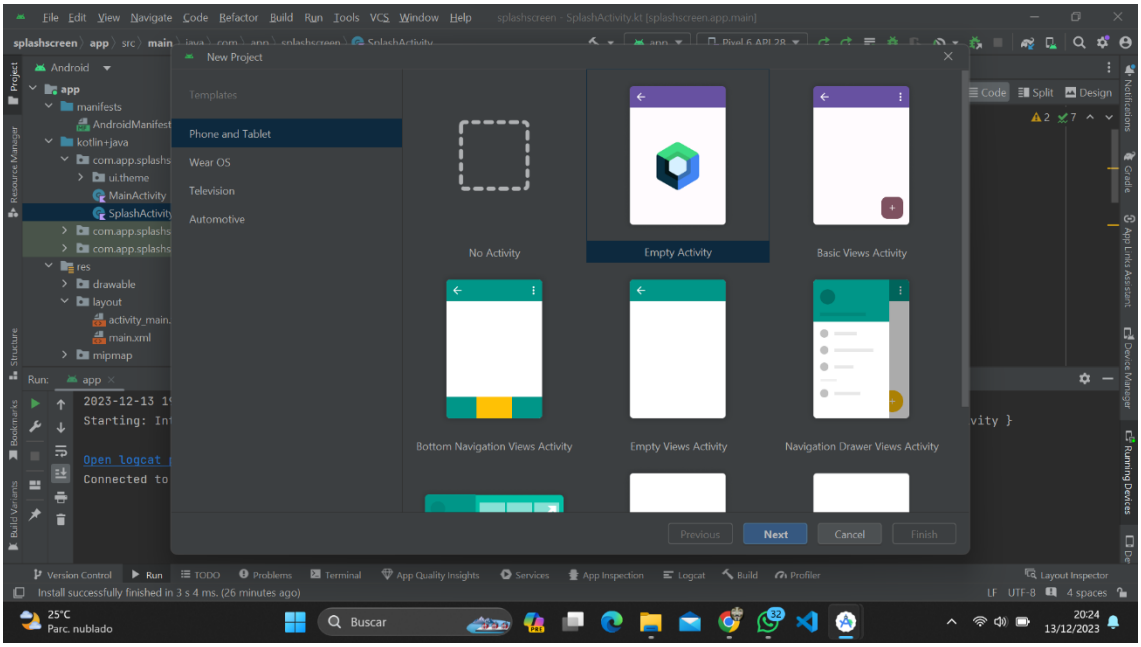
Trabajo final módulo 3

En este trabajo se desarrollará una aplicación Android utilizando Kotlin, aprovechando la API 28 Android Nougat. La aplicación presenta una atractiva pantalla de inicio animada conocida como Splash Screen, implementada con la poderosa biblioteca Lottie.

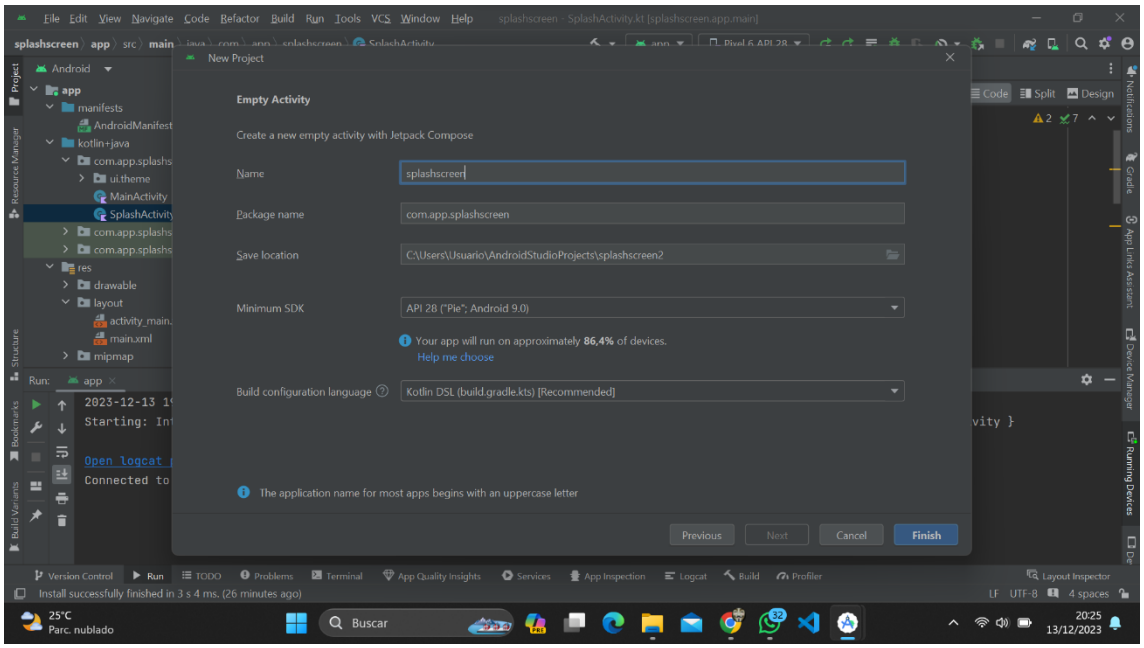
La elección de Kotlin como lenguaje de programación brinda ventajas significativas en términos de concisión y seguridad, mejorando la eficiencia del desarrollo. Al centrarme en la API 28, garantizo la compatibilidad con las versiones de Android más recientes, brindando una experiencia óptima a los usuarios.

La característica destacada de la aplicación es la Splash Screen animada, que se ha implementado utilizando Lottie. Lottie es una biblioteca de código abierto creada por Airbnb que permite la integración de animaciones de alta calidad directamente en aplicaciones móviles. Su formato de archivo JSON permite la representación precisa de animaciones complejas, ofreciendo una experiencia visual atractiva y dinámica a los usuarios.

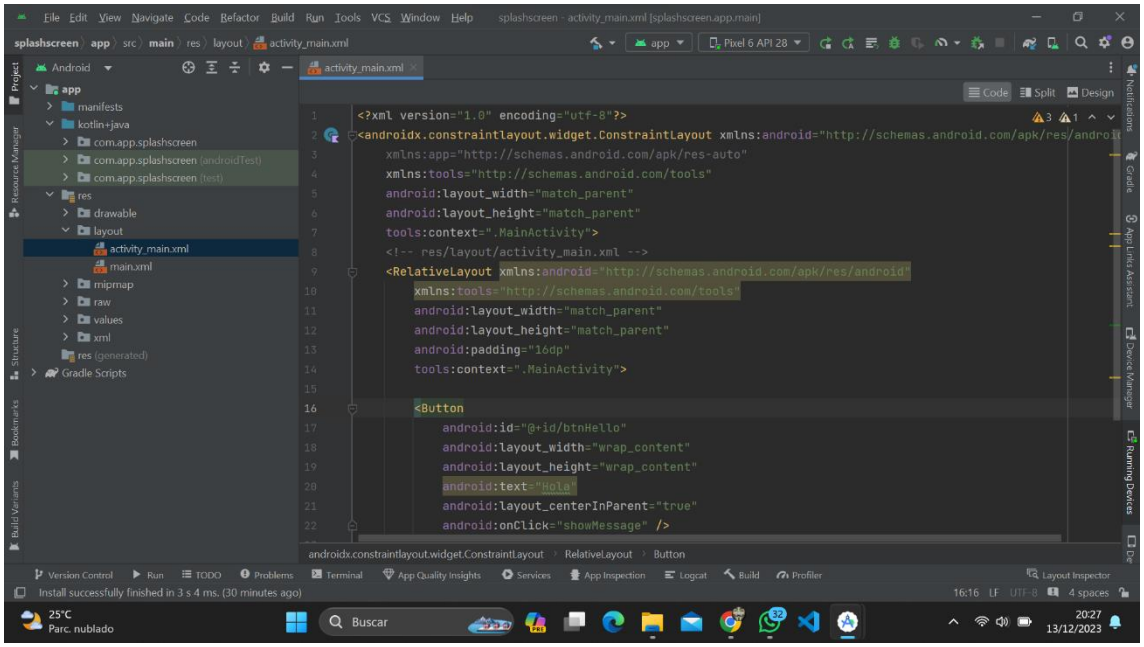
Para empezar, iniciamos un proyecto nuevo con una activitie vacia.



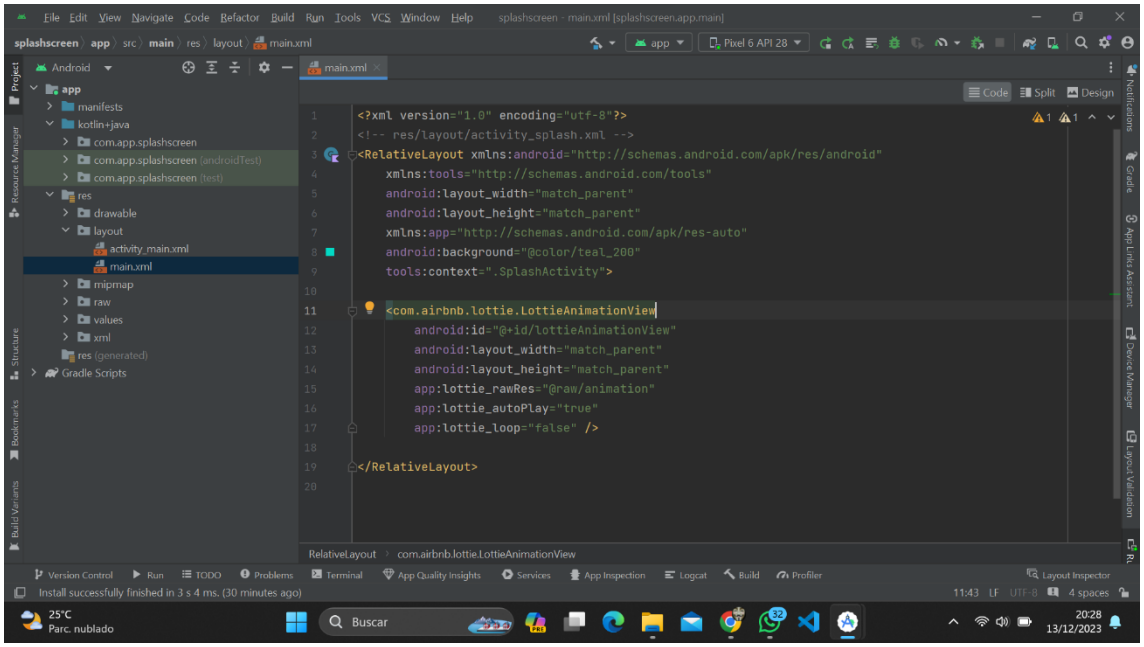
Paso dos introducimos el nombre de la aplicación y la api y versión de Android mínima que vamos a utilizar para nuestra aplicación en nuestro caso será la api 28 Android 9 y el nombre de la aplicación es splashscreen.



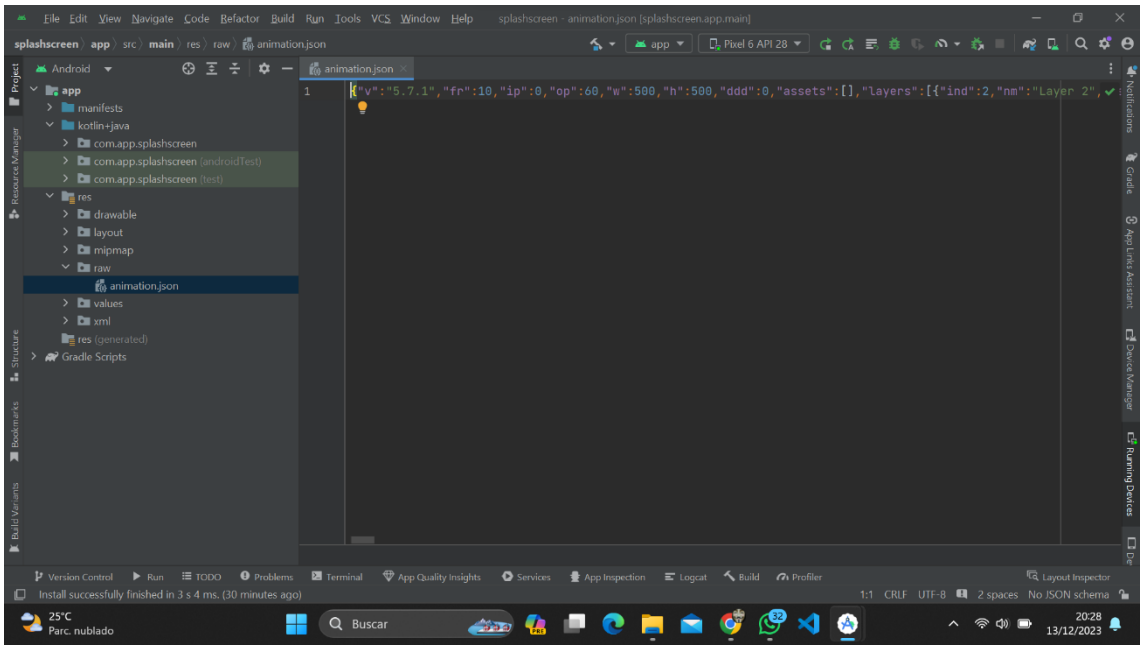
Paso tres creamos el layout para el MainActivity



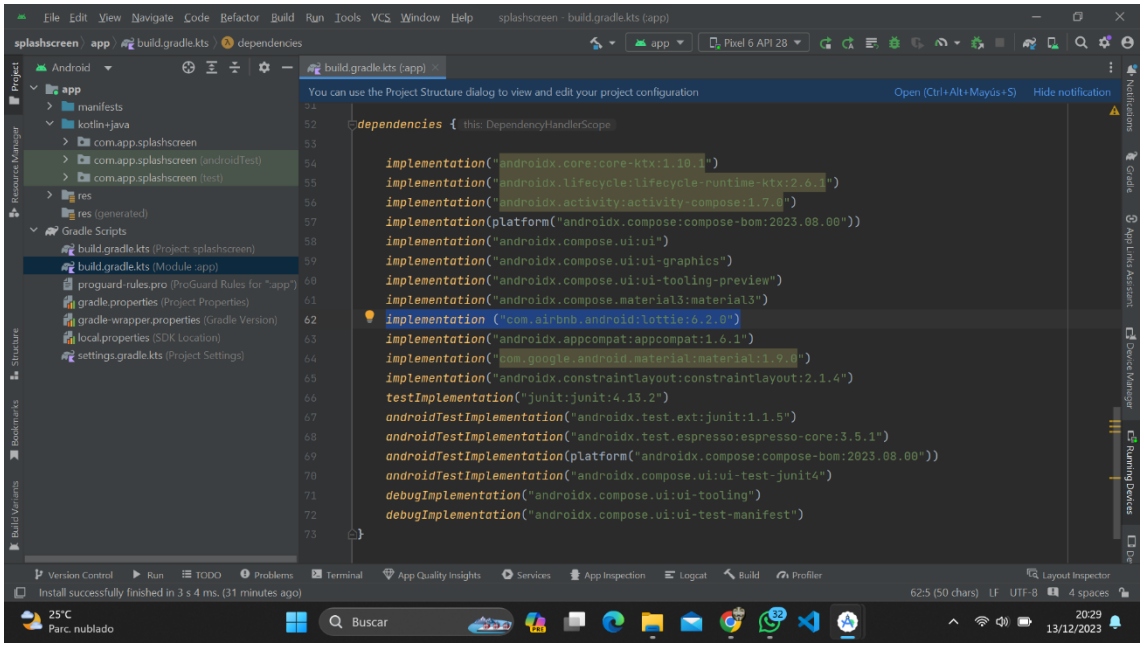
Paso cuatro creamos el layout para lo que va a ser la segunda activity que va a estar luego de nuestra splash screen. En mi caso quedo con el nombre main.



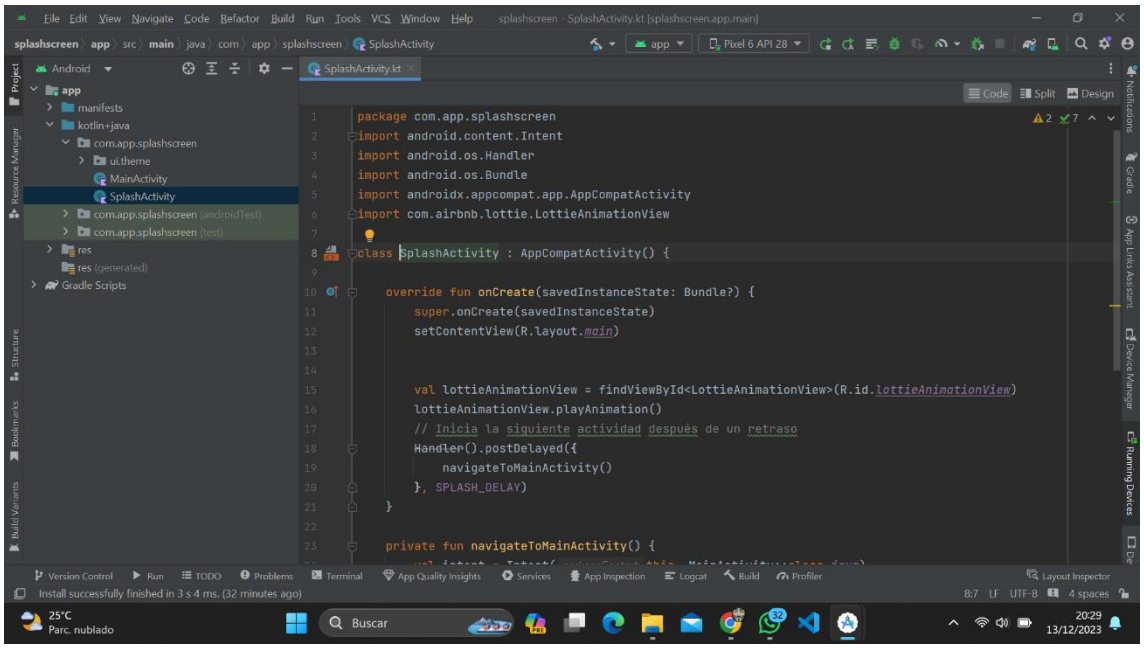
Paso cinco creamos la carpeta raw e insertamos el archivo .json descargado de Lottiefiles



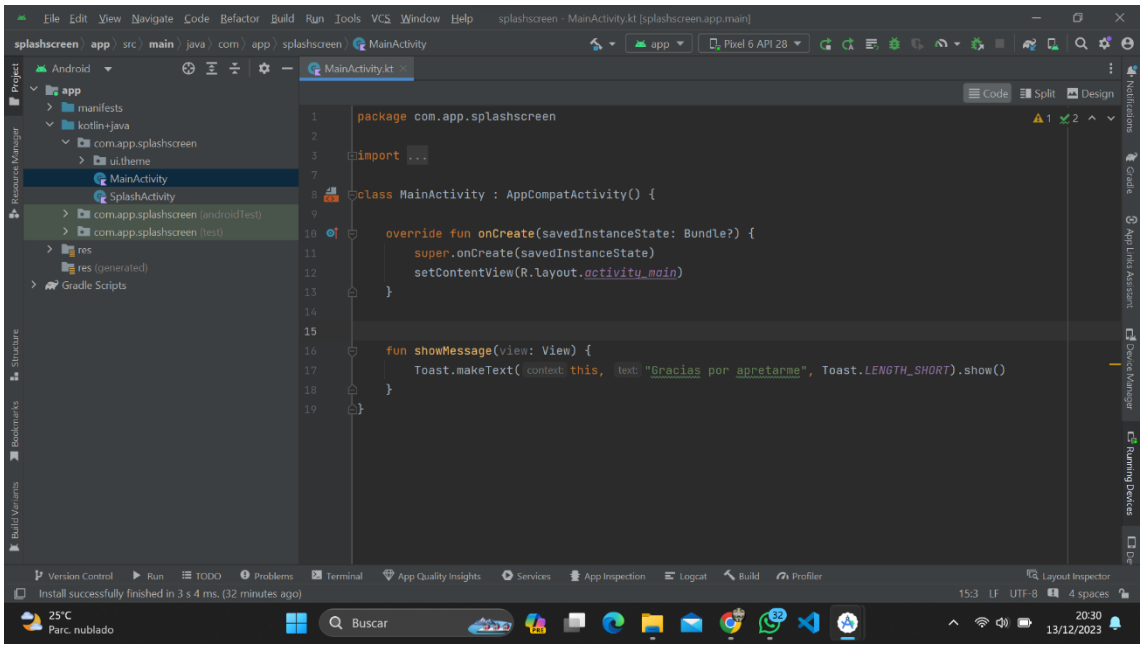
Paso seis agregamos las dependencias necesarias para nuestro proyecto en el archivo build.gradle.kt(modules)



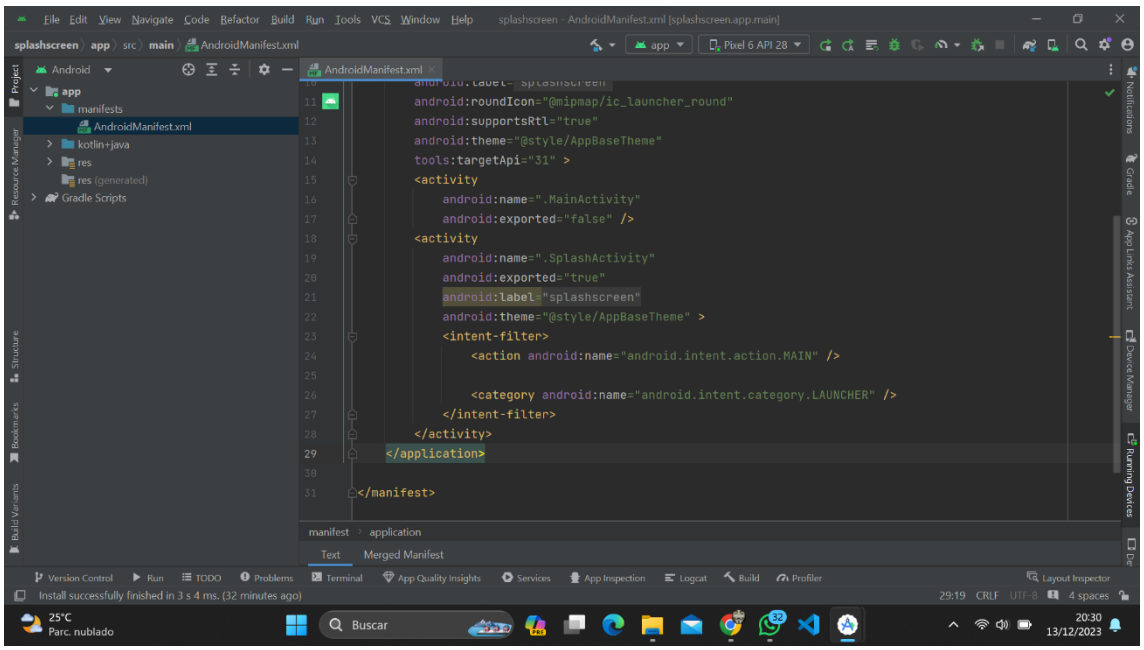
Paso siete creamos la segunda activity e introducimos la lógica que incluye la función que activa la animación y la función handler que va a lanzar la segunda activity



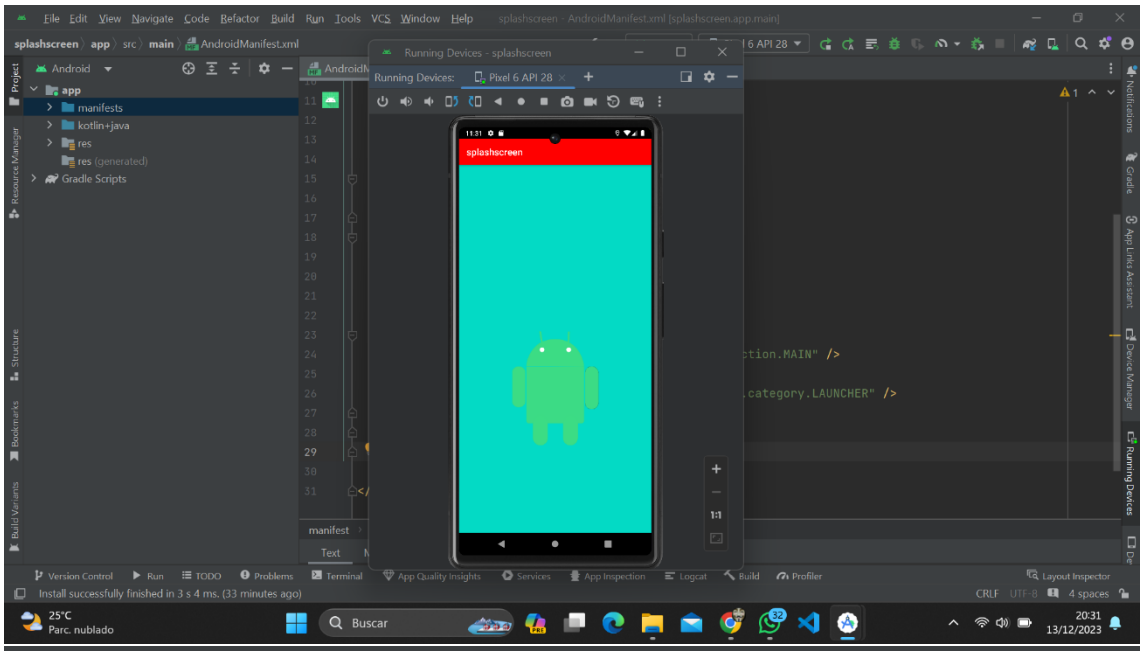
Paso 8 generamos la lógica en el MainActivity para que luego de la animación se nos mueste un botón que con el texto Hola y al presionarlo diga “Gracias por apretar”



Paso 9 agregamos ambas activities en el archivo AndroidManifest



Paso 10 paso final lanzamos la aplicación y podemos ver en un principio la animación que esta configurar para que dure lo necesario para verse completa y luego pasa al activity que contiene el botón.



Dejo un pequeño video del funcionamiento de la app junto el repositorio de los archivos. Agradezco mucho la posibilidad de aprender y practicar que se me dio en este curso y espero poder seguir realizando otros cursos en la Fundación Telefonica-Movistar.

Link Video: https://drive.google.com/file/d/1CPYIF3c9YQ3wG70_DvIlSRQL-5jDqBcn/view?usp=drive_link

Link Repositorio: melorenzo/SplashScreenapp (github.com)