

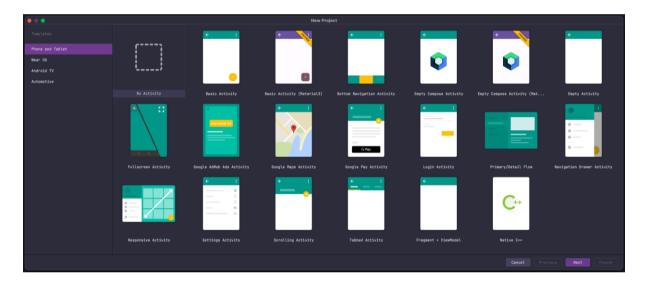
## **Solucionario**

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

## Requerimientos

1. Crea un proyecto usando la plantilla Scrolling Activity.

El template está en la tercera fila, tercera columna de izquierda a derecha.



2. Asegúrate que la aplicación sea compatible para más del 88% de los dispositivos.

Actualmente API level 26

3. Crea un dispositivo virtual para pruebas de al menos 5" y resolución de 1080x1920.

La idea no es decirles cuál dispositivo, sino que busquen uno que cumpla con esas características.

4. Cambia nombre a la app, por ejemplo: "El Lector".

Modificar el archivo strings.xml para cambiar el nombre de la app.

5. Agrega los colores al archivo correspondiente

Agregar a colors.xml los colores indicados. Modificar el theme (themes.xml) para utilizar la nueva paleta de colores.



Modifica la altura de la barra de 160 dp a 240 dp.
 Modificar la dimensión en dimens.xml el valor de "app\_bar\_height"

7. Agrega traducción al español de los textos de la app.
Al crear el archivo de traducción desde el IDE queda listo.

8. Agrega -debug al nombre del APK de depuración. Además cambia el nombre de versión (versionName) para que sea "reader-1.0".

Modificar el archivo build.gradle del módulo y agregar el build variant de debug. Asignar applicationIdSuffix "-debug"

9. Agrega la dependencia externa Timber al proyecto.

Agregar la dependencia directamente al build.gradle o utilizar el IDE son válidos.

10. Recupera el APK de depuración generado por Android Studio y entrega el APK.

Queda generado en <Nombre de proyecto>/app/build/outputs/apk/debug La entrega es para verificar el cambio de nombre y que puedan recuperar el APK

## **Opcional:**

- La configuración consiste en usar Timber.plant() para inicializarlo.
- La creación de log puede ser manual (escribir todo) o usar Live Templates (NO vienen incluídos en Android Studio a diferencia de logt, pero se pueden usar esos mismos como base para crear Live Templates para timber).