

# Android Base de dades local

## Exercici 2

**Objectiu:** Crear una aplicació en Android per a gestionar dades amb SQLite.

**Objectiu específic:** Un Refugi necessita una aplicació per a Android que emmagatzemi les dades dels animals. No cal que les dades estiguin al servidor, així s'ha d'utilitzar la base de dades local SQLite.

De cada animal ens interessa guardar:

- Nom
- Edat
- Si té xip o no
- Tipus d'animal
- Data en que s'ha registrat
- Foto

Volent que l'aplicació permeti:

- Llistar els animals ja registrats.
- Veure detall.
- Afegir un nou registre.
- Eliminar
- Modificar la informació d'un registre existent.

A continuació la descripció detallada de les pantalles de l'aplicació:

### 1. Pantalla de llistat:

Ha de mostrar Nom (en color gris) i data (en color negre) per sota del nom. El llistat ha d'estar en ordre descendent per data (primer l'últim registrat).

En cas de que l'animal tingui xip, el Nom ha d'apareixer en negreta i de color blau.

### 2. Pantalla de creació:

Formulari on afegir totes les dades del registre:

- Foto de l'animal s'ha d'afegir utilitzant la càmera de fotos, es guardarà a base de dades en BASE64
- Nom: text
- Edat: Ha de ser un número, si afegim altre cosa no ha de permetre fer el registre.
- Data del registre: Mostrar un selector per seleccionar-la.

- Xip: checkbox
- Tipus d'animal: text

### 3. Pantalla de detall:

Mostra tota la informació de l'animal en aquest ordre: Foto, nom, edat, tipus d'animal, xip (amb un checkbox no clicable), data de registre en el format "dd/MM/yyyy"

A sota es mostra un botó amb fons vermell per esborrar el registre. Abans d'esborrar preguntar a l'usuari "Estàs segur que ho vols esborrar?", si respon que Si, esborrar.

### **Comentaris:**

Es valorarà que l'aparença de l'aplicació tingui sentit i que s'entengui.