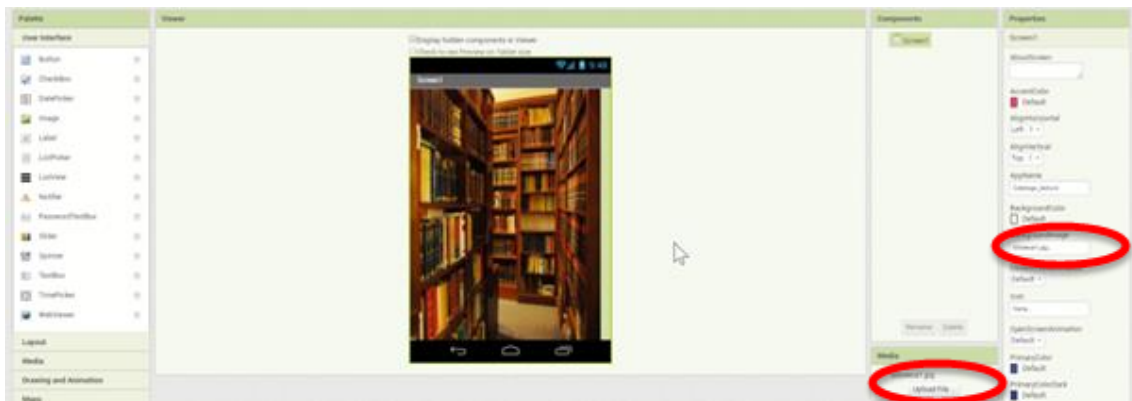


Desarrollo de la aplicación “Catálogo de lectura”

Para comenzar con el desarrollo de la aplicación de catálogo de libros nos centraremos en el diseño de la app. En este paso es recomendable enseñar a los alumnos el ejemplo de la aplicación ya terminada para que comprendan los siguientes pasos que van a realizar.

Primero en la “Screen1” subiremos una foto que nos sirva para personalizar el fondo de nuestra aplicación. Después, nos dirigimos a las propiedades de la pantalla y cambiamos a la imagen de fondo que hemos subido.



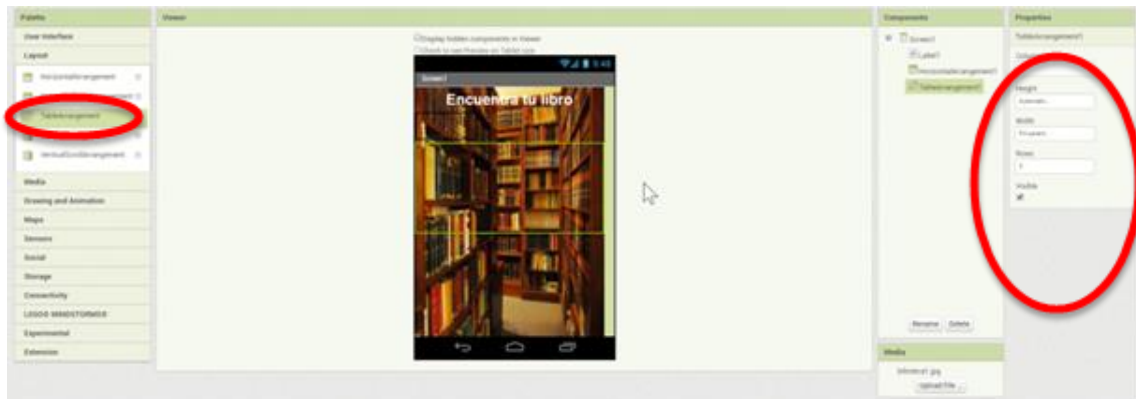
El primer ítem que vamos a añadir será una etiqueta que indique el usuario para qué sirve nuestra app, que llamaremos “Encuentra tu libro”.



Para seguir con el formato, añadimos varios layout. El primero, será para separar el título del resto de elementos, por eso le damos una altura del 10% y establecemos su fondo como vacío.

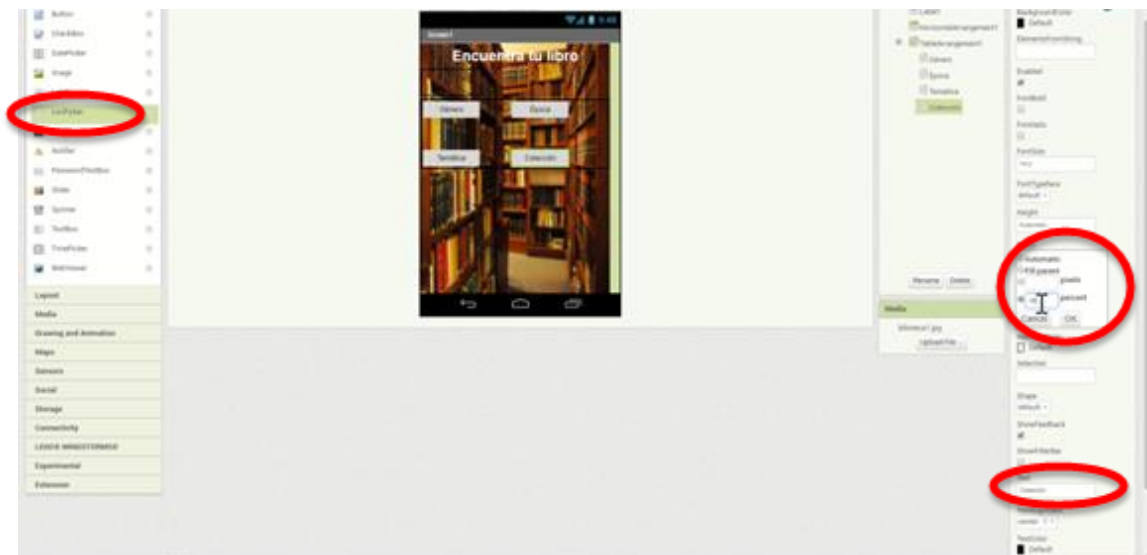


El siguiente layout será con formato de tabla, al que estableceremos que tenga 3 columnas y 3 filas, esto nos permitirá organizar los botones que pondremos dentro.

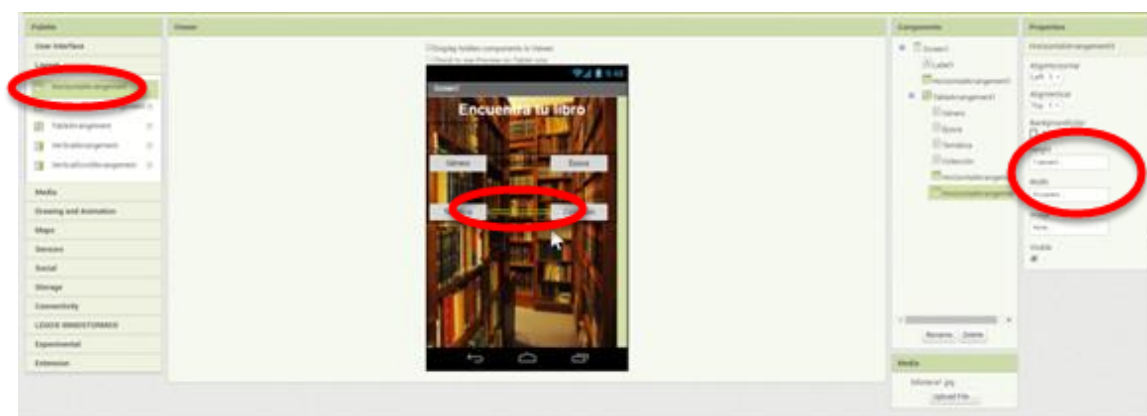


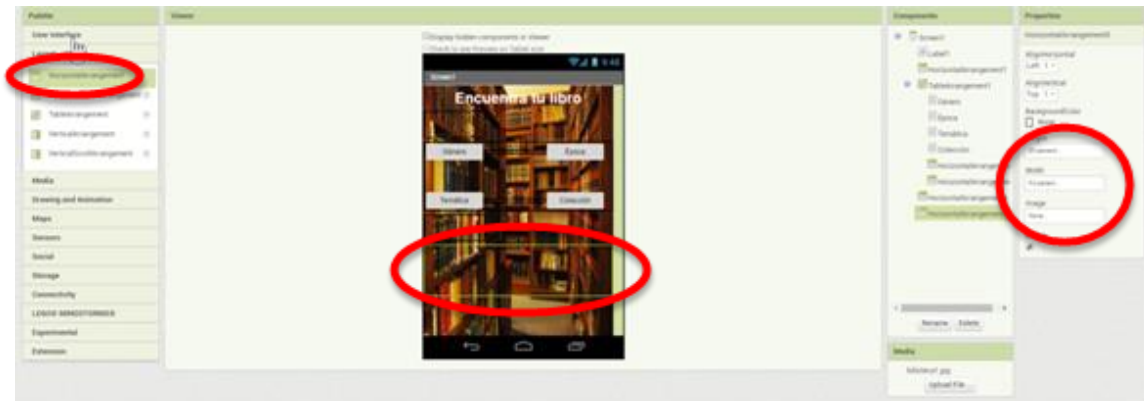
Añadimos un Listpicker por cada categoría que en la que queremos clasificar nuestros libros, en nuestro caso hemos utilizado género, arriba a la izquierda, época, arriba a la derecha, temática, abajo a la izquierda y colección, abajo a la derecha, pero podéis utilizar diferentes agrupaciones.

En cada Listpicker cambiamos el nombre y damos el mismo formato, dejando la altura en automática para que se adapte al dispositivo y el ancho ajustado al 30%. Entre los Listpicker añadimos un layout que nos permita separarlos con una altura de 1% y el ancho restante para llenar la pantalla, de esta forma conseguimos que cada Listpicker aparezca a un lado.

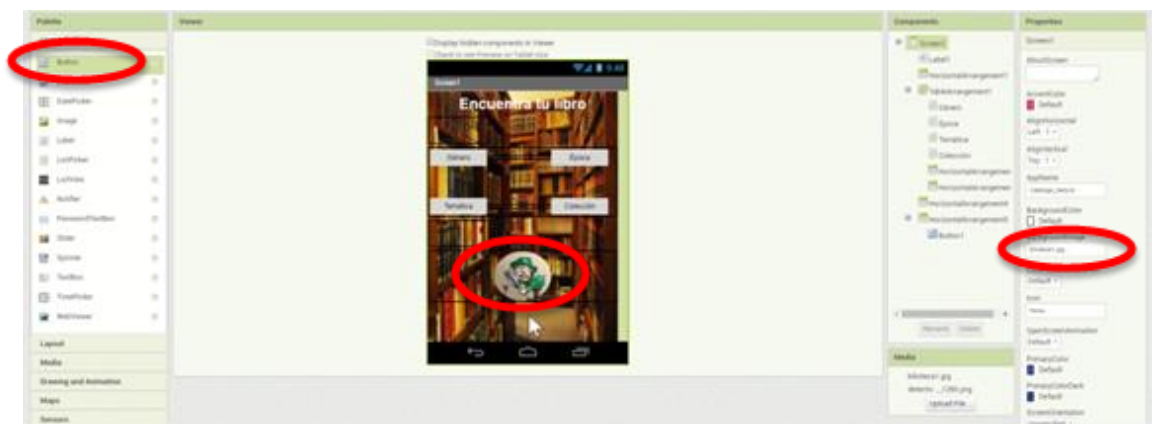


Continuamos añadiendo un layout que sirva para separar todo lo anterior del botón de búsqueda, dándole un 10% de altura. Así podemos añadir otro layout, que ajustamos a su ancho para que llene la pantalla y alineamos su contenido al centro.

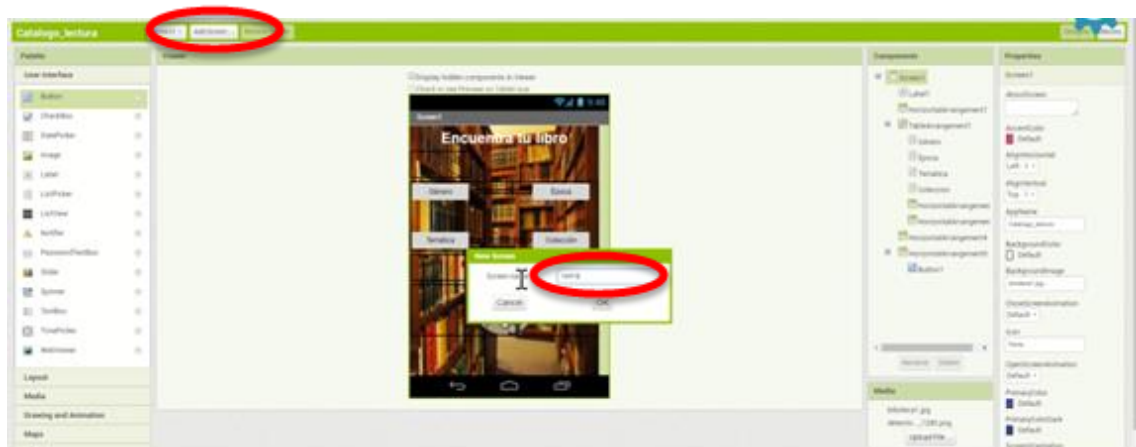




Añadimos un botón dentro de él y le añadimos como fondo una imagen que hayamos descargado desde nuestro ordenador, indicando la búsqueda. Para ello, podemos utilizar las dimensiones 20% de alto y 30% de ancho.



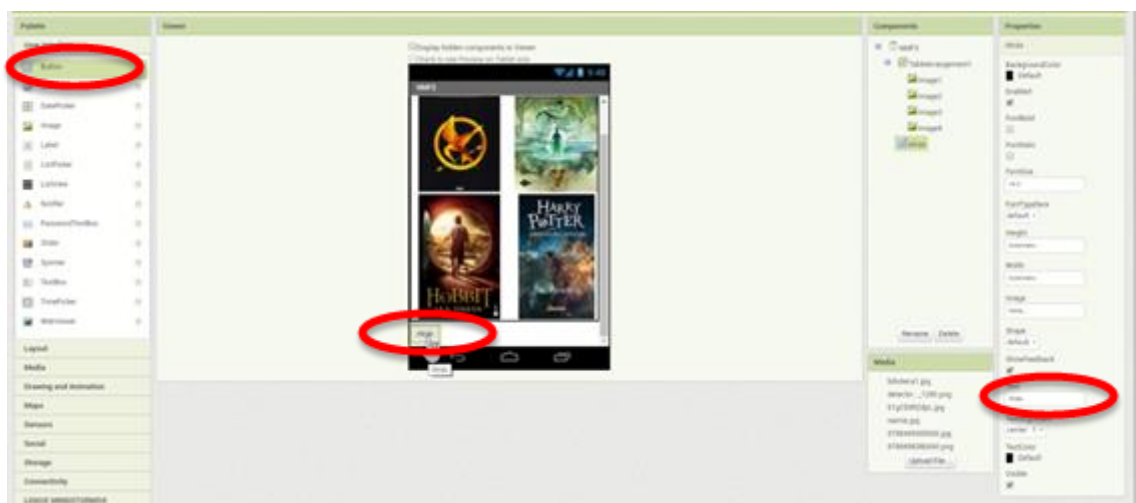
Cuando ya tenemos la pantalla principal hecho tenemos que generar cada posible pantalla según las opciones que ofrecemos desde la app. Por ejemplo, si escogiésemos Género: Novela, Época: Moderna, Temática: Fantasía y Colección: Saga, nos aparecería la pantalla que llamamos NMFS, que generamos de la siguiente manera.



Añadimos un layout de tabla, en el que insertamos cuatro imágenes, de las portadas de los libros correspondientes a esas categorías. Estas imágenes ocuparán un 50% de ancho y 50% de alto.



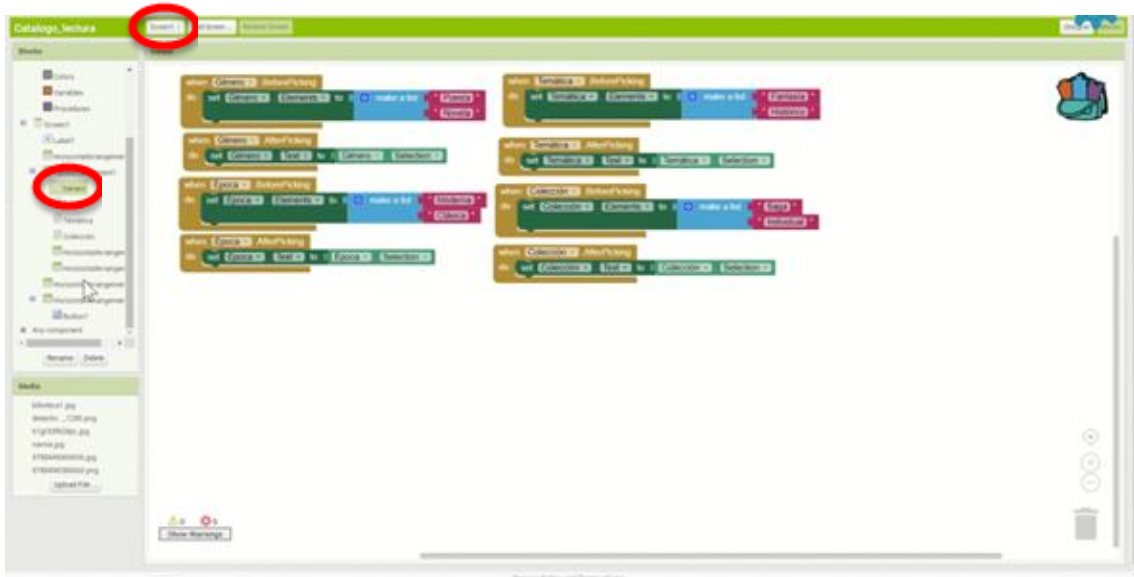
Lo siguiente que debemos hacer es seleccionar en la pantalla la opción que nos permite desplazar la pantalla para poder poner un botón que nos sirva para volver a la pantalla principal, el que renombramos y damos el título de Atrás.



Este mismo proceso lo tendremos que repetir con cada una de las posibles pantallas que vayamos a generar según las diferentes combinaciones.

Una vez hayamos terminado el diseño, nos disponemos a programar por bloques todos los elementos que hemos añadido con anterioridad.

Comenzamos en la Screen1 que será la pantalla con más carga de programación. Queremos hacer un árbol de opciones según las que se escojan en los Listpickers, por lo que empezamos por ahí. Vamos al Listpicker género y programamos que antes de seleccionar nuestra opción, los elementos sean una nueva lista que incluya dos cuadros de texto que llamamos "poesía" y "novela". Luego cuando ya hayamos elegido una de esas opciones queremos que el Listpicker género muestre en su texto la opción que hayamos escogido. Siendo más visual nuestra elección y pudiendo corregir al instante cualquier error.



Este proceso será igual en todos los Listpickers, únicamente, cambiando el nombre del Listpicker con el que se trabaja y los nombres de los elementos que contiene.

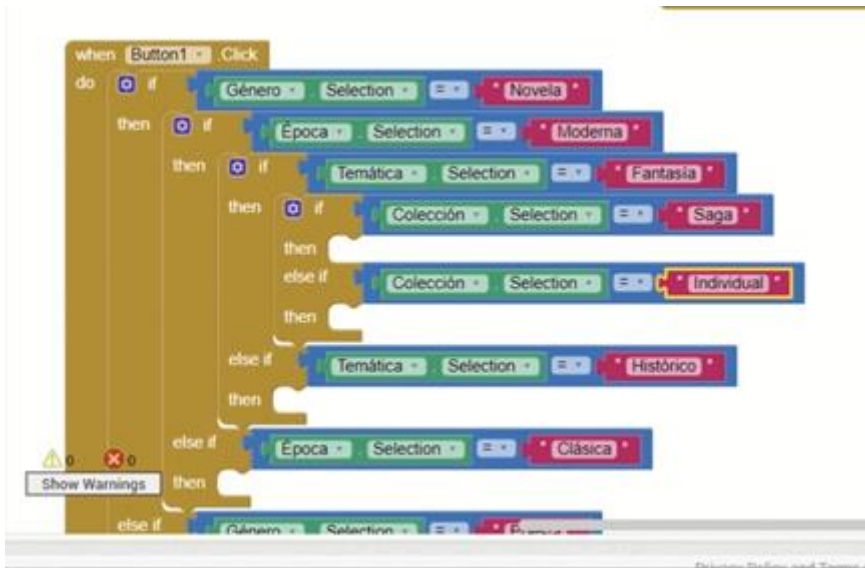
La siguiente acción que vamos a realizar es la que se refiere al botón de búsqueda. Cuando presionemos el botón, tendremos un condicional que dirigirá según lo que se cumpla en una u otra pantalla. En el primer condicional, incluimos dentro del primer si, la opción del igual y como elementos, que la selección del Listpicker Género haya sido Novela, y en el segundo que la opción elegida fuese Poesía.

Todo lo que programemos dentro de la primera opción, lo podremos copiar igual en la segunda.

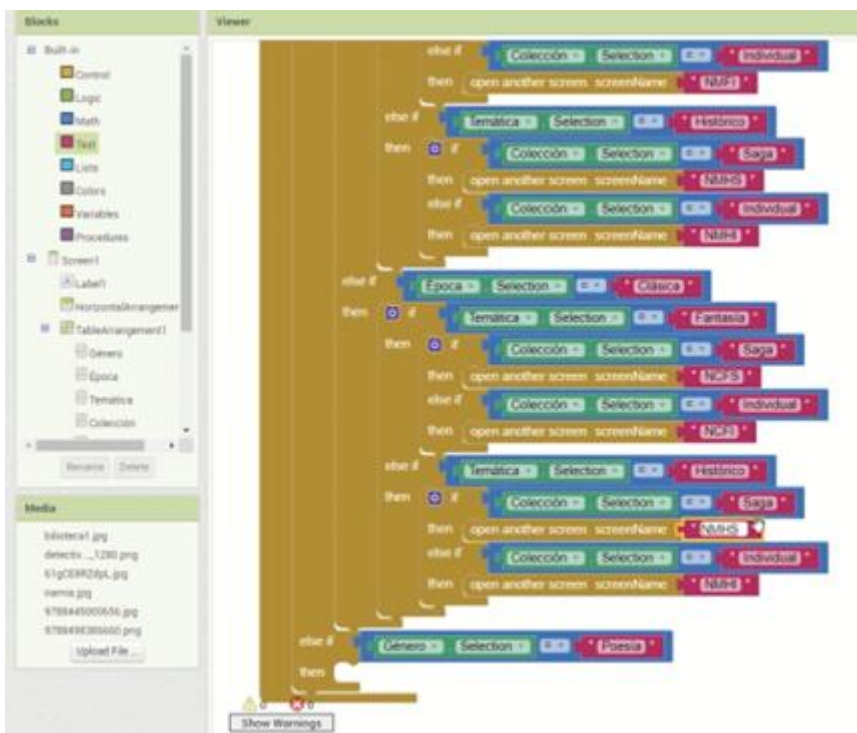


Tendremos un segundo condicional que perteneciera al Listpicker Época, pudiendo ser igual a Moderna o Clásica. Dentro de la primera opción incluimos otro condicional que haga referencia al Listpicker Temática, en nuestro caso Fantasía o Historia.

Para finalizar esta primera opción, añadimos un condicional que represente al Listpicker Colección, pudiendo ser Saga o Individual.



Dentro de cada opción, como veíamos antes, en el caso de escoger Novela, Moderna, Fantasía y Saga, se abrirá la pantalla NMFS, que hemos nombrado con sus iniciales. En la siguiente opción que sería Novela, Clásica, Fantasía e Individual, se abrirá la pantalla NMFI. Lo que nos queda es ir duplicando e ir cambiando los nombres de las pantallas que se nos abrirán en cada caso, hasta completar el árbol con todas las opciones posibles.



En el resto de las pantallas únicamente hay que programar el botón de atrás, que cuando sea presionado, se abra Screen1.

