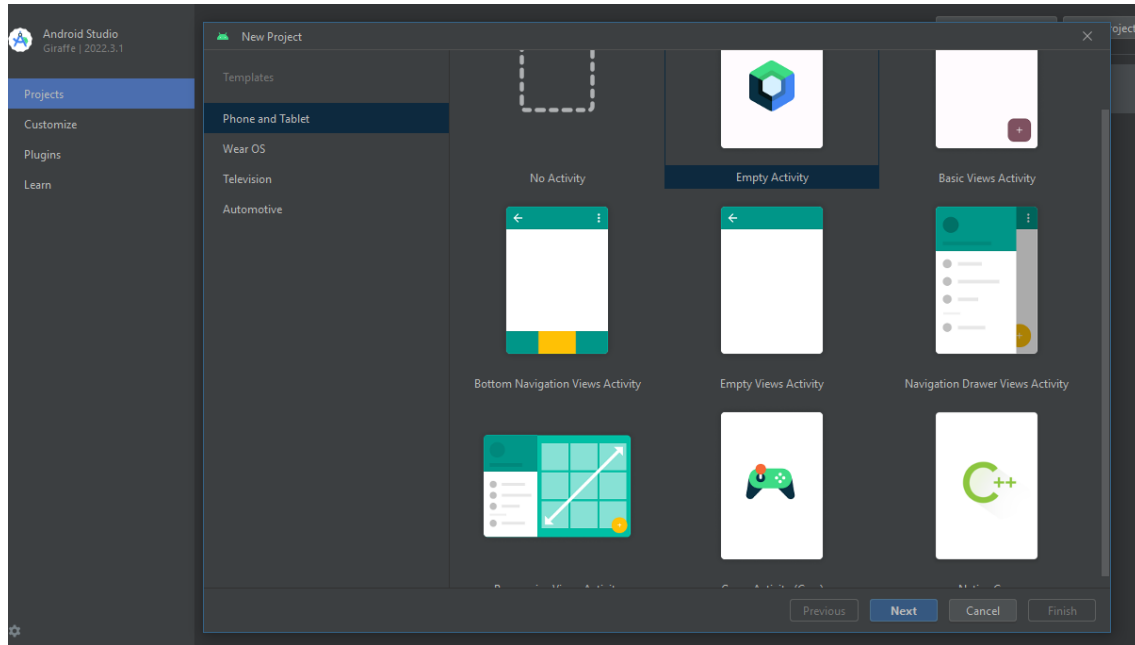


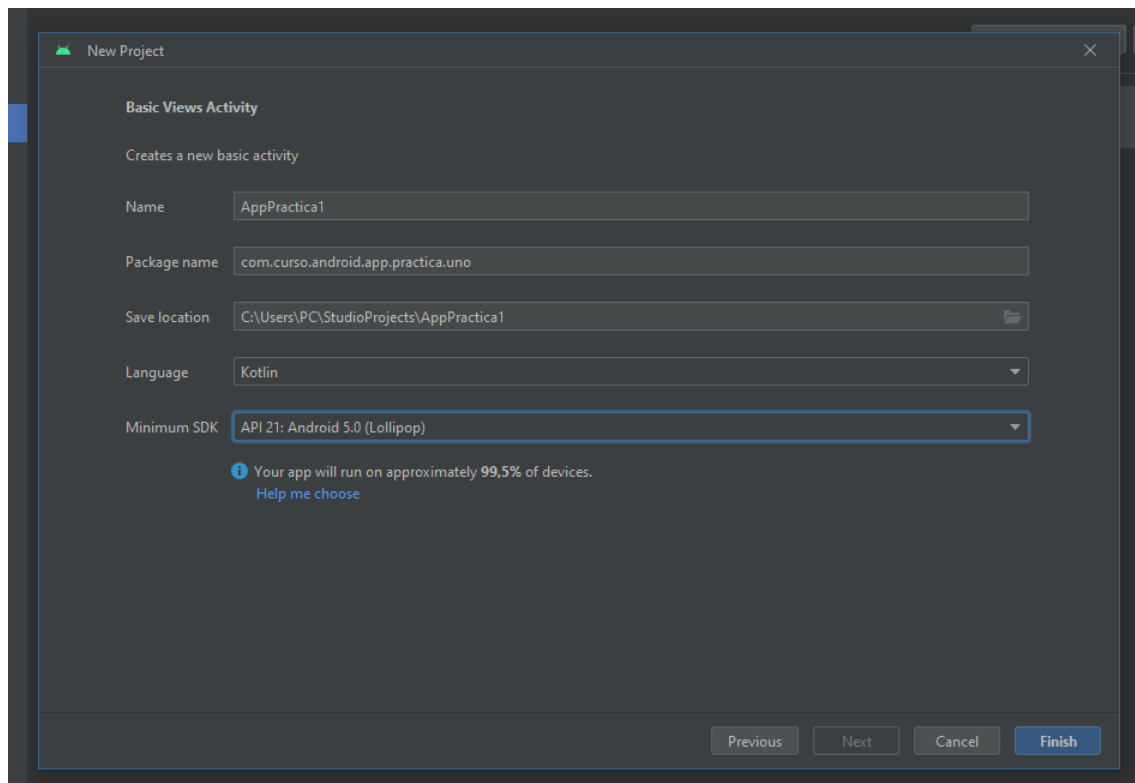
Introducción a Android

****El proyecto para el ejercicio 1 fue realizado con la plantilla “Basic Views Activity”, ya que no aparece localizable en los nuevos proyectos la plantilla sugerida por el curso. Al consultar por mail a Ticmas, me dijeron que lo realice con otra plantilla****

Estas son todas las plantillas que figuran en mi Android Studio:



Ejercicio práctico 1



Actividad 3

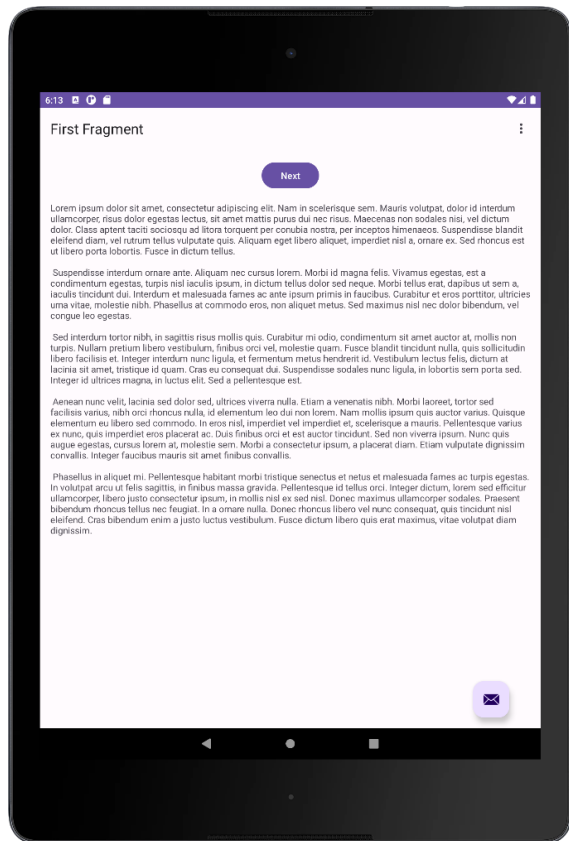
Emulador de Tablet: Nexus 9 API 30

Versión de Android: Android 11.0 (Google APIs) API level 30

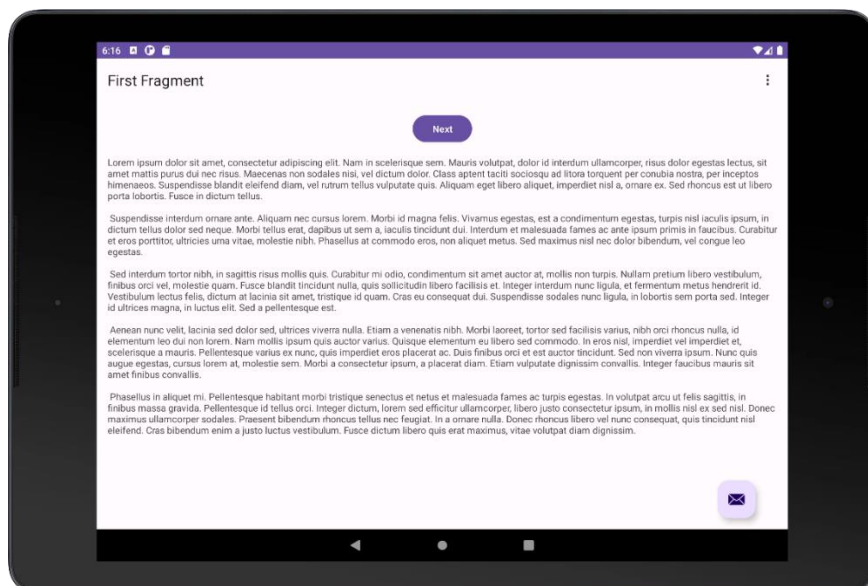
Tamaño de pantalla: 8.86" 2048x1536 xhdpi

RAM: 2GB

PORTRAIT



LANDSCAPE



Emulador de Celular: Pixel 5 API 30

Versión de Android: Android 11.0 (Google APIs) API level 30

Tamaño de pantalla: 6.0" 1080x2340dpi

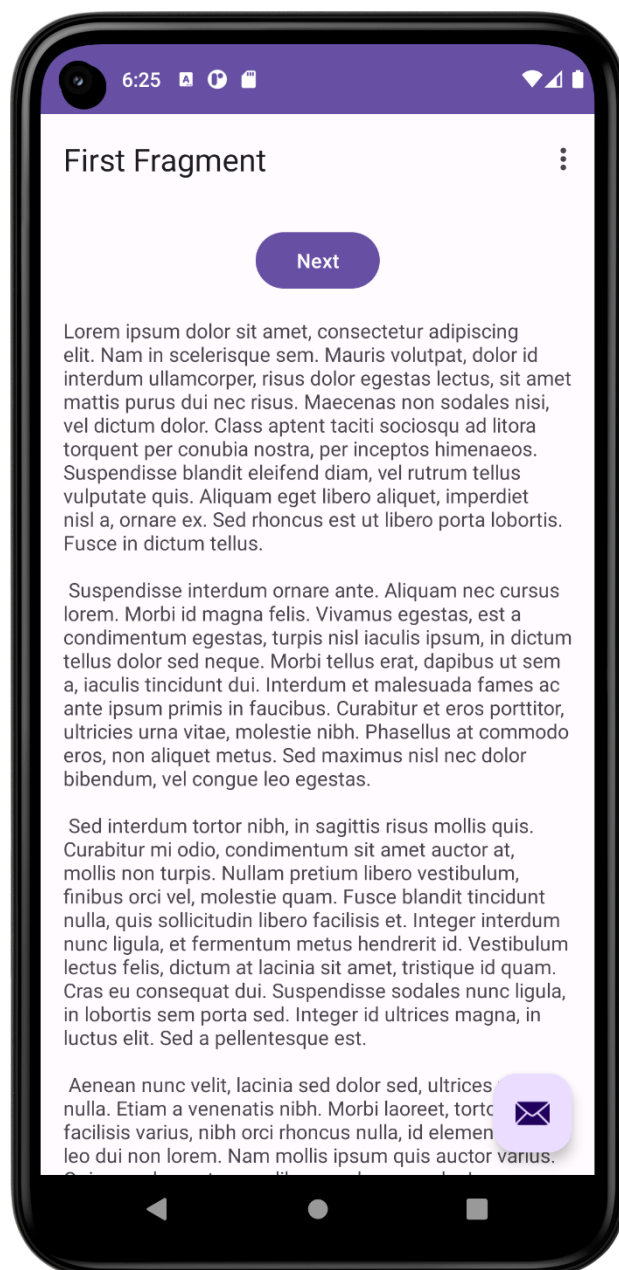
RAM: 4096MB

Multi-Core CPU: 2

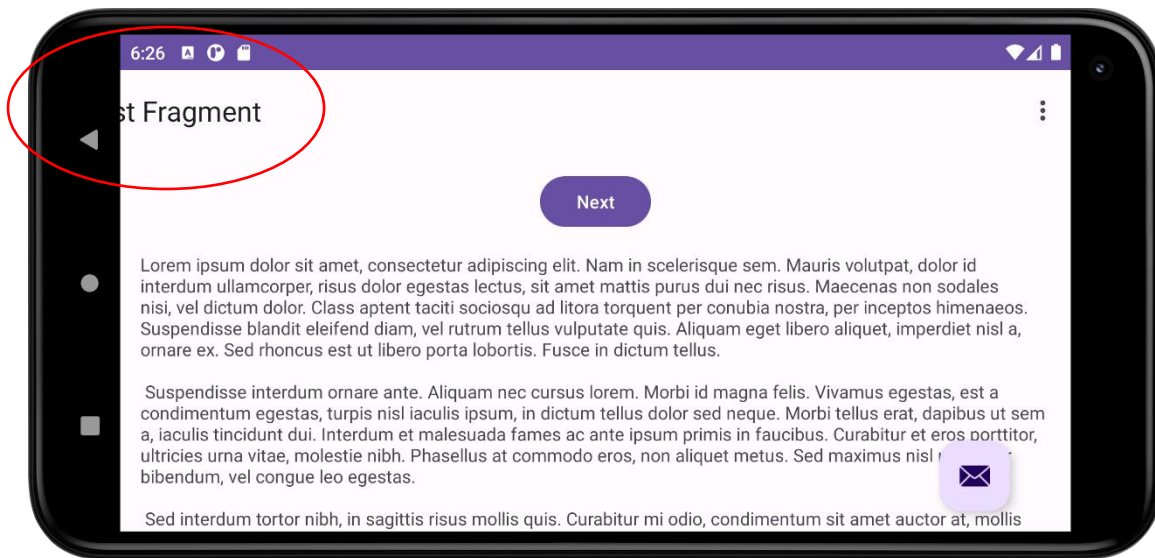
RAM: 4 GB

SD Card: 512 MB

PORTRAIT



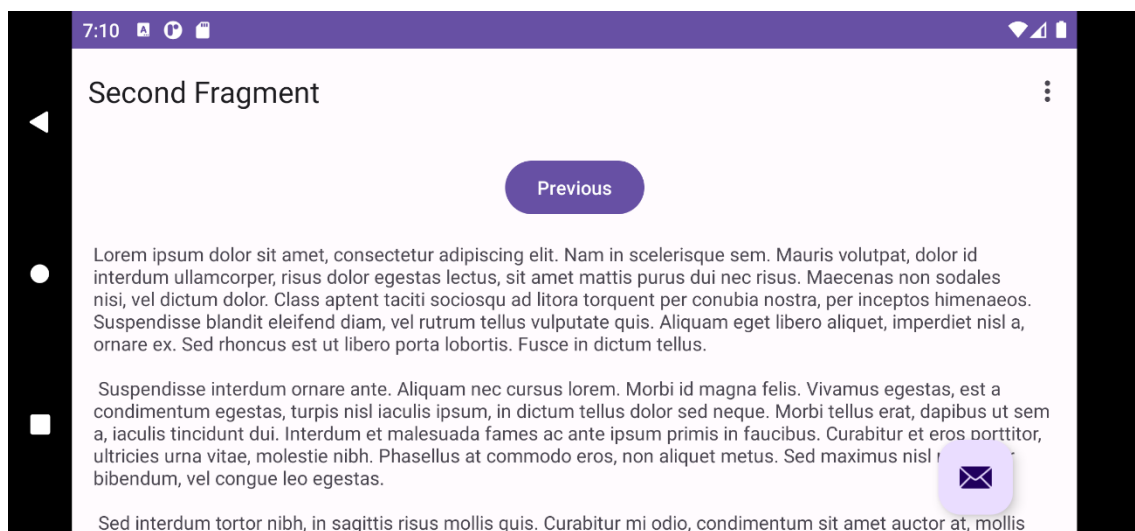
LANDSCAPE



Actividad 4

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

En la Tablet modo landscape se visualiza el espacio destinado a texto de párrafo por completo en la pantalla. En cambio, en el teléfono modo portrait el espacio destinado a texto de párrafo no entra en la pantalla y el botón flotante se encuentra sobre el texto. También me llamó la atención que en el teléfono en modo landscape, el título de la pantalla "First Fragment" aparece cortada la palabra al inicio, no sucediendo lo mismo al apretar el botón "Next" con el segundo título "Second Fragment". Hay una diferencia de configuración entre ambas pantallas.

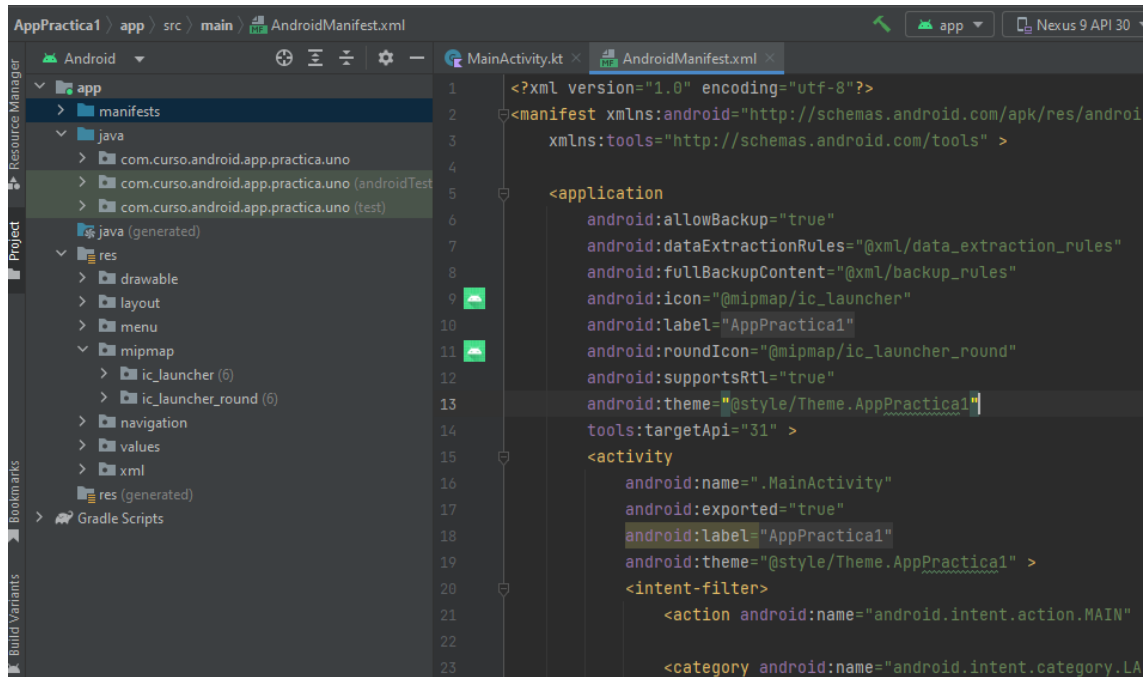


Actividad extra

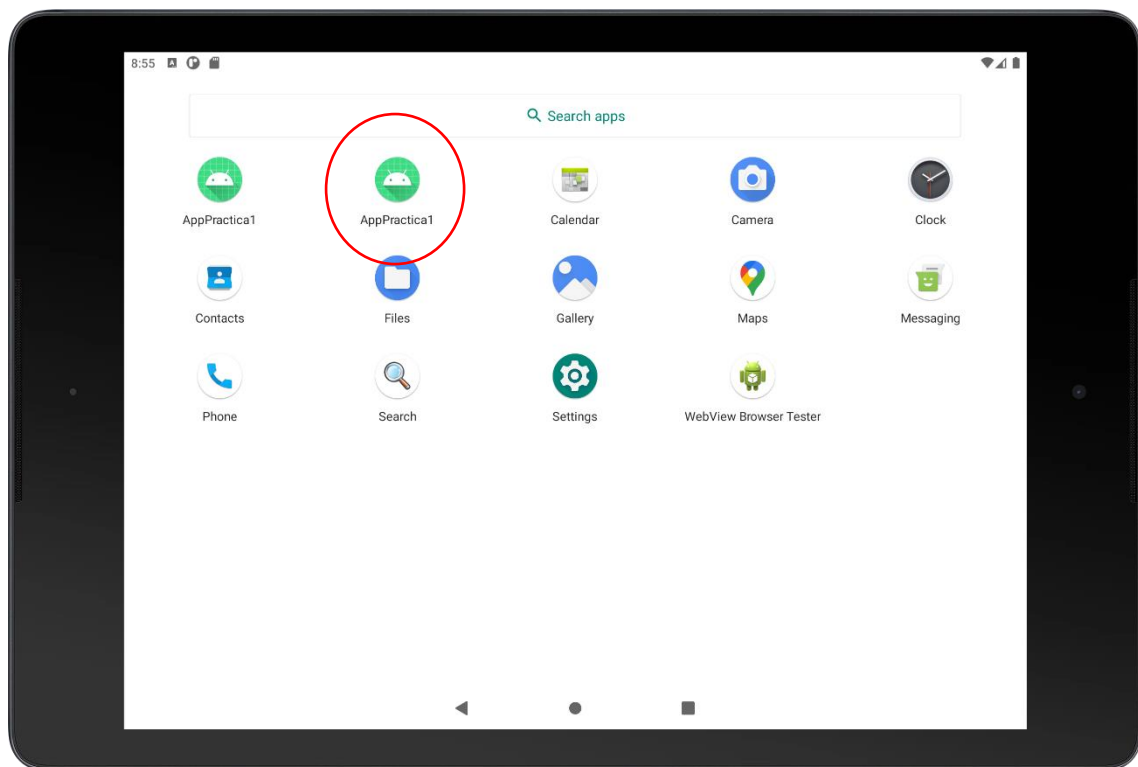
¿En qué archivo está el nombre de tu aplicación? Probá cambiarlo y correr la aplicación nuevamente.

¿Y el ícono?

El nombre de la aplicación se encuentra en la carpeta “manifests” en la línea de código referente a “label”.



Apretando tecla Ctrl + click sobre el nombre de la app, se abre la posibilidad de modificar la cadena de texto que corresponde al nombre de la app.

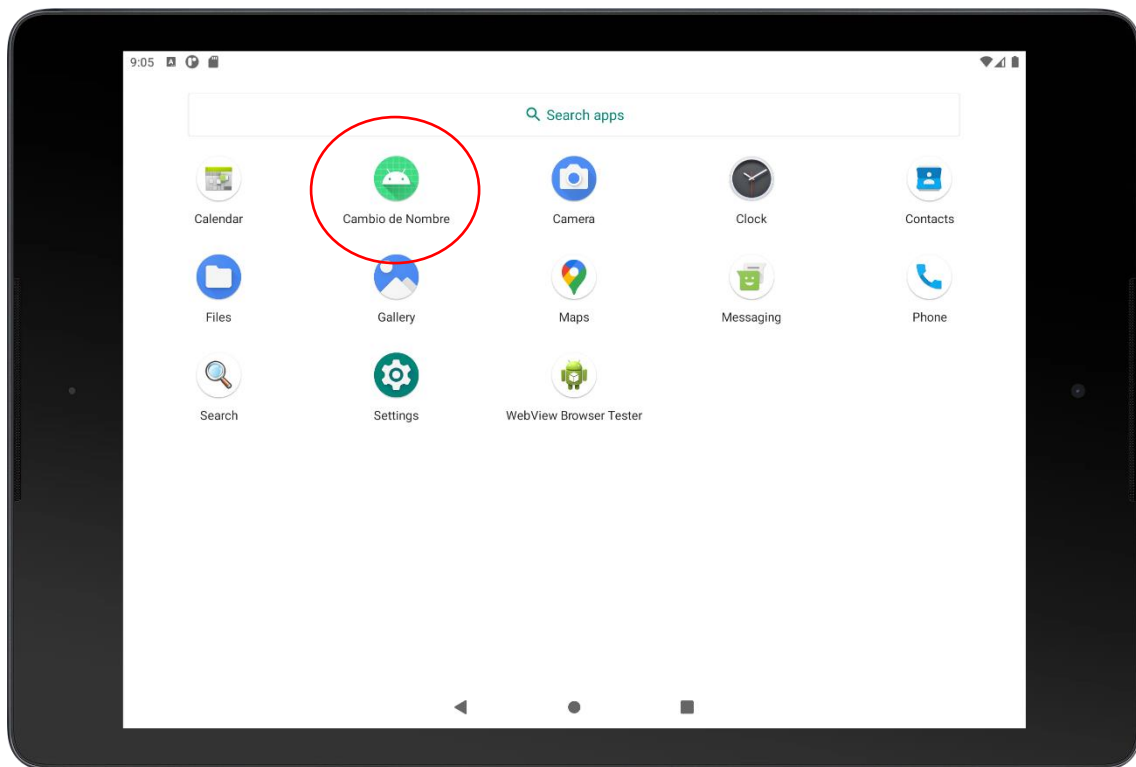


Modifico el nombre “AppPractica1” por “Cambio de nombre” al reemplazar el texto de la primer línea de código en Resources—strings.xml; como se muestra en la siguiente captura:

```
MainActivity.kt x AndroidManifest.xml x strings.xml x
it translations for all locales in the translations editor. Open editor Hide notification

<resources>
  <string name="app_name">AppPractica1</string>
  <string name="action_settings">Settings</string>
  <!-- Strings used for fragments for navigation -->
  <string name="first_fragment_label">First Fragment</string>
  <string name="second_fragment_label">Second Fragment</string>
  <string name="next">Next</string>
  <string name="previous">Previous</string>
```

Se vuelve a lanzar la app para visualizar el cambio.

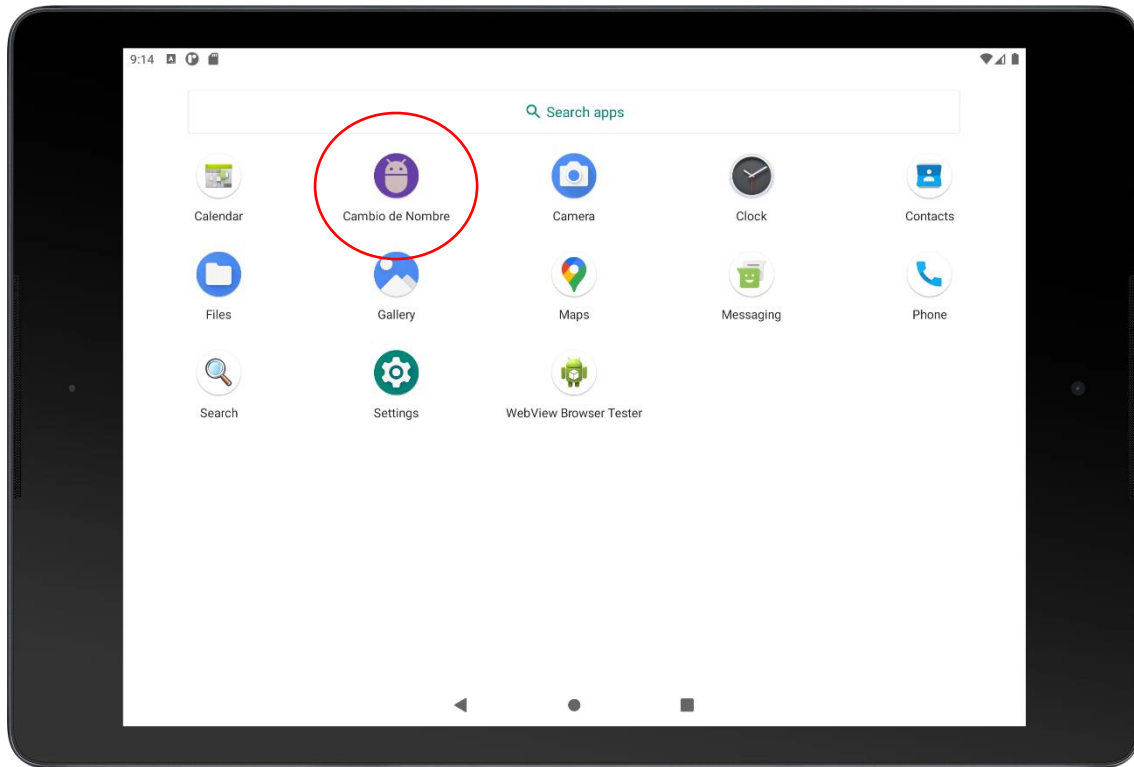


Para cambiar el ícono de la app: Click en File – New – Image Asset.

En la pantalla correspondiente, en la solapa Foreground Layer puede elegirse otro ícono y personalizar el color del mismo; en la solapa Background Layer puede personalizarse el color de fondo.

Una vez que se realizan los cambios, para hacer uso efectivo de ellos, hay que realizar modificaciones en la carpeta “mipmap” – “ic_launcher”: preferentemente borrar los archivos referentes al ícono anterior y cerciorarse de que en la carpeta “manifests” se encuentre bien referenciado el nombre del archivo correspondiente al ícono.

Luego relanzamos la app para visualizar los cambios:



PROYECTO FINAL

Consigna:

Desarrollará una app que tenga un solo activity que cumpla con las siguientes premisas:

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

- 2 EditText
- 1 Botón con el texto “Comparar”
- 1 TextView en el que se escriba el resultado de la acción al presionar el botón
- Que utilice MVVM
- Que tenga al menos un test unitario
- Que tenga al menos un test de UI

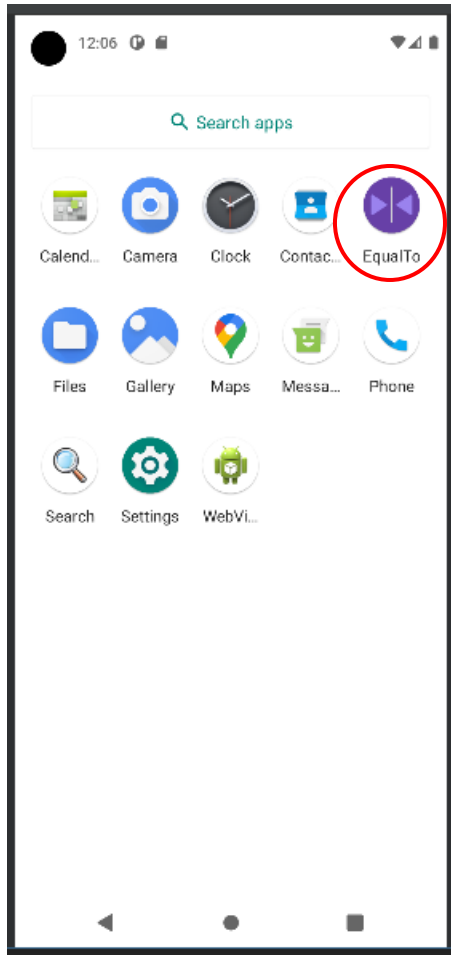
Mi aplicación se llama “Equal To”

El *test unitario* chequea que el string inicial del TextView sea “Aquí verás el resultado” y el *test de UI* simula el ingreso de texto en ambos EditText, luego simula click en el botón “Comparar” y chequea el cambio consecuente del string en el TextView.

Link al repositorio de Github:

<https://github.com/gmdebartolis/EqualTo.git>

Ícono de la app



Pantalla de la app

