

Proyecto Patrones de Diseño MVVM:

El objetivo de la práctica es definir e implementar una estructura base de aplicación aplicando un diseño coherente creando una nueva aplicación llamada DragonBallApp.

Para el desarrollo de la misma, existe libre elección de imágenes y textos. Se aconseja utilizar la api proporcionada de Dragon Ball.

¿QUÉ HAY QUE HACER?:

- Crear la aplicación con arquitectura MVVM.
- Definir todos los modelos de datos necesarios para mostrar la información requerida.
- Se deben crear datos por defecto cada vez que se carga la aplicación.
- Crear una vista de Splash donde se simule la carga de datos.
- En la pantalla Home principal se verá un listado de personajes con al menos una imagen y un texto cada uno.
- Al pulsar en cada uno de ellos abriremos una nueva pantalla con información detallada del personaje seleccionado.

REQUISITOS:

Para superar la práctica, como mínimo se deberá implementar correctamente los modelos de datos y estructura de carpetas y separación de datos siguiendo el patrón MVVM..

Además, el proyecto deberá compilar y se mostrarán todos los datos en el dispositivo.

IMPORTANTE:

Cualquier sospecha de copia, ya sea entre diferentes prácticas o de cualquier otro modo, será motivo suficiente para no superar el módulo.

INFORMACIÓN ADICIONAL:

1.- Existirán dos tipos de datos en la aplicación, por un lado los Superhéroes y por otro lado los Villanos. Ambos tendrán:

- Una imagen
- Un nombre
- Una descripción

** Se pueden añadir los datos que se crean necesarios para el desarrollo de la aplicación.

2.- En el detalle de cada Héroe/Villano podremos consultar la descripción del mismo y todos los datos que tengamos del personaje.