

Pizzeria
----------

Pedido
--------

name

id

food

id\_pizza

masa

id

name

precio

Explicación:

He creado dos tablas, una llamada pizzeria y otra pedido relacionadas por el nombre y el id. He intentado plasmar en el proyecto la relación entre ellas de maneras diferentes, como por ejemplo intentando meter en el mismo objeto Cursor todos los items y luego mostrar en el emulador la tabla creada, pero no lo he conseguido.

El funcionamiento:

### Clase DataBaseHelper:

Creación de las tablas y sus respectivos campos. SQL de creación de las tablas.

Los métodos createTables, onUpgrade y deleteTables, para poder interactuar con las tablas.

Un objeto Cursor con el método getItems() para obtener todos los elementos.

Un método insertItems() para crear los elementos.

Y un método drop que se encargará de borrar la tabla.

### Activity ItemActivity:

Esta actividad se encargará de almacenar los datos guardados que hayamos escrito en pantalla y enviarlos al MainActivity.

FinalProyect

Name

Food

Id Pizza

Masa fina o original

Precio

Name Pizza

SAVE

Activity MainActivity:

FinalProyect

Datos

Elementos

Item 1  
Sub Item 1

Item 2  
Sub Item 2

Item 3  
Sub Item 3

Item 4  
Sub Item 4

Item 5  
Sub Item 5

Item 6

CREAR FACTURA ELIMINAR ACTUALIZAR

En esta actividad principal tendremos los 4 botones crear el cuál está enlazado con la actividad

ItemActivity, el botón Factura que está relacionada con la segunda parte del proyecto que es lo mismo que hicimos con el Alquiler de coches pero con pizzas, el botón eliminar relacionada con el método drop de la clase DataBaseHelper y el botón actualizar que recargará la página para poder mostrar la tabla.

La tabla será mostrada en forma de lista gracias al xml y dentro tendrá los datos insertados del xml row\_list.

Para obtener los elementos utilizamos el método fillData() y con un Cursor creado se procesa los resultados para añadirlos a la lista.

Y con el getView podremos obtener la vista de la línea de la tabla.

### Clase Pizzas: Implementa Serializable

Getters y setters de los valores también creados.

### Activity Main2Activity:



Tenemos un spinner con los valores creados en la clase Pizzas y una vez marcada nuestra elección del pedido pulsando el botón de Factura pasaremos a la actividad Pantalla2.

En esta actividad también tendremos un menú que nos puede dirigir a 2 diferentes actividades.

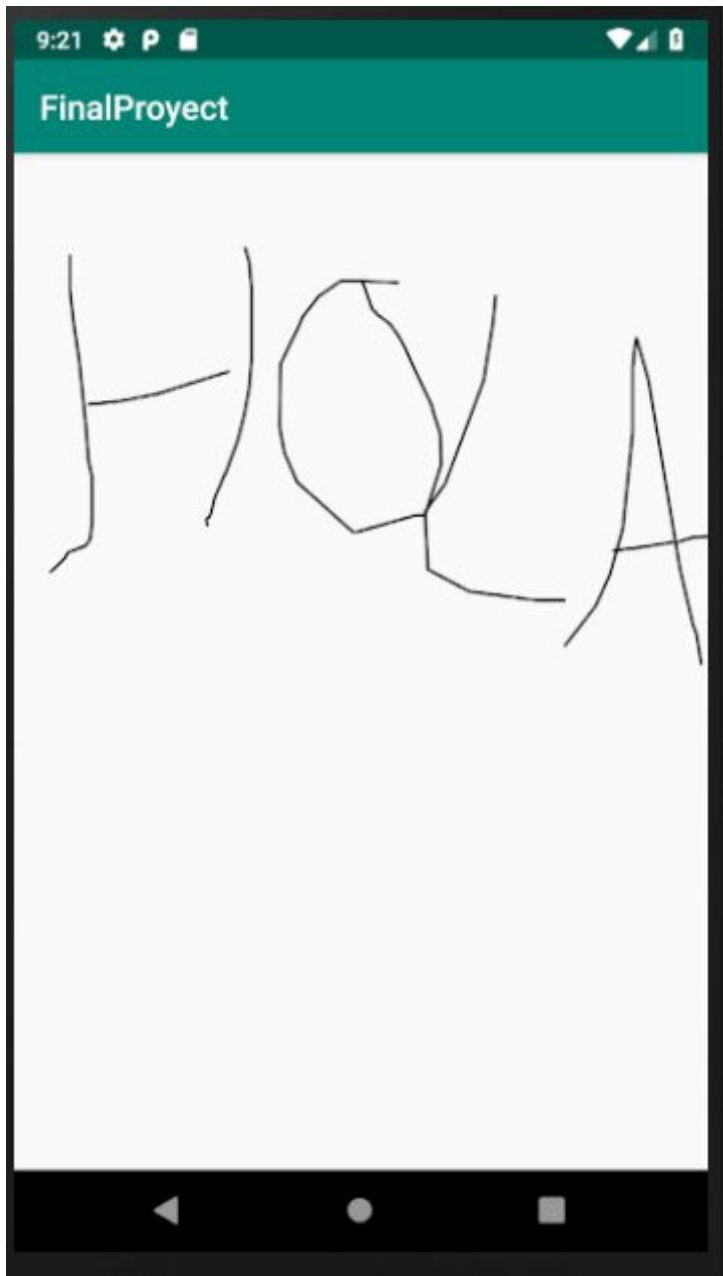
#### Activity AcercaDe:



Sirve como página informativa de sobre que trata la aplicación.

#### Clase Imagen:

Entretenimiento, puedes dibujar con el ratón gracias al método `onTouchEvent(MotionEvent ...)` y `DibujarTouchEventView(Context context, AttributeSet attrs)`.



Activity Pantalla2:



Esta clase se encarga de mostrar los elementos seleccionados en la actividad Main2Activity y mostrarlos de forma que parezca una factura.