

- Ejercicio práctico

Introducción a Android

Crear una aplicación utilizando Android Studio con las siguientes especificaciones:

- Nombre: AppPractica1
- Nombre del paquete: com.curso.android.app.practica.uno
- Versión mínima a soportar: Android 5
- Basa en un template del tipo: Vista Primaria con Detalle

- **Actividad 1**

Crear un emulador del tipo Tablet, con un tamaño de pantalla de al menos 8".

- Correr la aplicación en el emulador en orientación Portrait (vertical).
- Correr la aplicación en el emulador en orientación Landscape (horizontal).

- **Actividad 2**

Crear un emulador del tipo Teléfono.

- Correr la aplicación en el emulador en orientación Portrait (vertical).
- Correr la aplicación en el emulador en orientación Landscape (horizontal).

- **Actividad 3**

En ambos los casos:

- Indicar que configuración tiene cada emulador creado (versión de Android, tamaño de pantalla, memoria RAM).

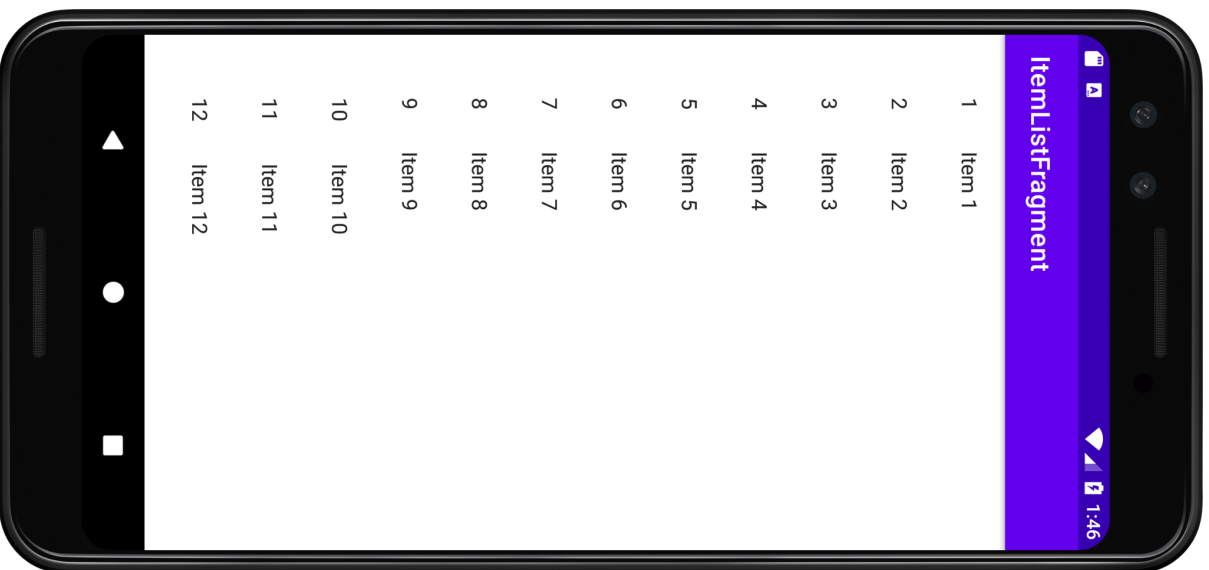
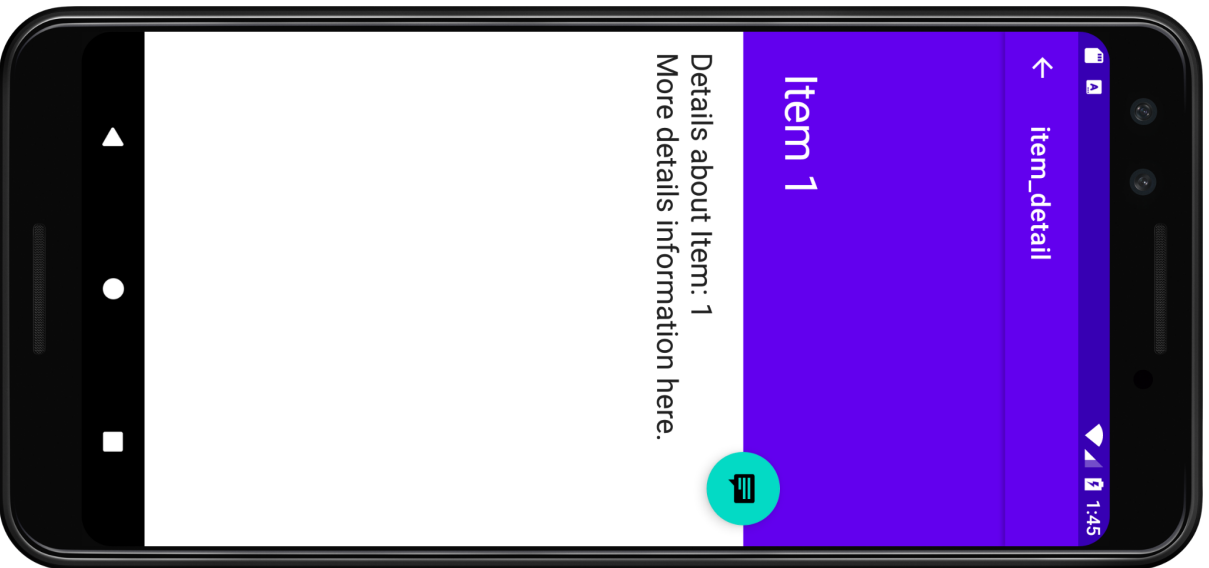
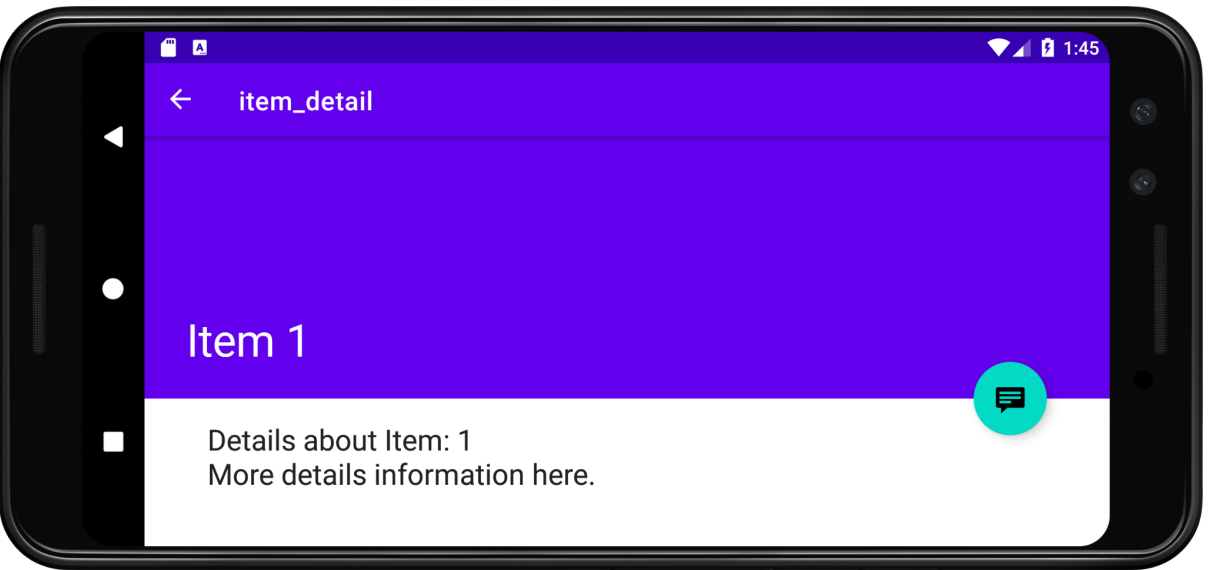
- Nexus 10 API 30.

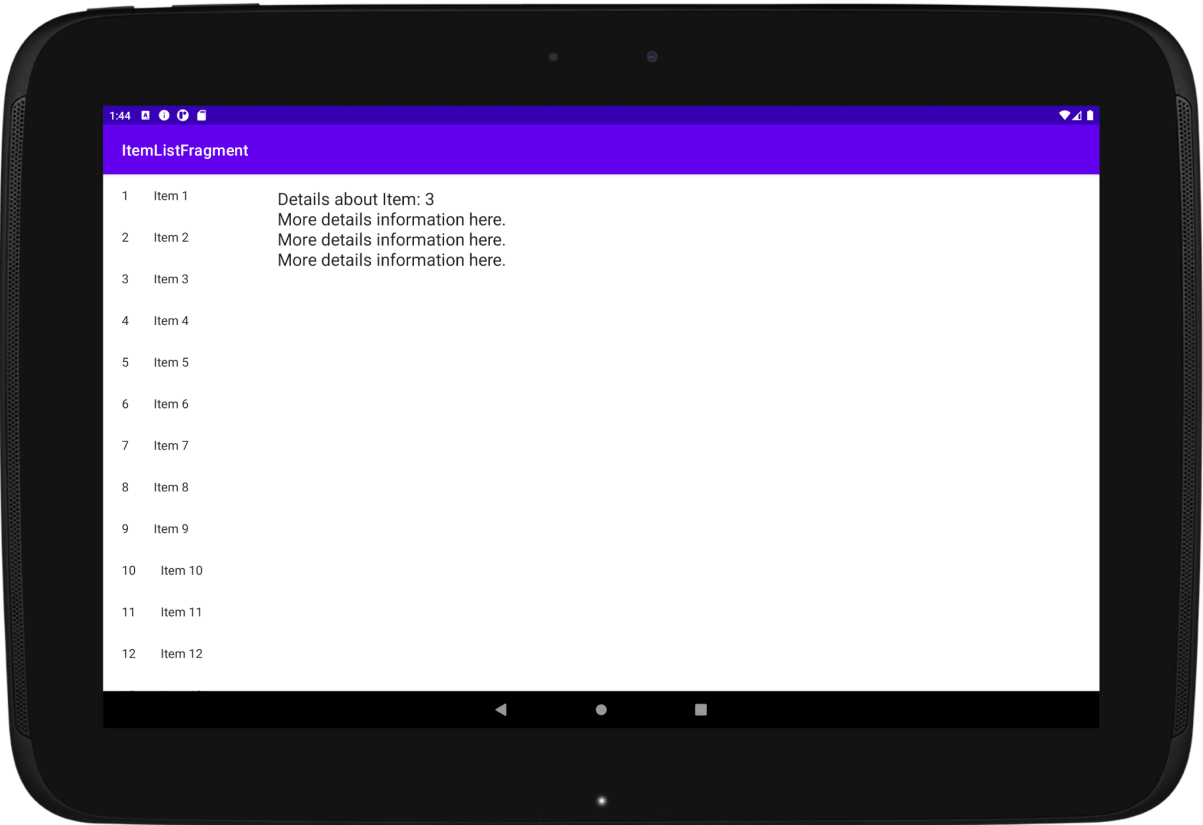
Pantalla de 10 pulgadas, Android 11, multi core 4 cpus,  
1536 MB RAM,  
192MB VM heap,  
almacenamiento interno 6144MB

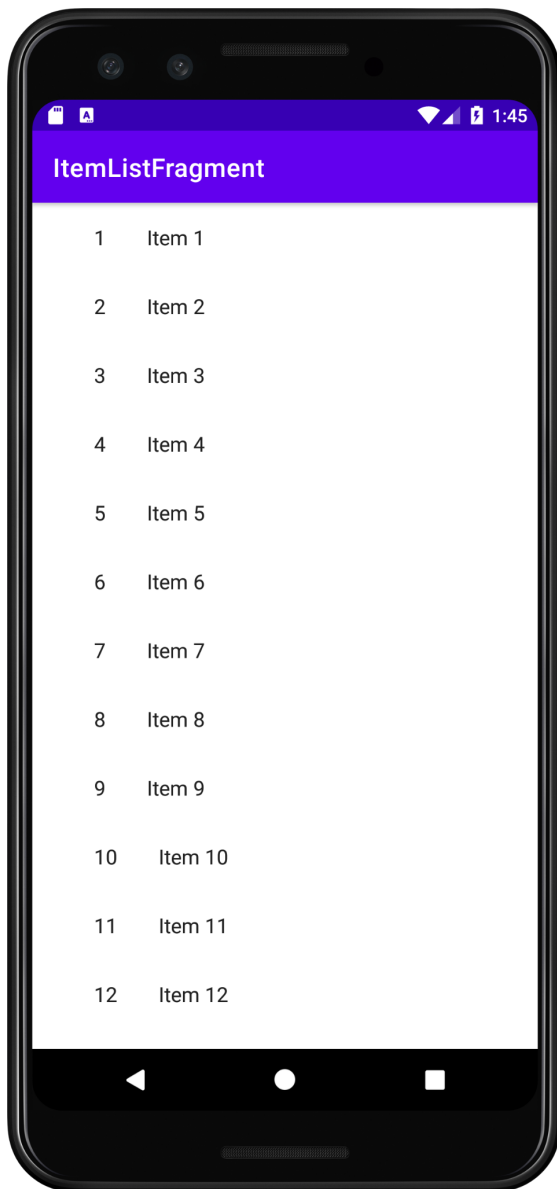
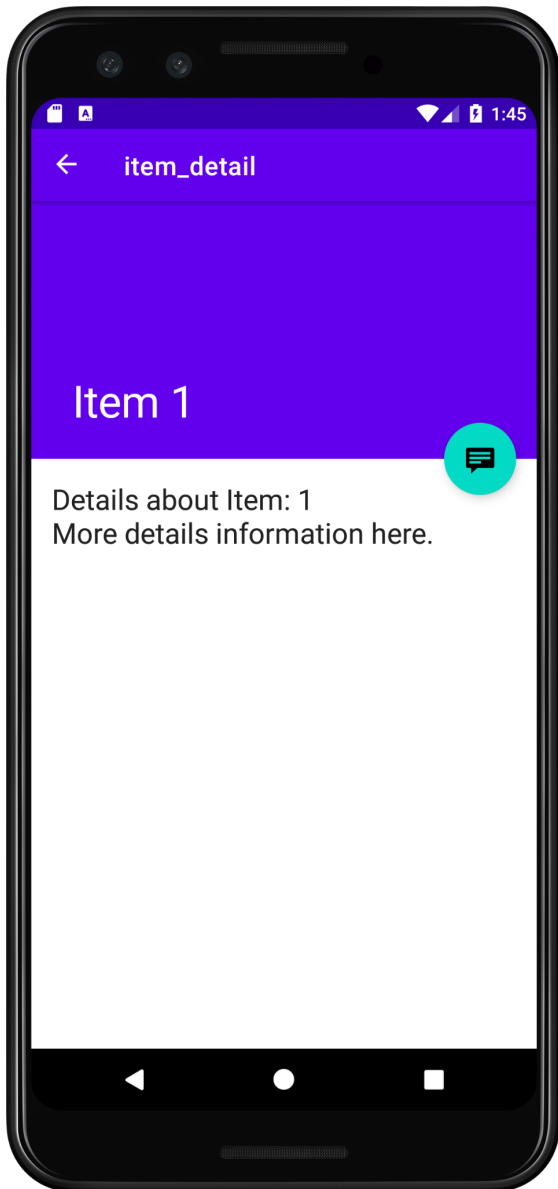
- Pixel 3 API 25

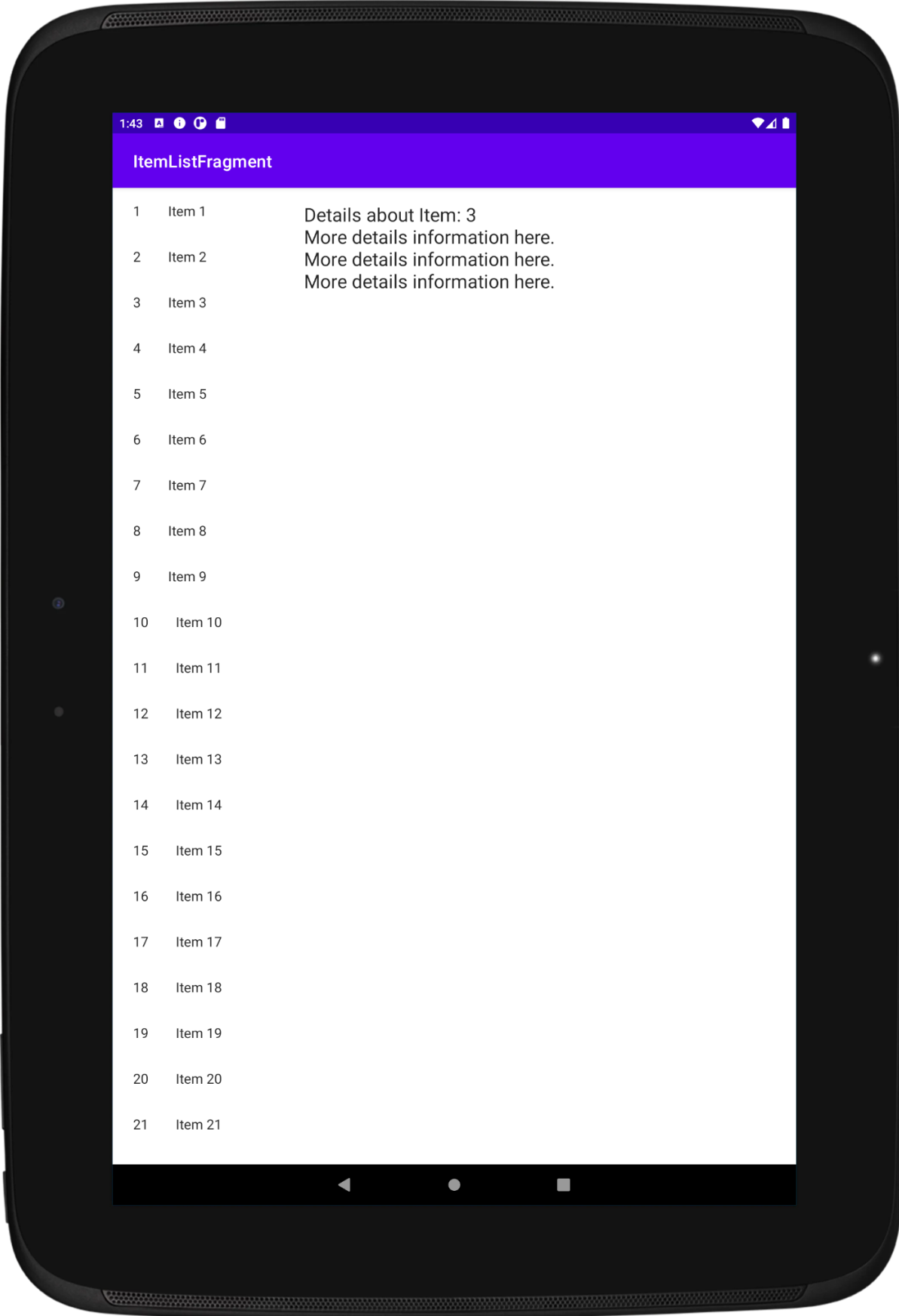
Pantalla de 5,4 pulgadas, Android 7.1, no soporta multicore,  
1536 RAM,  
228MB VM heap,  
2048MB de almacenamiento interno

- Realizar capturas de pantalla de cómo se ven todas las pantallas de la aplicación en cada configuración.







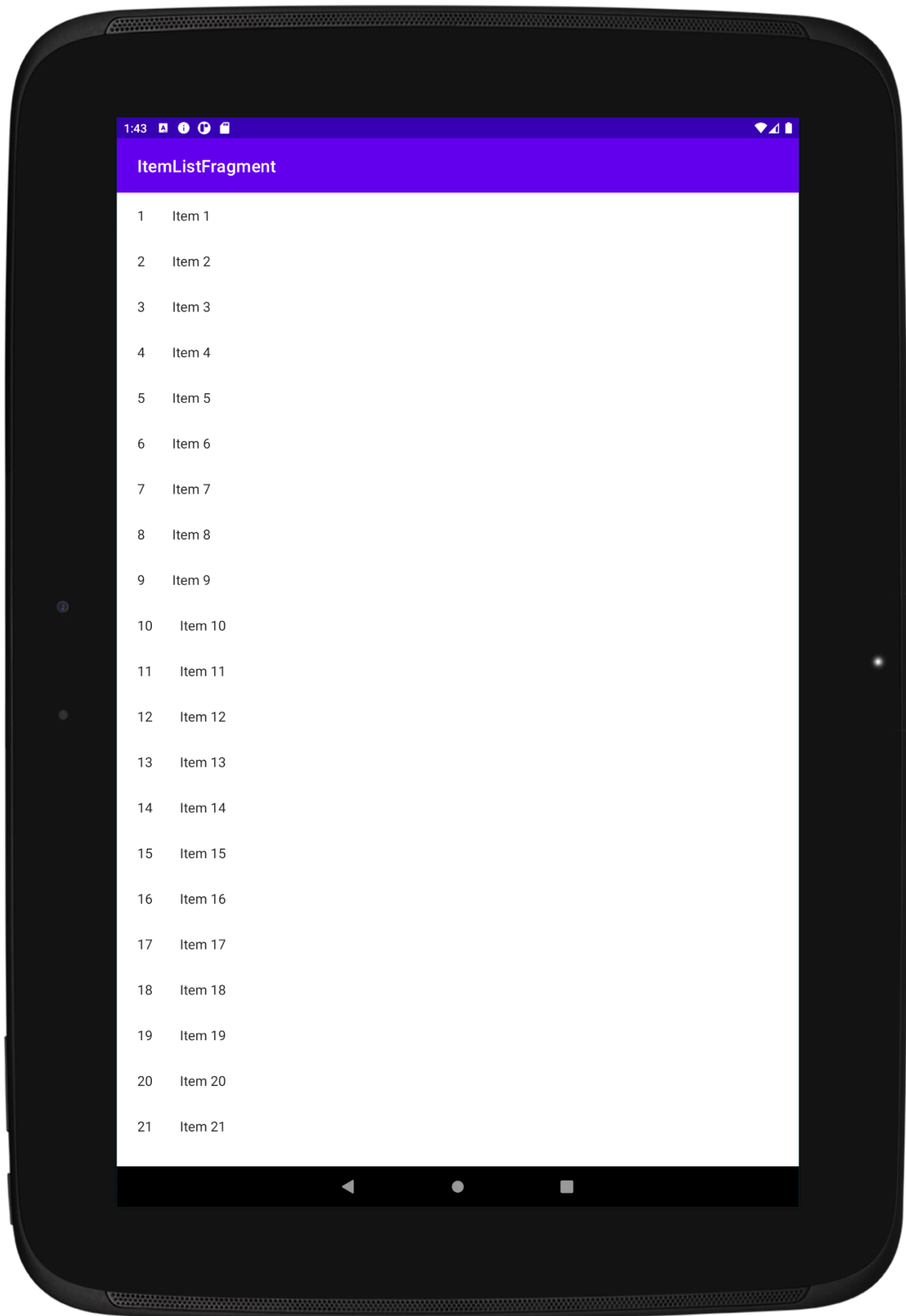


1:43



## ItemListFragment

- |    |         |                                |
|----|---------|--------------------------------|
| 1  | Item 1  | Details about Item: 3          |
| 2  | Item 2  | More details information here. |
| 3  | Item 3  | More details information here. |
| 4  | Item 4  |                                |
| 5  | Item 5  |                                |
| 6  | Item 6  |                                |
| 7  | Item 7  |                                |
| 8  | Item 8  |                                |
| 9  | Item 9  |                                |
| 10 | Item 10 |                                |
| 11 | Item 11 |                                |
| 12 | Item 12 |                                |
| 13 | Item 13 |                                |
| 14 | Item 14 |                                |
| 15 | Item 15 |                                |
| 16 | Item 16 |                                |
| 17 | Item 17 |                                |
| 18 | Item 18 |                                |
| 19 | Item 19 |                                |
| 20 | Item 20 |                                |
| 21 | Item 21 |                                |



1:43

## ItemListFragment

- 1 Item 1
- 2 Item 2
- 3 Item 3
- 4 Item 4
- 5 Item 5
- 6 Item 6
- 7 Item 7
- 8 Item 8
- 9 Item 9
- 10 Item 10
- 11 Item 11
- 12 Item 12
- 13 Item 13
- 14 Item 14
- 15 Item 15
- 16 Item 16
- 17 Item 17
- 18 Item 18
- 19 Item 19
- 20 Item 20
- 21 Item 21

#### **Actividad 4**

- ¿Qué diferencia observás en el funcionamiento de la aplicación en una tablet con orientación Landscape y un teléfono con orientación Portrait?

Como lo visto en el video y luego comprobado en el entorno de Android Studio con su emulador, al no tener la opción de desbloqueo de rotación de pantalla activada, la aplicación sólo podría visualizarse de manera correcta usando los dispositivos en orientación Portrait (vertical). Así mismo, el template define que la visualización del contenido en detalle en el dispositivo tipo teléfono, se ve en una vista a parte y no al lado de la lista de elementos como en la tablet. Esto se debe a que la pantalla del teléfono es más pequeña.

- Actividad extra
  - ¿En qué archivo está el nombre de tu aplicación? Probá cambiarlo y correr la aplicación nuevamente.
  - ¿Y el ícono?
- Tanto el ícono como el nombre de la aplicación se define en el archivo de manifiesto de la misma. AndroidManifest.xml. En dicho archivo se hace referencia al nombre de la aplicación y al ícono en las líneas 9 y 8,
- `android:icon="@mipmap/ic_launcher"`
- `android:label="@string/app_name"`
- 
- A su vez esto es una referencia al archivo de strings en donde estará nuestro verdadero nombre
- `<string name="app_name">Practica 1</string>`

En cuanto al ícono está directamente en la carpeta  
/mipmap/ic\_launcher/ic\_launcher.xml

## PROYECTO FINAL

Desarrollá una aplicación que tenga un solo activity que cumpla con las siguientes premisas:

Contenga una única pantalla (sin importar el layout elegido) con:

- 2 cuadros de textos (EditText)
- 1 botón con el texto “comparar”
- 1 texto (TextView) que en el que se escriba el resultado de la acción al presionar el botón.

Asegurarse de que:

- Utiliza MVVM
- Tiene al menos un test unitario
- Tiene al menos un test de UI

### Función de la aplicación

Cuando el usuario hace clic en el botón “comparar” debe comparar la entrada de ambos cuadros de texto y escribir en el texto (TextView) si ambas cadenas de caracteres son iguales o no.

### Requerimientos

1. Usá un repositorio de GitHub pages para subir tu proyecto (Repositorio app laboratorio: <https://github.com/eaceto/ticmas-lab-android>  
Con lo visto en el último módulo del curso, vas a poder subir sin problema tu proyecto a la web.
2. Generá un archivo .doc con lo planteado en la consigna y el link de tu entregable.
3. Luego, subilo en el bloque "Proyectos" que se encuentra en la página principal del curso, en la plataforma.

LINK AL PROYECTO FINAL -> <https://github.com/deathercrusher666/ArgProgramaAppFinal>