

Ejercicio Propuesto Recycler Room

[Descargar estos apuntes](#)

Crea una aplicación, siguiendo los conocimientos adquiridos en este tema, deberás crear una carpeta llamada **database** en la que incluirás los tres componentes necesarios para la funcionalidad de Room. La apariencia será semejante a la de la siguiente imagen de la derecha.

Podrás componer la aplicación utilizando el código de ejemplo que se ha usado en los apuntes para explicar el tema. La entidad sería **ClienteEntity** de los apuntes, a la que se le añadiría una imagen (no tienen que ser todas distintas) para cada registro que se inserte en la BD, puedes elegir las entre dos o tres que tengas en la carpeta Drawable de recursos, usando algún criterio que decidas.

La funcionalidad de los botones será:

El botón + nos permitirá añadir un registro nuevo a la base de datos de Clientes. El de visualizar (el ojo), permitirá mostrar una lista con todos los elementos de la BD. El botón < o >, nos permitirá recuperar en la lista los registros de la BD cuyo dni sea respectivamente < o > que un DNI introducido en el campo DNI a buscar, se mostrará un toast advirtiéndolo si este campo se deja vacío.

El botón **RECORRER BASES DE DATOS** cargará un Fragmento o una Activity (como más os guste) que mostrará los siguientes botones:

Nos permita leer la BD, de forma que podremos ir al primero y último elemento o recorrer de uno en uno en los dos sentidos el cursor. Visualizando siempre el elemento correspondiente por pantalla. Los botones deben activarse solamente si hay información para visualizar.

