

TRABAJO FINAL ENTORNOS DE DESARROLLO – KEVIN ROSALES

1. INTRODUCCION

En esta pequeña aplicación hemos intentado recrear una aplicación para un club de deportes. En primer lugar, pedimos el nombre del club que vamos a crear, y a continuación nos pedirá crear un equipo o ver los datos del equipo si este ya está creado.

Al hacer clic en el botón crear equipo nos pedirá elegir el deporte el cual se centrara este equipo y los datos del entrenador, una vez rellenado todo y guardado, nos redirige a la pantalla anterior y podemos ver los datos del equipo y entrenador que hemos introducido.

2. ACTIVITYS Y CODIGO

2.1 Activity Main

Inicializamos todos los datos que gastaremos en un equipo para poder llevar los datos de una actividad a otra sin perder nada. También guardamos el nombre del club que el usuario escriba en el EditText cuando le damos al botón Crear Club. Hay una condición de que el nombre debe tener como mínimo 4 letras o aparece un mensaje en pantalla indicándolo.

Una vez este correcto, hacemos clic en Crear Club y pasamos a la siguiente pantalla, Deportes.

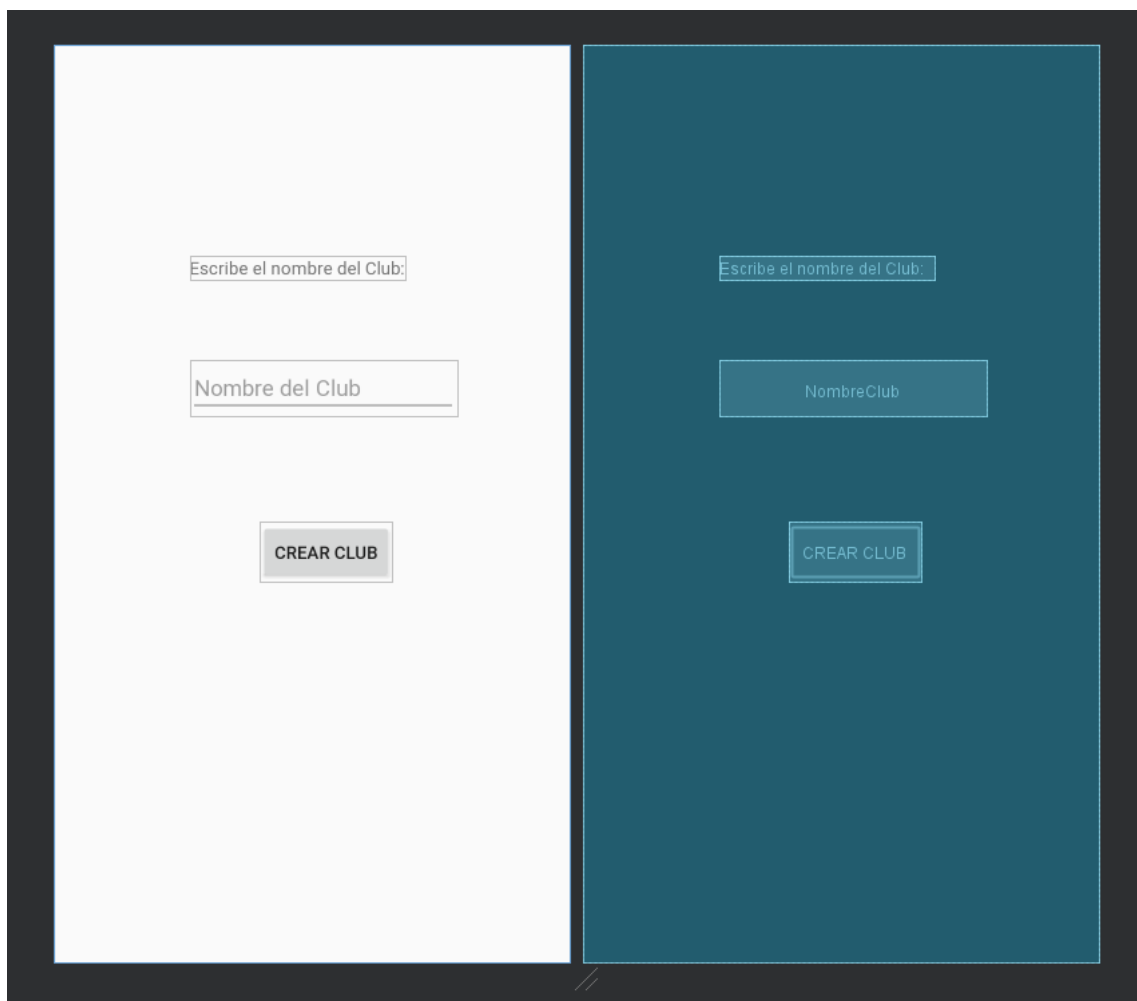


Imagen 1.1

```

NombreDelClub = NombreClub.getText().toString().toUpperCase();

if(NombreDelClub.length()<4){
    Toast.makeText( context: this, text: "EL NOMBRE DEL CLUB DEBE TENER AL MENOS 4 LETRAS",Toast.LENGTH_LONG).show();
} else{
    Toast.makeText( context: this, text: "GENERANDO CLUB;\n ESPERE...",Toast.LENGTH_LONG).show();

    Intent Crear = new Intent( packageContext: this,Deportes.class); // PARA PASAR A OTRA ACTIVITY
    entrenador = null;
    Crear.putExtra( name: "entrenador",entrenador);
    Crear.putExtra( name: "NombreDelClub",NombreDelClub); //PASAR EL DATO A LA SIGUIENTE ACTIVITY
    startActivity(Crear);
}
}

```

Imagen 1.2

En la imagen 1.2 podemos ver como pasamos los datos del nombre del club a la siguiente Activity con Intent y putExtra

2.2 Activity Deportes

Arriba de la pantalla aparece el nombre del club en mayúsculas y justo abajo un pequeño texto explicando que solo podemos crear un equipo, junto a los dos botones, para Crear equipo y Ver equipo.

```

NombreClub=(TextView) findViewById(R.id.Titular);
NombreDelClub = getIntent().getStringExtra( name: "NombreDelClub");

```

Imagen 1.3

Para poder mostrar los datos de la anterior Activity debemos guardarlos en otra variable en esta, así lo muestro en la Imagen 1.3. De esta forma los pasamos entre las activity esto se repetirá durante todo el programa para no perder datos.

Aquí tenemos dos botones, según el que pulsamos la aplicación hace una cosa u otra. Si antes de crear un equipo hacemos clic en Ver Equipo, la aplicación detecta que no hay nada y nos muestra un mensaje por pantalla. Si por otra parte ya está creado nos lleva a la activity Mostrar equipos.

```

public void VerEquipos(View view){
    Intent VerEquipos = new Intent( packageContext: this,MostrarEquipos.class);

    if (entrenador == null){
        Toast.makeText( context: this, text: "PRIMERO DEBES CREAR EL EQUIPO",Toast.LENGTH_LONG).show();
    }else{
        VerEquipos.putExtra( name: "NombreDelClub",NombreDelClub);
        VerEquipos.putExtra( name: "entrenador",entrenador);
        startActivity(VerEquipos);
    }
}

```

Imagen 1.4

Por lo tanto, primero debemos crear el equipo para luego visualizar sus datos.

2.3 Activity Staff Técnico

Esta activity es donde se encuentra la mayor parte de la aplicación.

En primer lugar tenemos un Spinner para elegir el deporte donde queremos inscribir el equipo, los datos del spinner están guardados en un xml llamado Opciones.xml (*Imagen 1.5*)

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
  <string-array name="Seleccionar_Deporte">
    <item>SELECCION DE DEPORTE</item>
    <item>Baloncesto</item>
    <item>Futbol</item>
    <item>Hockey</item>
    <item>Waterpolo</item>
  </string-array>
</resources>
```

Imagen 1.5

Despues debemos rellenar todos los datos del entrenador, donde su edad debe ser mayor de 18 y menor de 66 para que sea válido. Si no se encuentra en este rango, nos saldrá un mensaje por pantalla indicándolo

Seleccione el deporte del equipo: 29

Rellene los campos con los datos del entrenador

Nombre:	Nombre
Apellidos:	Apellidos
Edad:	Edad
Especialidad:	Especialidad

GUARDAR

Imagen 1.6

Una vez relleno todo, al hacer clic en Guardar, guardamos todas las variables y las pasamos a la activity Deportes, como habíamos mencionado anteriormente.

2.4 Activity Mostrar Equipo

Cuando en la activity Deportes (2.2) hacemos clic en Ver Equipo, nos lleva a esta activity donde pasamos los datos y los mostramos en un TextView.

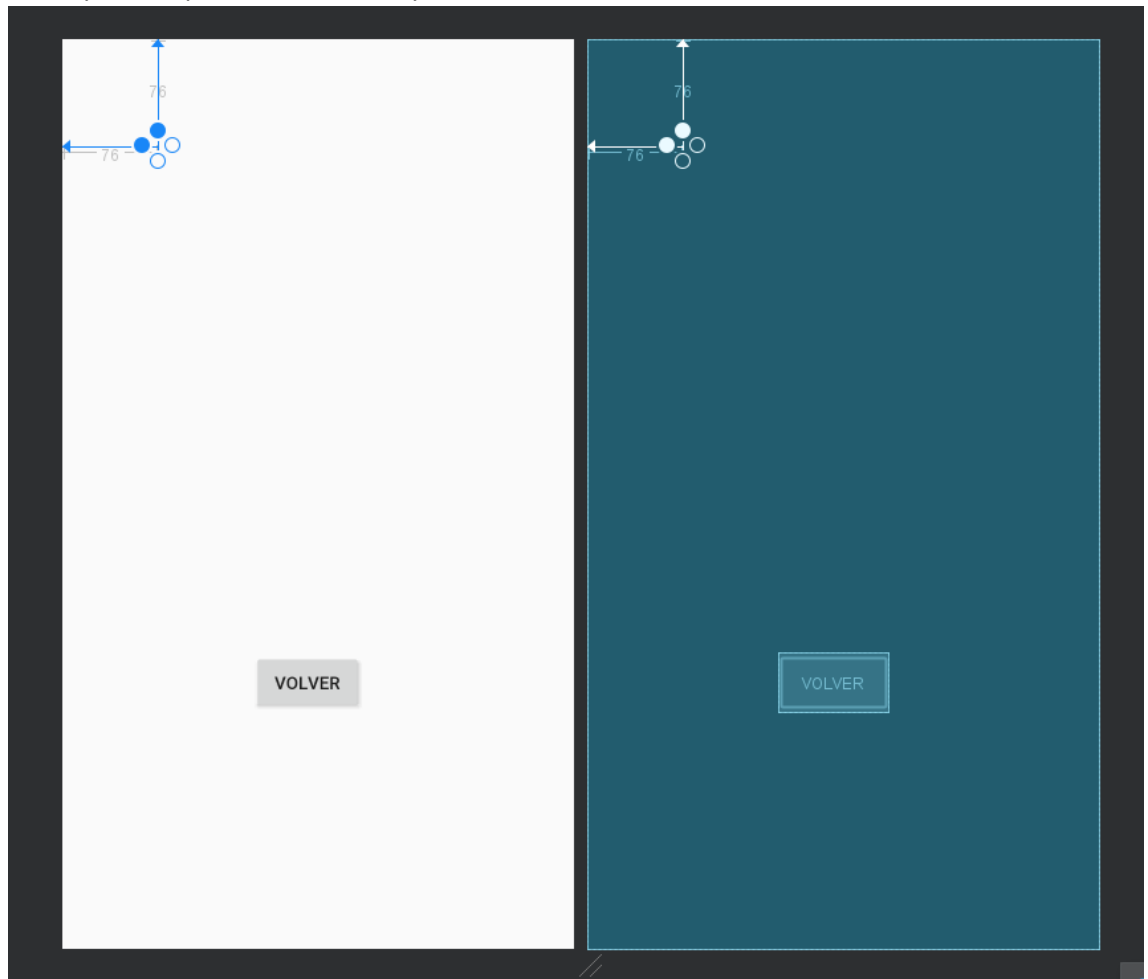


Imagen 1.7

También hay un botón Volver para ir a la activity Deportes de nuevo.

3. Clase Entrenador

En esta página .java es donde guardamos los datos del entrenador. Durante la aplicación hemos pasado un objeto de tipo Entrenador, sin rellenar, hasta que lo hemos creado y lo guardamos para mostrarlo.

```

public class Entrenador implements Serializable {

    private String Deporte;
    private String Nombre;
    private String Apellidos;
    private int Edad;
    private String Especialidad;

    public Entrenador(String deporte, String nombre, String apellidos, int edad, String especialidad) {
        Deporte = deporte;
        Nombre = nombre;
        Apellidos = apellidos;
        Edad = edad;
        Especialidad = especialidad;
    }

    public String getDeporte() { return Deporte; }
    public String getNombre() { return Nombre; }
    public String getApellidos() { return Apellidos; }
    public int getEdad() { return Edad; }
    public String getEspecialidad() { return Especialidad; }

}

```

Imagen 1.8

4. UPDATE

En una posible actualización de la aplicación la clase entrenador podría tener un ArrayList de entrenadores para poder guardar más de un equipo y mostrarlos todos a la vez. Ordenar los equipos según deporte y añadir jugadores a los equipos.