

# Examen 3 DI

Formularios

## Actividad Menu (1 pt)

La actividad principal será una actividad simple que mostrará un menú con dos actividades, la primera será para poder añadir un Pokemon a una lista, la segunda será un listado con scrollView para poder mostrar todos los pokemons añadidos.

Actividad AniadirPokemon (6 pts)  
Para la puntuación contará tanto la  
maquetación como la funcionalidad.

Aclaraciones:

- ❖ La flecha de la cabecera debe volver al menú principal
- ❖ El spinner debe mostrar los tipos de pokemon, ej: [agua, fuego, tierra...]
  - Deberá haber mínimo 10 tipos
- ❖ Los comentarios será un texto editable pero no tendrá limite de caracteres
- ❖ La fecha deberá usar datePicker y guardarse los datos con el formato dd/mm/yy

Maqueta de la pantalla 'Añadir Pokemon' con los siguientes campos:

- Cabecera:** Flecha de navegación y título 'Añadir Pokemon'.
- Nombre:** Campo de texto.
- Entrenador:** Campo de texto.
- Tipo:** Selector (spinner) con una flecha hacia abajo.
- Estatura:** Campo de texto.
- Comentarios:** Área de texto grande para comentarios.
- Fecha atrapado:** Campo de texto para la fecha.
- Botón de acción:** Botón con un signo '+' en la esquina inferior derecha.

# Validaciones

Habr  que validar los siguientes datos:

- Nombre: La primera letra debe empezar por may scula o almacenarse con la primera letra may scula y contener al menos 3 caracteres.
- Entrenador: Debe tener al menos una vocal y no podr  tener m s de 25 caracteres.
- Estatura: Debe ser un n mero entero medido en cm
- Fecha : No puede ser posterior al d a actual (no puedes registrar un pokemon capturado en el futuro...)

Se deber  mostrar los errores de validaci n de la forma que se prefiera, ya sea con los error s de los layouts, con una notificaci n Toast , etc..

## Actividad ListadoPokemon (3 pts)

< Listado Pokemon

Nombre	Tipo
Estatura	Fecha atrapado