Trivialix

Práctica 2 – Laboratorio de dispositivos móviles

Autores:

* Marcos Sánchez Hernández – 981 – GIS
* Sara Rodríguez Alarcón – 781 – GII
* Lucía Colás Vico – 1007 – GIS

ÍNDICE

[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* cuenta con un ranking de puntuaciones que se mostrará tras resolver las preguntas y que permitirá ver quiénes 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 el *ActionBar*, seguidamente creamos un *xml* denominado “*toolbar*” y otro llamado “*menu*” en donde indicamos todos los elementos que ha de contener el *toolbar*. Finalmente en la *MainActivity* añadimos el logo de la aplicación haciendo uso de *“.setLogo()”,* método que nos permite posicionar a la izquierda del *toolbar* el logo deseado.

# CONCLUSIONES

# BIBLIOGRAFÍA