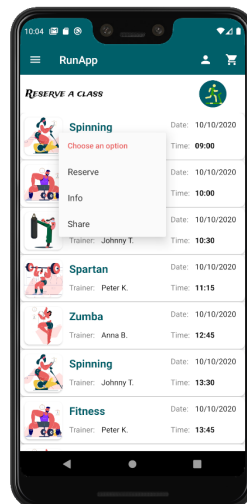
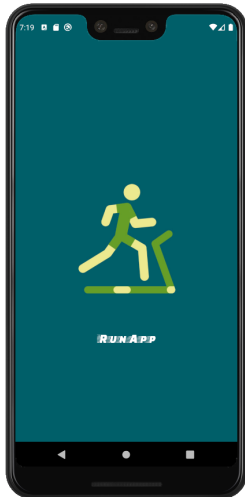


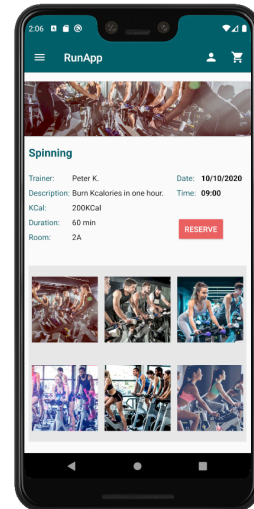


<b>Departament:</b>	Informàtica	<b>UF1</b>	<b>Grup:</b> 2WIAM
<b>Mòdul:</b>	M08 Android	<b>Data:</b> 4.2.2021	<b>Temps:</b> 3h
<b>Nom:</b>	<b>Grup:</b>		

## Examen UF1



MainActivity



BookActivity

### 1. Toolbar amb Menú (1 punt)

Afegir un toolbar, amb les següents característiques:

- menú hamburguesa a l'esquerra
- dues icones a la dreta: "profile" i "cistella de compra"
- El color del toolbar és DarkPrimary i les icones s'han de veure blanques.
- Les icones han de treure un Toast per mostrar que s'han realitzat satisfactoriament.

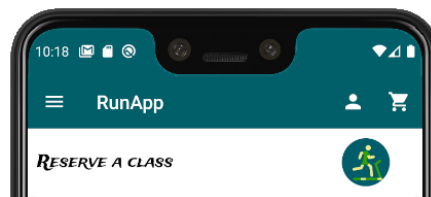


### 2. Capçalera (0.5 punt)

A la part de sota del Toolbar tenim una capçalera que és fixe i per tant no desapareix en el de què es realitzi un scroll down.

Conté un text "RESERVE A CLASS" i una imatge arrodonida.

Tipus de lletra: trade\_winds





Departament:	Informàtica	UF1	Grup: 2WIAM
Mòdul:	M08 Android	Data: 4.2.2021	Temps: 3h
Nom:	Grup:		

### 3. Gym Class (0.5 punt)

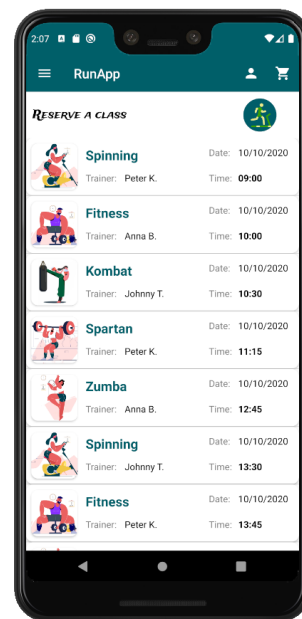
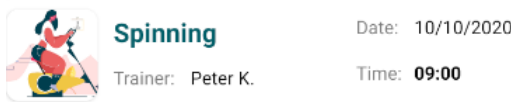
Crea una classe **Gym** amb els següents atributs i crea un **ArrayList** d'objectes de la classe **Gym** a **MainActivity**.

```
private String classType;  
private String trainer;  
private String date;  
private String time;  
private int image0;  
private int[] images;  
private String description;  
private String kcal;  
private String duration;  
private String room;
```

### 4. ListView (2.5 punt)

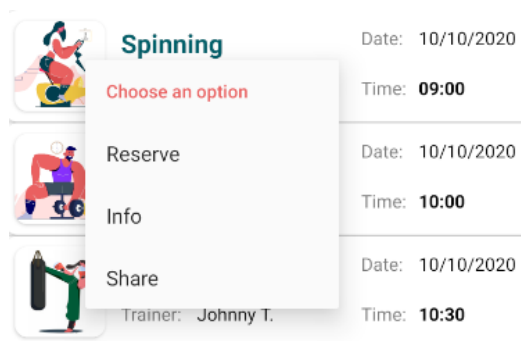
Afegeix un **ListView** a **MainActivity** amb la següent informació a cada un dels items:

Imatges:  
spinning0  
fitness0  
kombat0  
spartan0  
zumba0



### 5. Context Menu (1 punt)

Afegeix un **Context Menu** a **ListView** amb les següents opcions:



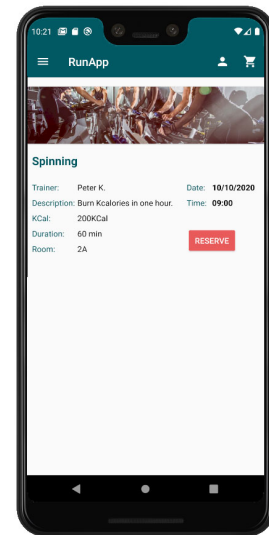
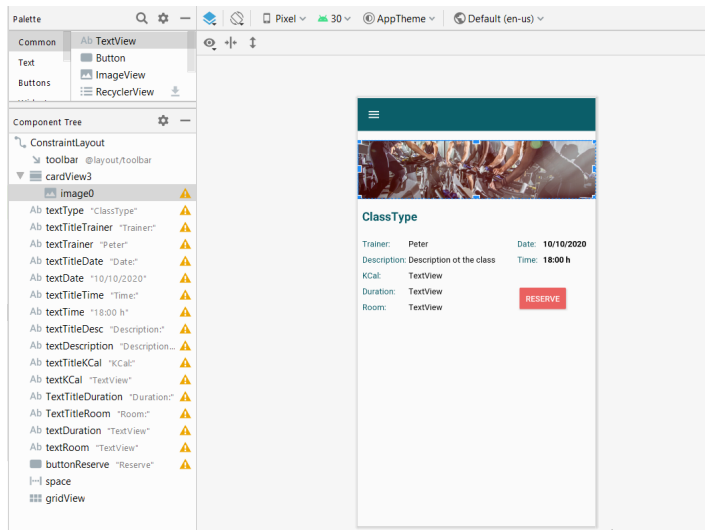


<b>Departament:</b>	Informàtica	<b>UF1</b>	<b>Grup:</b> 2WIAM
<b>Mòdul:</b>	M08 Android	<b>Data:</b> 4.2.2021	<b>Temps:</b> 3h
<b>Nom:</b>	<b>Grup:</b>		

## 6. BookActivity (1 punt)

L'opció **Reserve** del menú Context obre l'activitat **BookActivity**.

Ompler els camps del **BookActivity** amb les dades que li passes des de **MainActivity**.



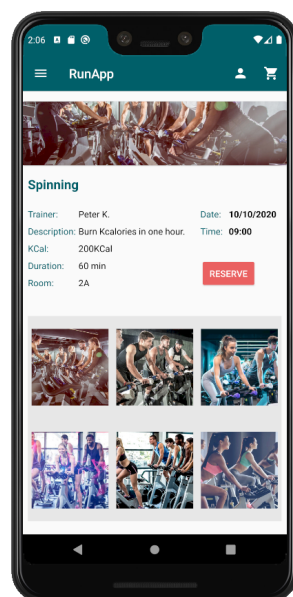
La imatge és la primera de l'array images (images[0])

## 7. GridView (2.5 punts)

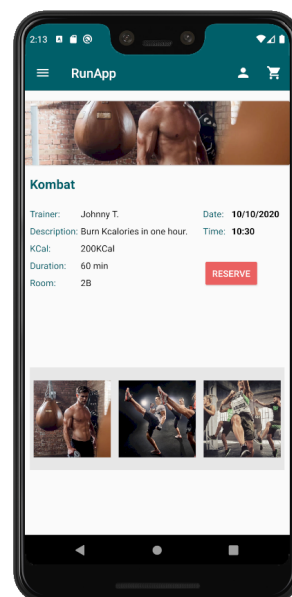
Afegeix un **GridView** que carrega les imatges que hi ha a l'array **images** de la classe **Gym**, el número de imatges pot ser entre 1 i 6.

Imatges per spinning: spinning1, spinning2, spinning3, spinning4, spinning5, spinning6

imatges per kombat: kombat1, kombat2, kombat3



Exemple amb 6 imatges



Exemple amb 3 imatges



Departament:	Informàtica	UF1	Grup: 2WIAM
Mòdul:	M08 Android	Data: 4.2.2021	Temps: 3h
Nom:	Grup:		

## 8. Animation ListView (1 punt)

Anima el **ListView** amb moviment de dreta a esquerra si les files són parelles, i d'esquerra a dreta si les files són imparelles.

