

Proyecto Patrones de Diseño MVVM

El objetivo de la práctica es definir e implementar una estructura base de aplicación aplicando un diseño coherente creando una nueva aplicación llamada AppPatronesNombre.

Para el desarrollo de esta, existe libre elección de imágenes y textos. Se aconseja utilizar la api proporcionada de Dragon Ball.

¿QUÉ HAY QUE HACER?

- Crear la aplicación con arquitectura MVVM.
- Definir todos los modelos de datos necesarios para mostrar la información requerida.
- Se deben crear datos por defecto cada vez que se carga la aplicación.
- La APP constara de 3 pantallas. Login, Home y Detalle.
- En la pantalla Home principal se verá un listado de personajes con al menos una imagen y un texto cada una.
- Al pulsar en cada uno de ellos abriremos una nueva pantalla con información detallada del personaje seleccionado.
- Implementar TESTING

REQUISITOS:

Para superar la práctica, como mínimo se deberá implementar correctamente los modelos de datos y estructura de carpetas y separación de datos siguiendo el patrón MVVM.

Además, el proyecto deberá compilar y se mostrarán todos los datos en el dispositivo.

IMPORTANTE:

Cualquier sospecha de copia, ya sea entre diferentes prácticas o de cualquier otro modo, será motivo suficiente para no superar el módulo.

REQUISITOS ADICIONALES:

- 1.- Crear 4ª pantalla con lista de transformaciones de los héroes
- 2.- Crear 5ª pantalla con detalle de cada una de las transformaciones
- 3.- En las 2 anteriores se debe realizar todo el flujo con sus casos de uso, su viewModel y las respectivas llamadas a la API