

Reflexión de la Actividad Parcial

Siento que de los puntos más importantes que mencionar es que es vital conocer la estructura de archivos de Android para poder empezar a hacer cualquier cosa, también se tiene que investigar a fondo la forma de trabajo de Kotlin para poder aprovecharlo al máximo.

Un ejemplo de lo primero es las variables, los adapters, las views y las actividades, cada una tiene su espacio específico que le permite a Android establecer comunicación entre ellos de forma sencilla, permitiendo el manejo de elementos del view desde la actividad por ejemplo; O el procesamiento de información de la actividad en un adapter.

La Recycle view es una parte fundamental del uso de Android, y he de admitir que al inicio parecía un poco complicada de utilizar por la enorme dependencia que tiene con el LayoutManager y el Adapter, pero una vez entiendes el porque de las cosas todo cobra sentido.

Con respecto a la segunda idea del párrafo introductorio quiero mencionar que aprendí que una clase de kotlin puede heredar a otras dos clases, y como tal usar sus elementos y funciones al máximo, como por ejemplo un Holder que también tiene heredadas funciones de la clase OnClickListener.