

Práctica 1: App Básica

Objetivo

En esta primera práctica crearemos las diferentes actividades de la aplicación de ejemplo junto con sus layouts y navegación entre ellas. Además comenzaremos a trabajar ya con el repositorio GIT que hemos creado.

Preparación del entorno GIT

Antes de ejecutar el Android Studio vamos a dejar ya preparado un checkout del repositorio GIT sobre el que vamos a trabajar.

1. En primer lugar configura tu nombre de usuario y tu e-mail de GIT en el equipo que vayas a utilizar. Es importante que uses siempre estos mismos datos en todos los equipos que utilices para trabajar con el repositorio (por ejemplo el PC del laboratorio y el de casa).
2. Crea un directorio para tus proyectos de Android (por ejemplo `AndroidStudioProjects` en tu home), sitúate desde la consola en el directorio y haz un `git clone` empleando la URL que te proporciona GitHub.

Creación del proyecto en Android Studio

Ya podemos ejecutar Android Studio y crear un nuevo proyecto

1. Cuando se te pregunte por la ubicación donde crear el proyecto selecciona la carpeta en la que has hecho el checkout de tu repositorio.
2. Crea un proyecto con una actividad vacía y ejecútalo sobre un AVD o sobre tu móvil empleando un cable de datos (tienes que tener habilitada la depuración USB).
3. Volviendo a la consola, sitúate en el directorio del checkout y comprueba con el comando `git status` qué nuevos ficheros hay disponibles o van a añadirse al repositorio. Si deseas añadir algún fichero ejecuta `git add`, y si deseas que no se añada algún fichero o directorio modifica el fichero `.gitignore` correspondiente.
4. Repite el paso anterior hasta que al ejecutar `git status` estés seguro de que se van a añadir al repositorio los ficheros que quieres, ni más ni menos ficheros. Ahora ya puedes hacer un `git commit -a`.

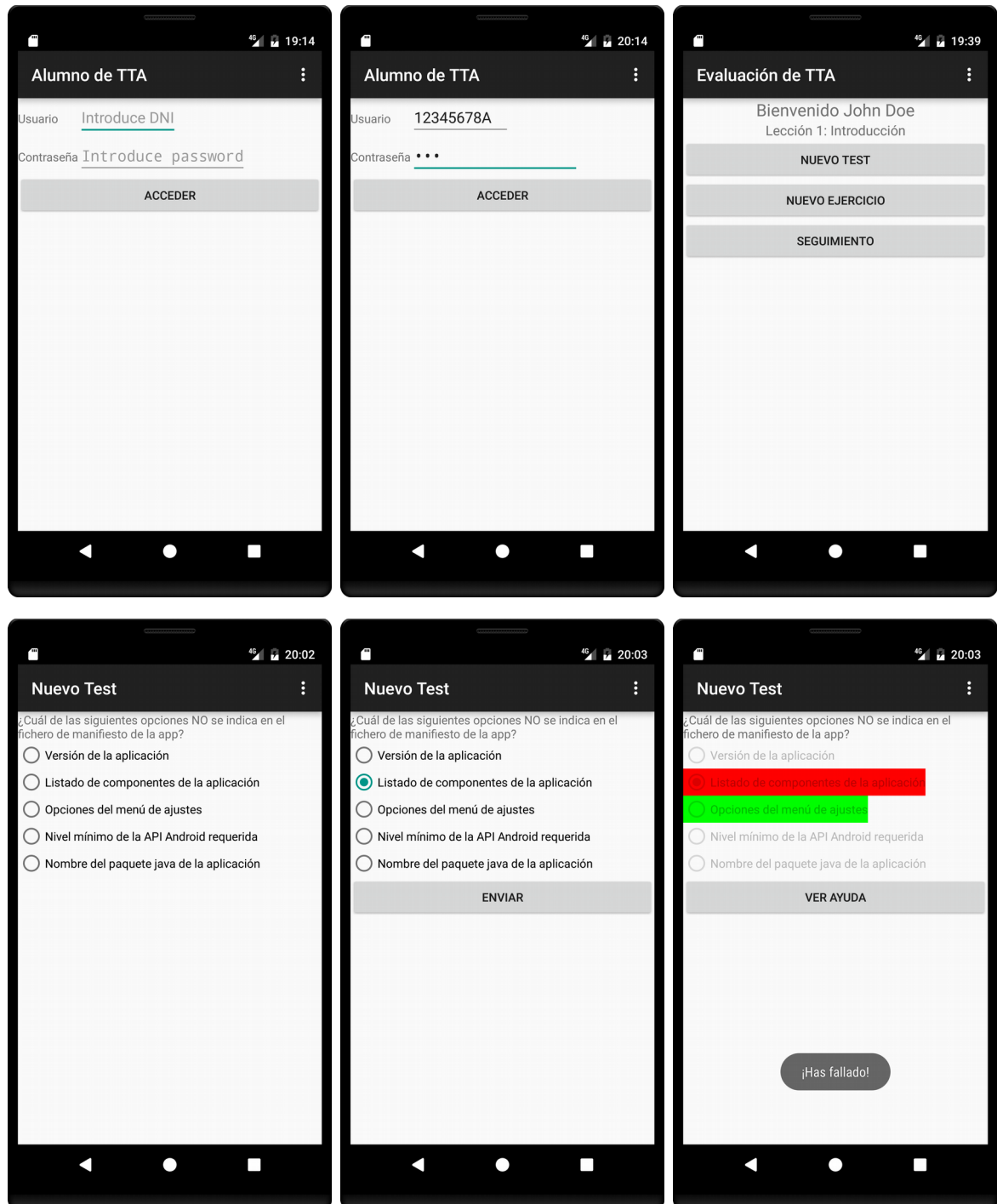
Práctica 1: App Básica

Creación de la app

Finalmente podemos comenzar con el desarrollo de la app. Lee primero todos los apartados siguientes y finalmente resuélvelos en el orden que consideres:

1. Crea las actividades necesarias junto con sus layouts para las diferentes pantallas de esta primera versión de la aplicación (consulta las siguientes páginas).
2. Incluye la lógica de presentación necesaria para navegar entre actividades o para modificar el aspecto de una misma actividad en función de la acción del usuario. También se deben incluir las Toasts necesarias para informar al usuario de si ha metido mal la contraseña, si ha acertado o fallado la pregunta del test, etc.
3. La lógica de negocio estará en el servidor por lo que de momento puede dejarse “puenteada” en la propia app. Se recomienda definir una interfaz para acceder a esta capa de negocio. De esta forma ahora usaríamos una implementación de prueba de la interfaz y en la práctica de comunicación con el servidor tan sólo será necesario crear la nueva implementación real de la interfaz, sin necesidad de modificar el código.
4. Ve haciendo commits cuando consideres que has hecho un avance. Como mínimo debes realizar un commit por cada apartado. Antes de marchar de clase debes hacer un `git push` para subir tus cambios a GitHub y así poder hacer tu seguimiento.
5. Si no te ha dado tiempo a completar la práctica en clase deberás terminarla en casa ya que la siguiente práctica parte de que ésta ya está realizada. La forma de trabajar en casa es la misma, haciendo commits y push (no te olvides de este último).

Práctica 1: App Básica



Práctica 1: App Básica

