Trivialix

Práctica 2 – Laboratorio de Dispositivos Móviles

Autores:

* Marcos Sánchez Hernández – 981 – GIS
* Sara Rodríguez Alarcón –
* Lucía Colás Vico – 1007 – GIS

INDICE

[DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN 2](#_Toc56520198)

[PANTALLAS DE LA APP Y LA RELACIÓN ENTRE ELLAS 2](#_Toc56520199)

[PRINCIPALES CLASES UTILIZADAS 2](#_Toc56520200)

[DIFICULTADES ENCONTRADAS Y SU SOLUCIÓN 2](#_Toc56520201)

[CONCLUSIONES 2](#_Toc56520202)

[BIBLIOGRAFÍA 2](#_Toc56520203)

# DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

Nuestra aplicación, Trivialix, tiene como objetivo poner a prueba los conocimientos de los usuarios sobre las series, los videojuegos, las películas y la música.

Trivialix cuanta con un ranking de puntuaciones que se mostrará tras resolver las preguntas y el cual permitirá ver quienes de los participantes poseen un mayor conocimiento.

# PANTALLAS DE LA APP Y LA RELACIÓN ENTRE ELLAS

# PRINCIPALES CLASES UTILIZADAS

# DIFICULTADES ENCONTRADAS Y SU SOLUCIÓN

* Una de las dificultades encontradas fue la de sustituir el actionbar por el toolbar y añadir dentro de este todos los elementos deseados (el nombre de la aplicación, el logo, el botón de registro y el botón que nos lleva al manual) para resolverlo, primero añadimos en el styles.xml “Theme.AppCompat.Light.NoActionBar, de esta manera ocultamos la actionbar, seguidamente creamos un xml denominado toolbar y otro llamado menú en donde indicamos todos los elementos que ha de contener la toolbar. Finalmente en la Main Activity añadimos el logo de la aplicación haciendo uso de .setLogo(), método que nos permite posicionar a la izquierda de la toolbar el logo deseado.

# CONCLUSIONES

# BIBLIOGRAFÍA