

Proyecto final

Explicación:

El Layout (activity_app) Contiene:

- Dos cuadros de textos (EditText), con su ID correspondiente.
- Un botón (AppCompatButton) que al presionarlo compara los caracteres ingresados.
- Y un TextView que devuelve un “Iguales” o “Distintos” según corresponda. Mas un icono de signo de exclamación.

Funcionalidades:

Iconos aleatorios:

Se crea una lista de varios iconos de signo de exclamación en (IconsProvider), y con el método (random()) se accede a ella eligiendo aleatoriamente entre las posiciones que componen la lista. En AppViewModel se utiliza ese método dentro de la función (randomIcons()) que luego será llamada en (AppActivity) cuando se haga click en el botón(btnComparar) en setOnClickListener.

Cambio de texto:

En `compararTexto()` dentro de (`AppActivity`) se captura lo que el usuario ingresa en los dos `EditText` y los compara. Devolviendo un mensaje en un `TextView`. Los `EditText` tienen límite de caracteres (`maxLength 16`) y `singleLine` activado para que el usuario escriba en una sola línea.

Arquitectura:

El proyecto se realizó con arquitectura MVVM.

Model:

- `IconsModel`
- `IconsProvider`

View:

- `AppActivity`

ViewModel:

- `AppViewModel`

Test Unitario:

`AppViewModelUnitTest`

Test UI:

`appInstrumentedTest`

