

# Programación Dispositivos Móviles

Otoño 2018

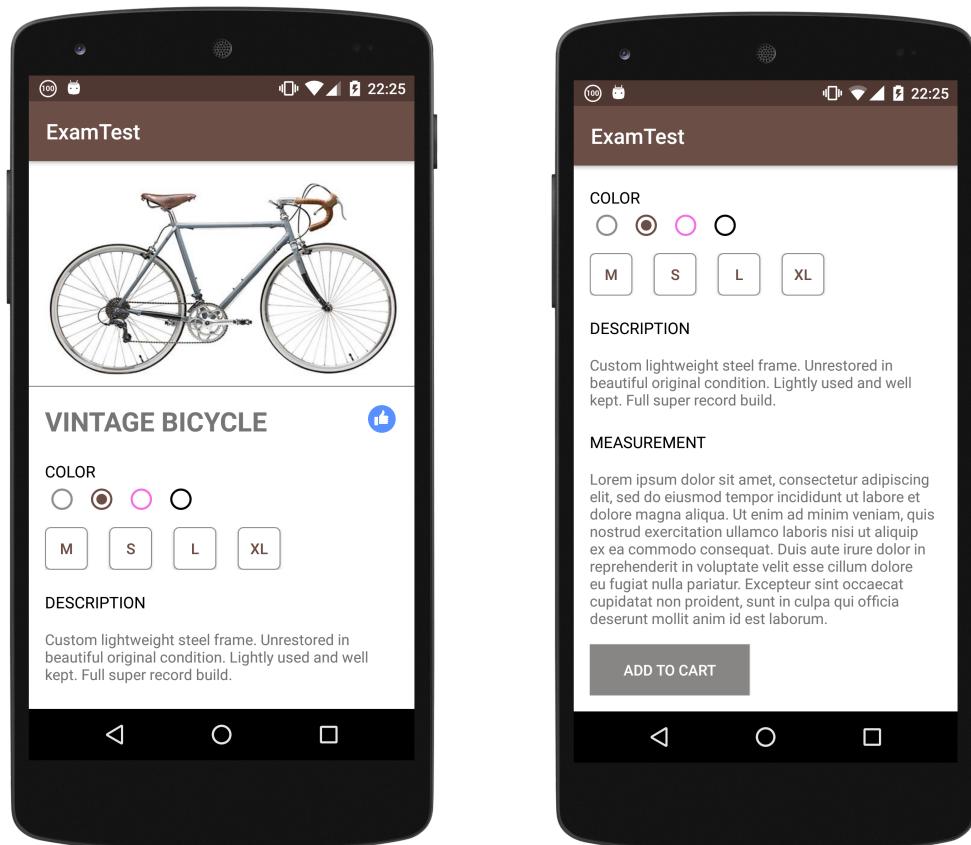
Número de tarea	2
Sesión en la que se dejó	8
Fecha de entrega	14-Sep-2018

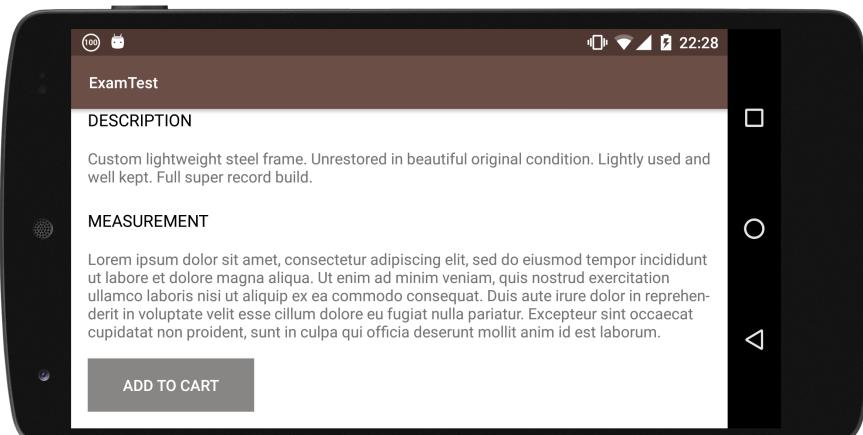
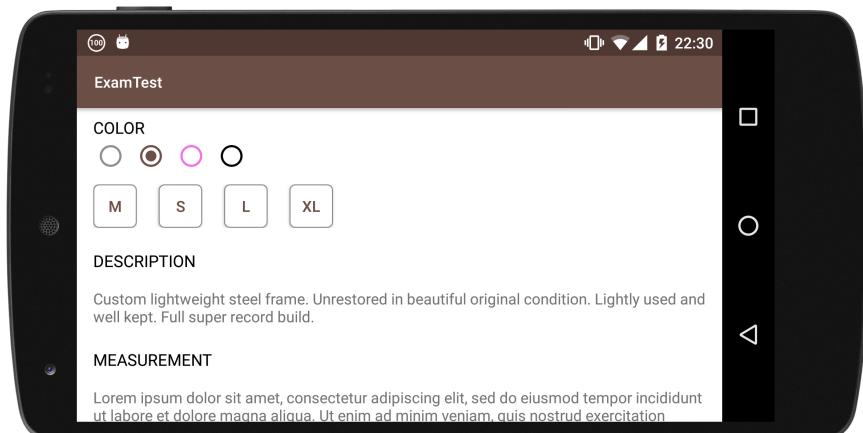
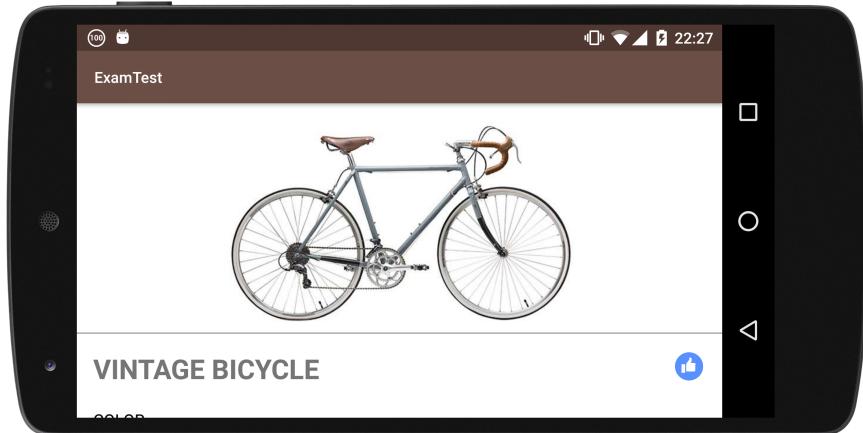
Temas evaluados:

- *Uso de Recursos*
- *Elementos de Interfaz Gráfica*

Descripción:

- 1) Creación de una aplicación utilizando las mejores prácticas vistas en clase como son uso de recursos: cadenas, colores, dimensiones, estilos.
- 2) La aplicación deberá verse de manera adecuada en las orientaciones portrait y landscape.





- 3) La imagen utilizada deberá mantener su Aspect Ratio dentro del ImageView, ver la propiedad scaleType
  - 4) Soportar dos lenguajes
  - 5) El layout a utilizar que contiene todos los elementos debajo de la imagen de manera obligatoria deberá ser un RelativeLayout
  - 6) El like deberá ser un ImageButton que al seleccionar indique en un Toast “+1 to Vintage Bicycle”
  - 7) La selección de color de bicicleta deberá de ser con 4 RadioButtons
  - 8) Al girar el device si fue seleccionado un color deberá mantenerse la selección del mismo.
  - 9) La selección de tamaño (aunque suene ilógico por ser una bicicleta) deberá de ser con 4 botones a los cuales se les deberá de establecer el estilo visto en la imagen.
    - a. Cuando no está presionado deberá de tener un borde, fondo blanco y color de Texto igual al colorPrimary.
    - b. Al seleccionarse un botón deberá mostrarse con un fondo igual al colorPrimary, y color de texto blanco.
    - c. Al cambiar la orientación el botón seleccionado deberá mantenerse.
- 10) Colores utilizados:

```
colorPrimary: #6b4e46  
colorPrimaryDark: #FF503832
```

#### RadioButtons

```
gray:      #8F8F8F  
brown:     #6B4E46  
pink:      #F46EE4  
black:     #000000  
  
Add to Cart button  
gray_dark:  #AF8C82 (Not selected)  
gray_light: #CFC7C4 (selected)
```

- 11) Utilizar margenes y paddings como sea necesario para verse bien los componentes en la densidad que prefieran.
- 12) Al seleccionar “Add to Cart” mostrar un Snackbar con un tiempo Indefinido, mensaje “Added to Cart” y el botón “Undo”.
  - a. El texto del botón deberá cambiar a “Added to Cart”
  - b. En caso de dar click en UNDO deberá regresar a su estado inicial “Add to Cart”
  - c. Si el estado del botón es “Added to Cart” y es presionado se deberá mostrar un Toast diciendo “Item already is in Cart”
  - d. Si el estado del botón es “Added to Cart” y cambia la orientación del device deberá mantenerse ese valor.