

Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

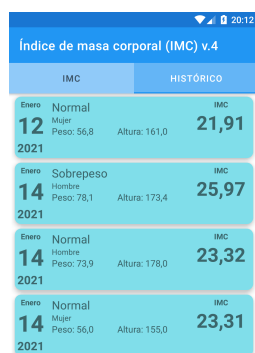
Práctica 4

Obligatoria

Partiendo de la tercera versión de la aplicación MyIMC realizada en la práctica anterior, se creará una versión 4.0 en la que básicamente se cambiará el sistema de persistencia de los datos.

Qué se pide

Duplica la versión anterior del proyecto (consulta los anexos), para crear la nueva versión de la aplicación, **MyIMCv4**. Deberá respetar el funcionamiento de la versión anterior, el cálculo del IMC, el funcionamiento de *tabs*, los *fragments* y el listado mediante el *recycler view*. Deberá mantenerse también el uso de los diálogos y *SnackBars*.



Esta nueva versión sustituirá el uso de un fichero de texto para almacenar la información, por una base de datos local. Concretamente se almacenará la información en una única tabla con los campos **identificador, fecha, sexo, imc, peso, altura y estado**.

Deberás añadir la posibilidad de eliminar elementos del listado, y por ende, de la base de datos. Para activar la eliminación, deberás utilizar una **pulsación larga** sobre el elemento en cuestión, tras la cual deberá pedirse confirmación, si se acepta, se borrará, tanto el elemento de la lista como el registro de la base de datos.

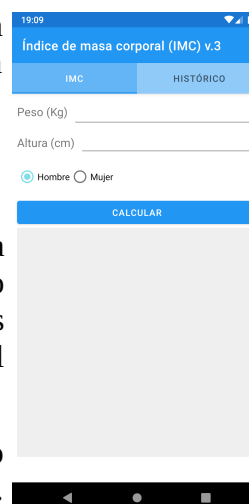


Figura 1: Versión 3.0



Figura 2: RV a partir de BD

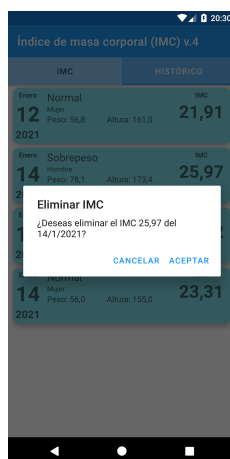


Figura 3: Confirmación de borrado

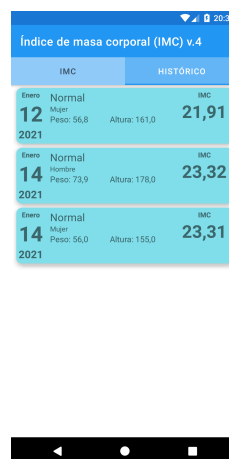


Figura 4: Tras la eliminación

Modifica la versión de la aplicación para que refleje que se trata de la 4.0 en la información de la aplicación.

Para **entregar la práctica** deberás enviar el directorio completo del proyecto creado en **Android Studio** comprimido.

Cosas a tener en cuenta

- DB Adapter.
- Eliminar elementos del listado.
- Comenta el código fuente para que sea comprensible.
- Uso el fichero de recursos *strings.xml*.

NOTA: Para trabajar con el *recycler view* y, añadir la opción de eliminar, puede resultar más fácil pasar la información a mostrar de la base de datos a una lista, en vez de utilizar un *cursor*.

NOTA 2: Debes saber que el método para activar la pulsación larga se llama `setOnLongClickListener()`, el cual siempre devolverá un valor bool para indicar si se ha completado la acción, suele encontrarse con el siguiente formato: `return@setOnLongClickListener false`.

NOTA 3: No se ha visto en los apuntes, pero puedes realizar un trabajo de investigación y optar por el deslizado para eliminar en lugar de la pulsación larga, o ambos métodos, es opcional. Para el deslizado, como pista, deberá implementarse la clase `itemTouchCallbak`, la cual se implementa fuera del *adapter* del *recycler view*, para después asociársela. Para la eliminación mediante deslizado no es necesario mostrar el cuadro de diálogo de confirmación.

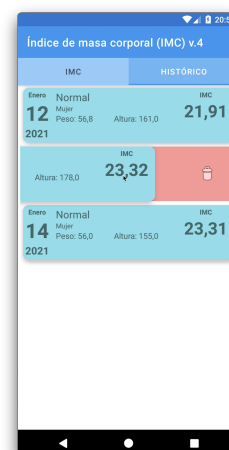


Figura 5: Borrado al deslizar