

# Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

## Práctica 3

### Obligatoria

Partiendo de la segunda versión de la aplicación MyIMC realizada en la práctica anterior. Para esta versión 3.0 se modificará el aspecto y añadirán nuevos componentes.

### Qué se pide

Duplica la versión anterior del proyecto (consulta los anexos), para crear la nueva versión de la aplicación, **MyIMCv3**. Deberá respetar el funcionamiento de la versión anterior, el cálculo del IMC y la persistencia de la información.

En esta tercera versión, se sustituirán todos los *Toast* para mostrar la información al usuario por *Snackbars* sencillos, que muestre únicamente la información.

Otra modificación que se deberá añadir es la de mostrar un *Dialog* en el momento de pulsar el botón “Calcular”, éste preguntará si se quiere o no almacenar la información. El *Dialog* contendrá dos botones que actuarán en consecuencia, mostrando un *Snackbar* tras la selección hecha, por ejemplo, “La información se ha registrado en el histórico” o “La información no ha quedado registrada”.

Una modificación más será el uso de *CardView* en el *RecyclerView* que ya dispone la aplicación, además, se mostrarán dos datos más en el histórico, el peso y la altura, teniendo que encontrarse estos almacenados en el fichero de texto.

Para finalizar, deberás eliminar el botón “Histórico” y modificar el interfaz para que haga uso de pestañas. Modifica también la versión de la aplicación para que refleje que se trata de la 3.0 en la información de la aplicación.

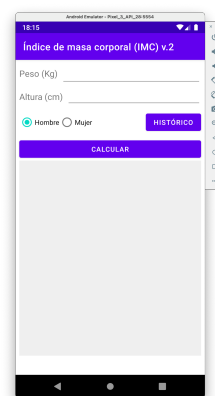


Figura 1: Segunda versión

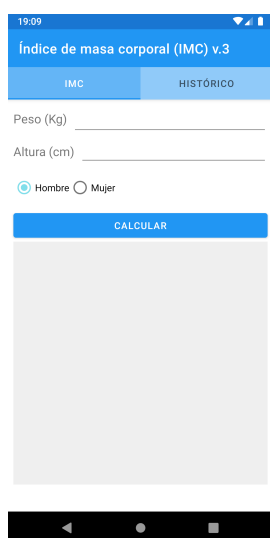


Figura 2: Versión 3.0

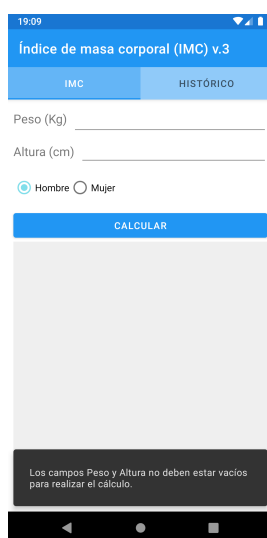


Figura 3: Uso de Snackbars

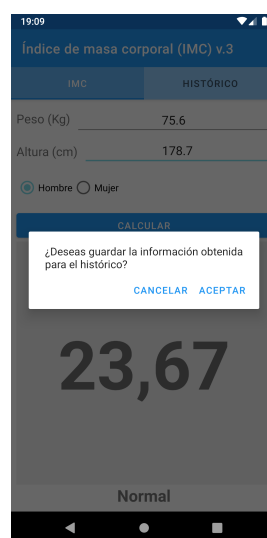


Figura 4: Uso de Dialog



Figura 5: Respuesta al Dialog



Figura 6: Nuevo RecyclerView

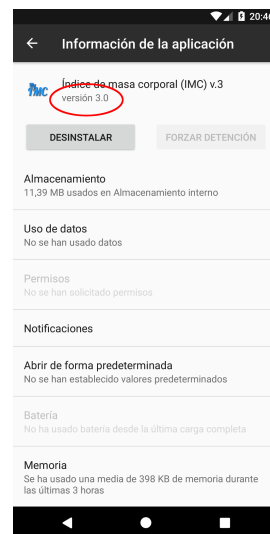


Figura 7: Información de la aplicación

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

## Cosas a tener en cuenta

- Aplicación de *SnackBar*.
- Uso de *CardView*.
- Uso de *DialogFragment*.
- Utilización de *Tabs* en la aplicación.
- Comenta el código fuente para que sea comprensible.
- Uso el fichero de recursos *strings.xml*.

**NOTA:** A la hora de mostrar un *Dialog*, si utilizas *DialogFragment*, es posible que necesites utilizar *fragmentManager* en lugar de *supportFragmentManager* para mostrar el diálogo. Dependerá desde donde hagas la llamada.