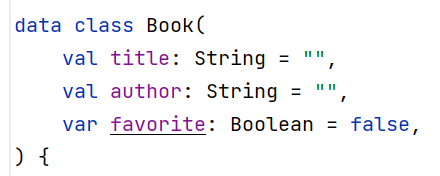
**Actividad 1 – Lista de elementos**

Crea un proyecto en Android Studio llamado **ListTuNombre**.

Replica el ejemplo de la lista de libros de los apuntes, pero en vez de usar libros debes usar algo que a ti te guste, por ejemplo: animes, películas, actores/actrices, juegos, grupos musicales…

La data class para los elementos que elijas debe tener al menos 3 propiedades de las que una de ellas sea favorite, como en el ejemplo de los apuntes:



En la ventana principal añade en la parte inferior una foto tuya tipo carnet (actual) y tu nombre y apellido.

**Actividad 2 – Añadiendo favoritos**

Amplia la actividad 1 para poder marcar/desmarcar como favorito un elemento desde la screen de información del elemento. En la screen principal se debe mostrar si el elemento está marcado como favorito.

Para entregar la tarea debes grabar un vídeo donde expliques el código de la funcionalidad de marcar como favorito y la ejecución de la aplicación donde se vea esta funcionalidad.

Instrucciones para la entrega:

- Para la ejecución de la aplicación si estuviera en marcha.

- Pulsa la opción del menú: Build -> Clean Project.

- Cierra Android Studio.

- Comprime la carpeta del proyecto en un archivo rar o zip. (Seleccionando la carpeta. No los archivos de dentro de ella).

- Adjunta el vídeo y el archivo comprimido a la tarea.

**Actividad 3 – Entrenador personal**

Crea un proyecto en Android Studio llamado **WorkoutTuNombre**.

La aplicación permitirá al usuario introducir su nombre y el número de repeticiones para realizar series de ejercicios. Cuando el usuario pulse el botón de comenzar se mostrará un gif con el ejercicio a realizar e irá descontando repeticiones (cada 2 segundos), al llegar a cero cambiará el gif del ejercicio a realizar y volverá a empezar la cuenta de repeticiones.

La aplicación tendrá dos ventanas y se debe usar rutas y navegación.

**Ventana principal**:

- Una frase motivadora.

- Un campo para que el usuario introduzca su nombre.

- Algún método mediante el cual el usuario pueda introducir el número de repeticiones para los ejercicios. No se deben permitir números negativos. No tiene sentido realizar una única repetición así que una opción sería que como mínimo haya 3 repeticiones para poder comenzar.

- Un botón para navegar a la siguiente ventana. Este botón no debe estar activo a menos que el campo del nombre tenga un valor.

- En la parte inferior una foto tuya tipo carnet (actual) y tu nombre y apellido.

**Ventana ejercicio**:

- Debe aparecer el nombre del usuario.

- El número de repeticiones.

- Un espacio donde aparecerá la imagen con el ejercicio a realizar.

- Un botón para comenzar el ejercicio.

- Un botón para volver a la ventana anterior (popBackStack).

Para que los datos estén disponibles en las dos ventanas se debe usar un ViewModel.

**ViewModel**:

En el ViewModel debe haber los LiveData para almacenar los datos y todos los métodos necesarios para el funcionamiento de la aplicación.

Los datos que se necesitan en el ViewModel son: "nombre de usuario", "número de repeticiones", "ejercicio actual" (para notificar del ejercicio que se debe realizar) y "haciendo ejercicio" (para indicar que se está realizando ejercicio).

Los métodos necesarios en el ViewModel son: uno para actualizar el nombre de usuario, uno para actualizar el número de repeticiones, uno para parar el ejercicio y uno para empezar el ejercicio.

A continuación, se muestra un posible algoritmo para el método comenzar el ejercicio:

- Crear una lista de drawables con todos los gifs de los ejercicios.

- Actualizar "haciendo ejercicio" para indicar que se está realizando ejercicio.

- Actualizar "ejercicio actual" con un drawable aleatorio de la lista creada anteriormente.

- Corrutina con un bucle que se repetirá mientras "haciendo ejercicio" sea verdadero:

- Espera de 2 segundos.

- Restar uno a "número de repeticiones".

- Si "numero de repeticiones" es cero reinicia "número de repeticiones" y actualiza "ejercicio actual" con un drawable aleatorio de la lista.

Se pueden crear más LiveData y métodos si se considera necesario.

Para entregar la tarea debes grabar un vídeo donde expliques el código y la ejecución de la aplicación donde se vea esta funcionalidad.

Instrucciones para la entrega:

- Para la ejecución de la aplicación si estuviera en marcha.

- Pulsa la opción del menú: Build -> Clean Project.

- Cierra Android Studio.

- Comprime la carpeta del proyecto en un archivo rar o zip. (Seleccionando la carpeta. No los archivos de dentro de ella).

- Adjunta el vídeo y el archivo comprimido a la tarea.