

# Bootcamp - Android

Roshka - Agosto 2022

# Mejoras en nuestro código

Al utilizar **findViewById** cada vez que hacemos click, puede no ser tan eficiente, ya que en cada click estará creando una referencia del objeto.

Para eso pondremos nuestra referencia a la imagen como una propiedad de la clase, y la llamaremos con el keyword **lateinit** que básicamente prometemos a Kotlin que no usaremos la variable como *null*.

# Namespace

Para cambiar la vista previa del layout sin que esto afecte a nuestra app, podemos establecer atributos en otro contexto en los Views.

Por ejemplo en nuestro ImageView, si queremos tener la vista previa de un dado específico podemos definir con el contexto **tool**:

```
<ImageView  
    android:id="@+id/image_view"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_gravity="center_horizontal"  
    android:src="@drawable/empty_dice"  
    tools:src="@drawable/dice_6"/>
```

# Gradle

Gradle es la herramienta elegida para construir proyectos Android.

Controla varias cosas como:

- Los dispositivos que correrán con tu aplicación
- Compilar el código a ejecutables
- Manejar las dependencias del proyecto
- Firmar las aplicaciones (para Play Store)
- Correr tests automáticos

# Gradle

Al presionar el botón verde para ejecutar la aplicación, gradle se encarga de una serie de tareas previas y construir todo el proyecto con lo que necesita en un APK y luego lo instala en el dispositivo de prueba.

Tenemos 2 archivos:

- build.gradle (proyecto)
- build.gradle (Module:app)

# Gradle (proyecto)

Algunos conceptos de nuestros archivos gradle

- **Repository:** servidores remoto donde podemos descargar código
- **Dependencies:** código externo, como librerías, del que depende el proyecto

Recordemos que gradle es una herramienta genérica para construir proyectos, por lo que necesitamos indicar cómo construir proyectos Android

# Gradle (module)

Algunos conceptos de nuestros archivos gradle

- **plugins** que se aplican para saber como construir nuestra aplicación
- las **versiones** que nuestra app soporta, la mínima, la versión objetivo y la versión utilizada en la compilación
- **applicationId** es un id para que Android y Google Play identifique a nuestra aplicación, generalmente se utiliza el dominio reverso de tu empresa (no se pueden instalar 2 apps con el mismo applicationId)
- **dependencies** utilizadas por nuestra aplicación, que gradle descarga de los repositorios definidos en el archivo anterior

# gitignore Android

El archivo gitignore permite **ignorar** archivos que no necesitamos que estén en nuestro repositorio

Para Android tenemos un archivo que utilizamos con carpetas y archivos comunes a ignorar, se encuentra en el git



# Tarea

Hacer el juego TATETI