

Desafío - Ambiente de desarrollo y sus elementos de configuración (I)

En este desafío validaremos nuestros conocimientos sobre los elementos que componen un proyecto Android. Para lograrlo, necesitarás aplicar tus conocimientos para modificar nombres, colores, tamaños y la utilización de plantillas incluidas en Android Studio.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **en parejas**, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

Descripción

Aplicando los conceptos y herramientas aprendidas hasta ahora, crearemos un proyecto y modificaremos parte de su aspecto, utilizando los distintos elementos que componen un proyecto Android.

Estamos iniciando un nuevo proyecto para una actividad que cautiva a gran cantidad de gente: La lectura.

Queremos hacer una app que nos permita leer reseñas de libros de forma fluida y amena; por lo que pensamos en una pantalla donde se pueda ver el título del texto y una descripción, la cual si es muy larga, la pantalla tendrá la opción de *scrollable*.

Actualmente, estamos en la etapa de definir los colores a utilizar, y tenemos una paleta de colores en la tonalidad verde:



Requerimientos

A partir de este caso, sigue atentamente las siguientes indicaciones:

1. Crea un proyecto usando la plantilla Scrolling Activity.
(1 Punto)
2. Asegúrate que la aplicación sea compatible para más del 88% de los dispositivos.
(1 Punto)

3. Crea un dispositivo virtual para pruebas de al menos 5" y resolución de 1080x1920.
(1 Punto)
4. Cambia nombre a la app. Nuestra app se debe llamar "El Lector"
(1 Puntos)
5. Agrega los colores al archivo correspondiente
 - `<color name="green_200">#778D45</color>`
 - `<color name="green_500">#AEC09A</color>`Y actualiza el tema para que `colorPrimary` corresponda a `green_200` y `colorPrimaryVariable` a `green_500`
(1 Punto)
6. Modifica la altura de la barra de **160 dp** a **240 dp**.
(1 Punto)
7. Agrega traducción al español de los textos de la app.
 - a. "Settings" se traduce a "Ajustes".
 - b. "The Reader" se traduce a "El Lector"(1 Punto)
8. Agrega **-debug** al nombre del APK de depuración. Además cambia el nombre de versión (**versionName**) para que sea "reader-1.0".
(1 Punto)
9. Agrega la dependencia externa Timber al proyecto.
(1 Punto)
10. Recupera y entrega el APK de depuración generado por Android Studio.
(1 Punto)



¡Mucho éxito!

OPCIONAL: Configura Timber usando `Timber.plant()` (revisa este código de [ejemplo](#)) y loguea el método `onCreate` para verificar que esté configurado correctamente.