	<b>I.E.S Segundo de Chomón</b>		
	<b>PMDM</b>		<b>2º D.A.M</b>
	Evaluación: <b>1ª</b>	Grupo:	<b>Practica 06</b>
Fecha: 22 Octubre 2024	Fecha de Entrega tope: 29 Octubre 2024		

## 1. APP QUIZZES

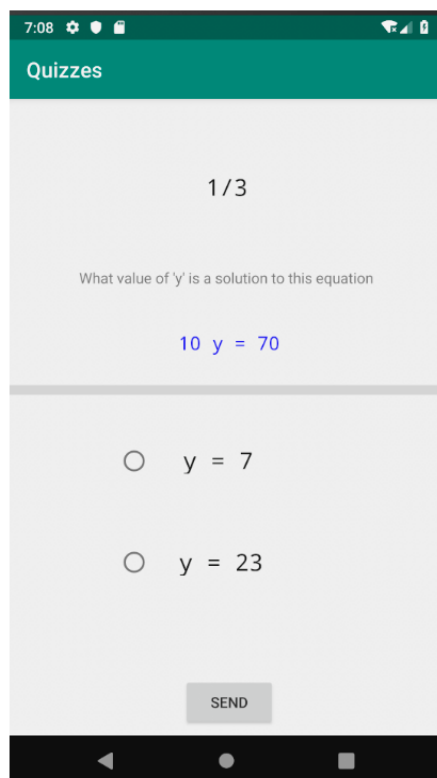
Vamos a repasar varios de los conceptos que llevamos de curso en nuestras primeras aplicaciones que hemos hecho. El resultado final de la aplicación será el siguiente:

### A. UI en el XML – Pantalla1

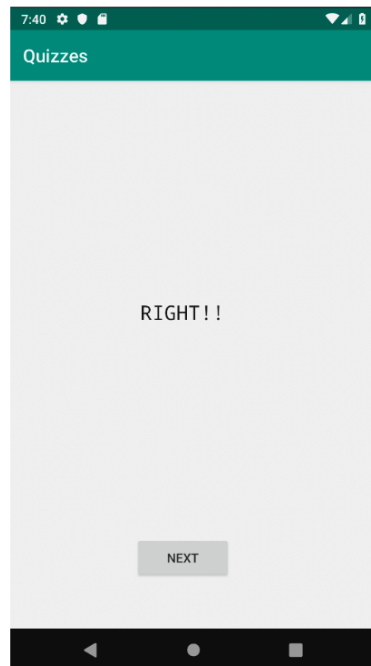
i. Lo primero que tendrás que hacer es el diseño de la Activity Principal. Ya hemos construido algunos diseños. Este en concreto no tiene ninguna dificultad. Puedes elegir el que quieras. Fíjate que tiene: El número de pregunta que es, el título, y un radiobutton con posibles respuestas, aparte del botón.

### B. Funcionalidades de la primera pantalla:

- Se debe seleccionar la opción correcta ante la pregunta planteada.
- Si no se elige ninguna opción deberá enviarse un **Toast** indicando que no se ha seleccionado ninguna respuesta y no se podrá pasar a la siguiente pantalla.



## Pantalla 2



### C. UI en el XML – Pantalla2

- i. Este diseño es muy básico. Un Textview y un botón.

### D. Funcionalidades de la segunda pantalla:

- i. Muy simple. Ha de poner lo que veis si se acierta la pregunta, a excepción de si es la última, que ha de poner:



## 2. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Ten en cuenta que la App se va moviendo entre dos activities, las cuales van intercambiando información entre una y otra.

Ya debes saber cómo realizamos esa operación. En caso de no acordarte revisa la documentación oficial, en el apartado Intents.

- Crear las activities correspondientes a las pantallas 1 y 2. (Para crear una activity haced clic en el botón derecho del ratón sobre el package que queráis y veréis que dentro de la opción New os aparecen diferentes opciones de ficheros, entre ellas las de crear activities).
- Definir la interfaz gráfica de las pantallas 1 y 2 a través de un fichero XML. Tened en cuenta que hay dos opciones para ver el fichero XML. Una vez lo tengáis abierto, fijaos que debajo hay dos pestañas, una para ver el diseño de la pantalla y otra para ver su estructura XML. Utilizad un layout de tipo ConstraintLayout preferiblemente.
- Añadir una pequeña estructura de datos (por ejemplo una lista) para almacenar la batería de preguntas a realizar.
- Identificar los eventos de las pantallas 1 y 2 que se tienen que procesar y definir en las activities.

## 3. ENTREGA DE LA PRACTICA

Para obtener la máxima calificación en esta práctica, aparte de lo ya comentado hasta aquí, la App deberá cumplir los siguientes requisitos:

- Multilenguaje (ingles y español)
- Con un icono
- Usa viewBinding

El tiempo máximo para presentar la App será el **marcado por Classroom**.

**Esta práctica tendrá un valor de 20 puntos.**

## 4. MODO DE ENTREGA

Para la entrega de la Práctica deberás **subir tu proyecto a github**, de manera pública o privada (si lo haces de manera privada deberás darme acceso).

La entrega deberá realizarse en el siguiente repositorio:

<https://classroom.github.com/a/u6qYDPLm>