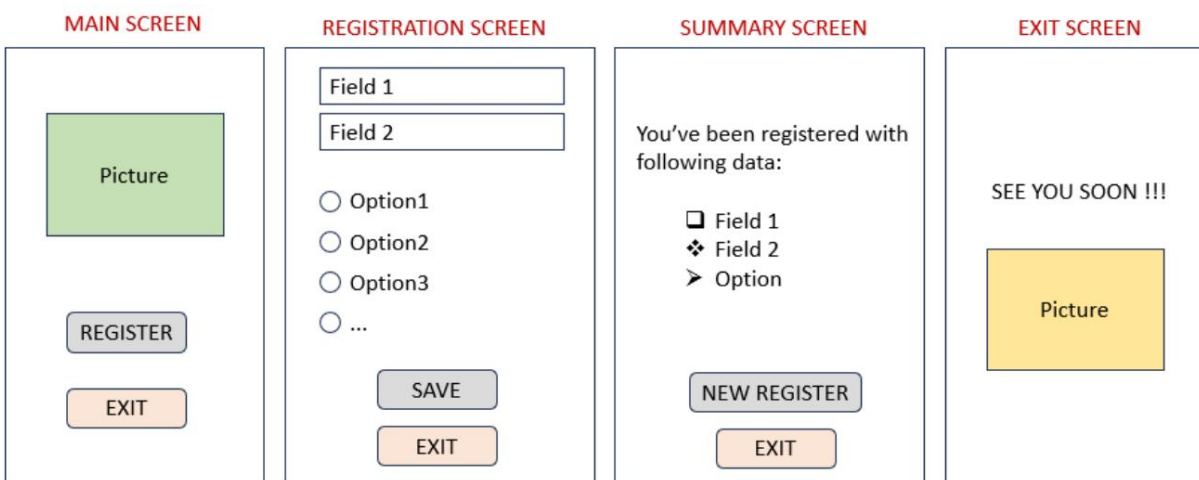


La aplicación consta de 4 pantallas que simulan una sencilla APP de registro (biblioteca, congreso, hotel...).

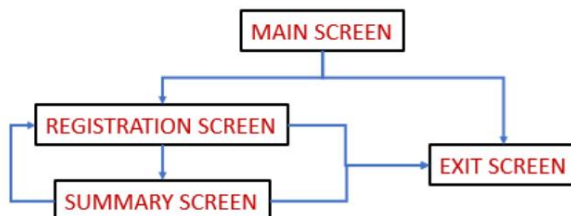
De qué se trata el registro depende de usted. Debes diseñar la APP de acuerdo a tu objetivo de registro y necesidades. El contenido mínimo de las diferentes pantallas será:

- Pantalla principal: debe incluir decoración e información sobre el registro de su objetivo, una botón de registro y un botón de salida
- Pantalla de registro: al menos 2 campos que debe completar el usuario y al menos 4 opciones en un botón de opción componente (uno a elegir). Un botón de guardar y un botón de salida.
- Pantalla de resumen: mostrará el contenido de las opciones completadas y seleccionadas. Un nuevo botón de registro y un botón de salida
- Pantalla de salida: debe incluir un mensaje final y algunas decoraciones.



Además de los componentes mostrados, todas las pantallas deben contener una barra superior con un título y un ícono de retroceso (excepto la pantalla principal). Lo que se muestra aquí es sólo un esquema de referencia. En la implementación final se valorará el diseño, los componentes elegidos y la usabilidad de la aplicación. Debes utilizar correctamente los recursos (cadena, dibujable, temas, colores...). La estructura del proyecto de Android y el almacenamiento de recursos deben ser correctos.

La navegación entre las pantallas será la siguiente:



En el caso particular de la pantalla de registro, antes de pasar a la pantalla de resumen se debe comprobar lo siguiente:

- Si hay algún campo vacío, al hacer clic en "Guardar" se mostrará un brindis indicando que Hay campos vacíos y no puedes continuar.
- Si no se ha elegido ninguna opción, al hacer clic en "Guardar" se mostrará una Snackbar indicando que una opción debe elegirse antes de continuar.

La pantalla de resumen mostrará los elementos elegidos en la pantalla de registro precedidos de un icono diferente para cada caso.