detalle.
- La aplicación permitirá ver los libros favoritos sin conexión.
- La aplicación contará con un botón que permite enviar un correo electrónico utilizando alguna aplicación de correo.

Agregar 4 nuevas funcionalidades a la aplicación.

Elaborar diagramas de casos de uso y detallar requerimientos funcionales.

RESULTADO

CODIGO

MainActivity.kt

```
package com.example.booksv1

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.util.Log
import androidx.lifecycle.lifecycleScope
import com.example.booksv1.RetrofitInstance.retroService
import com.example.booksv1.databinding.ActivityMainBinding
import kotlinx.coroutines.launch

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    private lateinit var binding: ActivityMainBinding
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
```

```
binding = ActivityMainBinding.inflate(layoutInflater)
super.onCreate(savedInstanceState)
setContentView(binding.root)

lifecycleScope.launchWhenCreated {
    val response = retrofitService.searchByName()
    val data = response.body()!!

    if (response.isSuccessful){
        Log.v("Libros", response.body().toString())
        binding.tvprueba.text = data.items.get(0).volumeInfo.title
    }
}

private fun getBookByName(){
    lifecycleScope.launch{

    }
}
}
```