

1 Unidade 3 - Práctica

Nesta ocasión imos crear unha aplicación coas seguintes características:

1.1 Nome do proxecto

- Nome do proxecto e da activity principal: **I3B_<username>**

1.2 Activity Principal

- **Botón: "DATOS/TELÉFONO/BUSCADOR"**
 - ◆ Se se fai Click lanza unha segunda activity na que poder introducir unha cadea de texto e un teléfono (fai que a caixa de texto do teléfono amose o teclado numérico).
 - ◆ Se se fai longClick lánzase un cadro de diálogo onde o usuario pode escoller lanzar o teléfono marcando por defecto o número introducido no paso anterior e realizando a chamada xa de modo automático ou ben lanzar o buscador de google buscando por defecto o texto introducido no paso anterior.
 - ◇ Se non introduxo o número de teléfono non se debe continuar e débese sacar un Toast de aviso.
 - ◇ Se non introduxo unha cadea de búsqueda buscará por defecto a palabra casa.
- **Botón: "DATOS"**
 - ◆ Se se fai Click realiza un Toast amosando a cadea e teléfono indicados polo usuario na actividade secundaria.
 - ◆ Se se xira o dispositivo en apaisado e se volve premer no botón debe amosar o mesmo resultado que en vertical.
 - ◆ Non se poden usar atributos de clase (é necesario gardar o estado da activity)
 - ◆ Lembrar os métodos que se executan no ciclo de vida cando se xira o dispositivo.

1.3 Activity secundaria

- **EditText Cadea:** que pida a cadea de texto que se desexa buscar. Ao premer no botón de ENTER debe saltar ao seguinte campo.
- **EditText Teléfono:** O teclado que debe aparecer é o numérico.
- **Botón: Pechar:** realiza o necesario para pasarlle os datos indicados polo usuario á activity chamadora e pecha a activity secundaria.