

ENUNCIADO PRÁCTICA **MiApp** (por ejemplo Mis Lugares: personalizar el nombre).

Se trata de crear una aplicación para gestionar información personal, que muestre un conjunto de lugares.

Se manipulará distinto tipo de información: direcciones, fotografías, fechas, localizaciones, valoraciones,... Crear la clase Lugar; atributos: nombre: texto corto, dirección: texto largo, punto geográfico (clase GeoPunto): longitud y latitud, foto (imagen), url, comentario, fecha, valoración, un enumerado TipoLugar. Esta lista de atributos será adaptada al ejemplo que queráis representar; podría ser una lista de lugares visitados, o una lista de talleres de reparación, de tiendas, de películas, etc.

Los atributos de vuestra clase principal pueden ser personalizados y ampliados (por ejemplo campo teléfono), pero han de contener todos los tipos de datos enumerados arriba.

Clase GeoPunto: 2 atributos tipo double longitud y latitud del lugar.

Clase tipo Enum TipoLugar: cafetería, restaurante, etc.

Crear una interfaz (RepositorioLugares) para almacenar y gestionar los objetos de tipo Lugar. Aquí aparecerán las operaciones que se van a almacenar sobre los objetos de tipo Lugar. Se puede usar una lista almacenada en memoria, en nuestro caso crearemos una BD SQLite. Usar esta interfaz nos va a permitir desacoplar la forma en que almacenamos los datos del resto de la aplicación. Por ejemplo en un futuro se podrían almacenar en la nube y sólo habría que cambiar la implementación de la interfaz y no el resto de la aplicación.

Crear una clase ListaLugares para gestionar las operaciones sobre la lista de lugares que se cargará desde la BD.

Usar: Fragments para la correcta visualización en tablets y barra de acciones con ToolBar.

OPERACIONES que deben incluirse:

1. Pantalla inicial de lista de lugares: Visualizar en una lista todos los lugares. En cada elemento se podrá visualizar un subconjunto de cada lugar: la imagen, el texto corto y la valoración.
2. Pantalla de un lugar: tras hacer click en un elemento de la lista, se accederá a la visualización completa del elemento elegido. Desde aquí se puede usar una opción de menú de tipo gráfico en la app bar, para realizar su edición y actualización.
3. Pantalla de un lugar: desde aquí se podrá navegar hacia la url del lugar.
4. Pantalla de un lugar: desde aquí se podrá navegar hacia visualizar el Geopunto.
5. Pantalla de un lugar: desde aquí se podrá hacer una foto mediante un botón de acción que abra la cámara del móvil. Se podrá hacer foto, incorporar imagen desde la galería o eliminar; similar al proyecto de referencia de Mis Lugares.
6. Inserción: desde la pantalla inicial de lista de lugares mostrar una opción de tipo gráfico en la action bar para ejecutar esta operación. Botón +.
7. Eliminación: desde la pantalla de un lugar mostrar una opción de texto (Eliminar) en la action bar para ejecutar esta operación. Antes de eliminar definitivamente, avisar mediante un cuadro de diálogo con dos botones (Aceptar y Cancelar). Personalizar el cuadro de diálogo.
8. Pantalla inicial de lista de lugares, opciones del menú de texto de la app bar: Acerca de..., Preferencias (diseñar preferencias de usuario: las que cada uno quiera).

9. Ejecución en tablets: se mostrará la información conjunta de la lista de lugares y la información propia del lugar que esté seleccionado. Por defecto el primero de la lista. Así se adapta la aplicación al tamaño del dispositivo.

En la carpeta res:

- arrays.xml
  - colors.xml
  - strings.xml: crear la versión alternativa para inglés.
  - styles.xml: crear un estilo propio (MiEstilo) para aplicarlo en alguna vista individual.
- Establecer MiTema: tema propio creado.

VER [https://www.youtube.com/watch?v=Vz-9qRz\\_yDY](https://www.youtube.com/watch?v=Vz-9qRz_yDY)

<http://www.androidcurso.com/index.php/recursos/tutoriales>