UI

1) Crea un botón redondeado

2) Inicializa una máster detail view y crea tres elementos y haz que navegue por ellos.  
  
3) Crea un listado que muestre un listado de personas. En el tenga edad y nombre.  
  
4) En el anterior listado muestra una nueva página donde se vea la persona y una imagen, cuando se pulsa sobre un elemento.  
  
5) Añadir una cabecera al listado que este compuesto por un cuadro de búsqueda. En ese cuadro de búsqueda filtrar los elementos que coinciden con el nombre  
  
6) Crear un botón, que al pulsarlo haga una animación de rotación.  
  
7) Crear un botón, que al pulsarlo haga una animación subiendo y luego la rotación.  
  
8) Haz dos cuadros de texto escribe en el primero y haz que se muestre como un *placeholder* el texto en el segundo.  
  
9) Crea una pantalla de login. Dos cuadros de texto y un botón. Cuando se hace login si uno de los textos no está relleno. Haz que el borde del cuadro se coloree de rojo. Mostrando otra label indicando el error.  
  
10) Crea un listado, que recargue los elementos que tenga al hacer el efecto pull and refresh. Tirar de la lista hacia arriba.  
  
11) Crea una pantalla vacía, con un label en el centro. Haz que el label escriba la acción cuando:  
  
- Se haga un swipe a la izquierda.  
- Se haga un swipe a la derecha.  
- Hagas una pulsacion larga.  
- Realices un pinch.  
  
12) Pon un botón, cada vez que se pulse se tiene que agregar un label.  
  
13) Crea una tabbed page con tres páginas. Cada una de ellas tiene que navegar a otra página a su vez.  
  
14) Haz que cuando se pulse el botón atrás físico del teléfono que se muestre un cuadro de mensaje que diga. Seguro que quieres salir?  
  
15) Pulsa un botón, haz que se muestre un *activityindicator* en el centro. Durante cinco segundos. No permitas más pulsaciones sobre la pantalla hasta terminar los cinco segundos.  
  
16) Haz que un *entry* no tenga borde.  
  
17) Crea un listado de clientes y proveedores. En ese listado de deben mostrar cuando sea un cliente nombre y DNI y cuando sea proveedor nombre y producto que provee.  
  
18) Divide una pantalla en cuatro partes y que cada una tenga un color.  
  
19) Crea una clase deportista  con los valores de: puntuación, nombre, deporte y edad. Estos deben mostrarse en una grid.   
  
20) Tomando el anterior ejercicio. Haz un filtrado por cada uno de los valores anteriores.  
  
21) Crea un mapa y muestra la ubicación del estadio del Betis o el Sevilla y la ubicación  del Fesac. En el mismo.  
  
22) Muestra un texto largo en pantalla que se salga y que se pueda hacer scroll sobre él.  
  
23) Crea una pantalla donde tengas cuatro *switch* en cada uno se selecciona entry, label, button y activity indicator. Pon un botón también. Navega a una nueva pantalla y muestra los elementos que tengan solo tengan el switch seleccionado.  
  
24) Crea un cuadro de texto que al pulsar sobre él, aparezca un picker y nos permita seleccionar una de las opciones.  
  
  
  
Lógica  
  
  
  
  
25) Crea un baseviewmodel que implemente on property.  
  
26) Descarga los datos de una API y muestra el primer elemento de la lista.  
  
27) Crea un comando que lo asocies a un botón. Este comando tiene que mostrar un cuadro de mensaje con cualquier texto. (Todo desde el view model)  
  
28) Crear un comando que lo asocies a un botón. Este comando navega a una nueva página y esta le pasa un parámetro que anteriormente introducimos en un cuadro de texto.  
  
29) Introduce tres cuadro de texto cada uno de ellos representa un color base (rojo, azul, verde) al introducir esos valores se debe mostrar un cuadro con el color producido.  
  
30) Tomando el ejercicio de los deportistas, implementarlo todo con mvvm.  
  
31) Implementa con mvvm el ejercicio 21.

32) Implementa el proyecto de las 23 con MVVM.  
  
33) Crea un servicio que tras pulsar un comando pueda realizar una llamada.