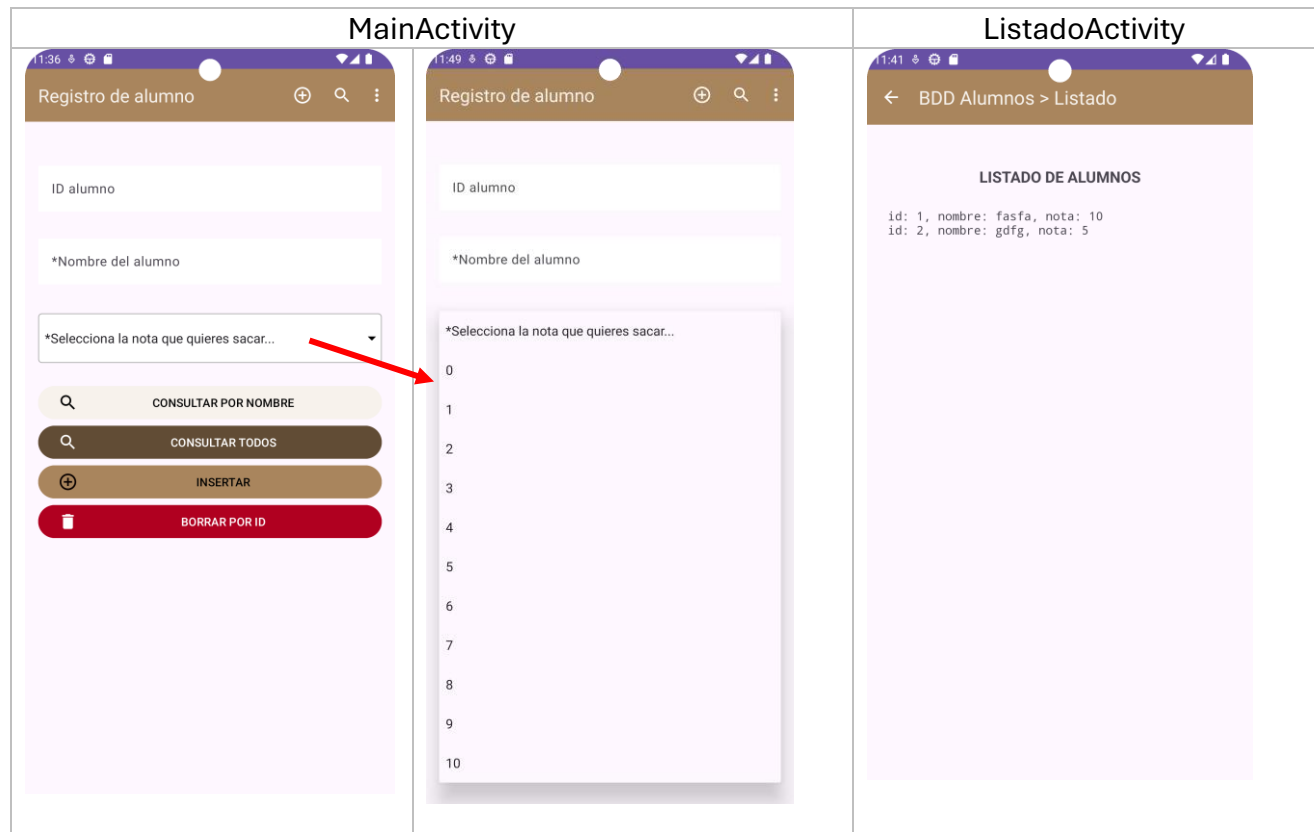


ACTIVIDAD 5.2.

Objetivo final



1. Botón INSERTAR

Comprueba que nombre y nota tienen un valor

- Si nombre no tiene valor, indica error en el **TextInputLayout** del nombre
- Si el Spinner que permite seleccionar la nota tiene el valor inicial (*Selecciona la nota que quieres sacar...), muestra Toast con mensaje 'Tienes que indicar la nota que quieres sacar'
- Si ambos tienen valor, inserta el Alumno en una base de datos denominada 'dbAlumnos', tabla alumnos y muestra Snackbar en el que aparezca el id insertado.

2. Botón CONSULTAR TODOS

Abre una segunda actividad (ListadoActivity) que muestra todos los alumnos de la tabla alumnos con el formato que se puede ver en la imagen.

Si no hay registros, muestra en el TextView "Tabla vacía"

3. Botón BORRAR POR ID

Comprueba si id está relleno. Si está relleno y existe, lo borra de la base de datos. Si no existe, muestra Toast

4. Botón CONSULTAR POR NOMBRE

Comprueba si nombre está vacío. Si NO está vacío, busca en la base de datos utilizando el texto del TextInputLayout como patrón. Por ejemplo, si el usuario escribe lu, mostrará en ListadoActivity todos los nombres que empiecen, terminen o contengan la cadena lu (Lucía, Juan Luis, Luis,...)

Si el campo nombre está vacío, muestra error en el lugar correspondiente del TextInputLayout indicando que no puede estar vacío.

5. Menú toolbar de MainActivity: iconos Insertar (mismo funcionamiento que botón insertar), icono Consultar (lupa) (mismo funcionamiento que botón Consultar por nombre) y en el menú overflow, Consultar todos (mismo funcionamiento que botón Consultar todos).