

Programación de dispositivos móviles

Proyecto 1

Entrega: 18/09/2017

Para este proyecto se requiere una lista de cosas que ustedes escogerán (animales, juegos, lugares, etc.). El proyecto consiste en realizar una app con 3 actividades, no hay un Layout específico para las actividades, se deja a gusto del estudiante.

Actividad 1:

Esta pantalla mostrará un Spinner, donde el usuario podrá escoger de entre la lista de cosas que escogieron (animales, juegos, lugares, lo que sea) y un botón "CONTINUAR", este botón estará deshabilitado si el usuario no ha seleccionado una opción (tip: usen el `onItemSelectedListener`), cuando el usuario seleccione una opción, este botón se habilitará (si después el usuario deselecciona su opción, debe volver a desactivarse), al presionarse, ese botón los mandará a la actividad 2:

Actividad 2:

Esta pantalla tendrá como `viewgroup` raíz un `scrollView`, dentro de este `scrollView`, ira una descripción de la cosa seleccionada en la actividad 1 (un lugar, un juego, un animal), esta descripción incluirá una imagen y un texto. Al final de la descripción habrá dos botones, "SEND" y "VER MAS". "VER MAS" abrirá una página de internet con información al respecto (pueden usar Wikipedia), esta página se debe abrir usando un `implicit intent`. El botón "SEND" mandará al usuario a la actividad 3:

Actividad 3:

Esta pantalla consiste en un campo de texto para que el usuario escriba un email (usen el `inputtype` requerido para campos de mail) y un botón "SEND", este botón usará `startActivityForResult` y un `implicit intent` para mandar un correo electrónico, este `implicit intent` debe incluir la dirección de correo que el usuario escribió en sus extras para que la aplicación de mail rellene ese dato. En esta actividad deben implementar `onActivityResult` para saber cuándo el usuario regrese de enviar el correo. Y en esa función se mostrará un mensaje al usuario agradeciéndole por enviar el correo. (No hay forma de saber si el usuario realmente envió o no el correo, entonces no importa que regrese el `onActivityResult`, siempre mostrará el mensaje de agradecimiento).