

Prueba técnica Android

Parte 1 Cuestionario (2 puntos)

1. ¿Qué es el DataBinding?
2. ¿Qué son las corrutinas? ¿Y las funciones *suspend*?
3. Tenemos una app que llama a varios servicios REST para obtener información de un usuario. El contrato de dicho servicio ha cambiado y ahora algunos parámetros nos llegan con un formato diferente. ¿Qué ventajas aporta la arquitectura de MVVM en este caso?
4. ¿Qué es un lateinit y en qué casos tiene sentido su uso?

Parte 2 Ejercicio (8 puntos)

La aplicación que hay que construir consiste en un listado de personajes utilizando la API pública:

<https://rickandmortyapi.com/documentation/>
(Cualquier otra alternativa también es válida)

El contenido de este listado debe almacenarse haciendo uso de algún sistema de persistencia local, aunque nosotros prescribimos Room.

Una vez tenemos diseñada la tabla con el listado de películas, debemos añadir la opción de borrado y además actualizar el contenido de nuestra base de datos local.

Al pulsar en algún ítem de la lista, debemos acceder a una nueva pantalla donde visualicemos el detalle, mostrando más información que la que nos proporciona el listado en formato tabla.

En esta pantalla de detalle, debemos tener la capacidad de editar los campos de texto y además actualizar nuestra base de datos generada.

Para este ejercicio se va a tener muy en cuenta el correcto diseño de una arquitectura software moderna multicapa y además la implementación de Tests Unitarios.

Para finalizar, el proyecto debe estar alojado en un repositorio git y además utilizar el flujo de trabajo "gitflow".

Criterios de evaluación:

- Uso de APIs REST y BBDD (1 punto).
- Correcta gestión y manejo de repositorios git, representando el gitflow oficial y las integraciones de código (1 punto).
- Implementación de Tests Unitarios (1 punto).
- Correcta implementación de un layout adaptado a pantallas con diferentes tamaños y formatos (3 puntos).
- Buenas prácticas y un correcto uso de una arquitectura MVVM con livedata, corutinas, databinding e inyección de dependencias (4 puntos).