

Unidade 4 - Práctica

Nesta ocasión imos crear unha aplicación para almacenar e seleccionar marcas de coches.

Nome do proxecto

- Nome do proxecto e da activity principal: **I4A_<username>**
- Vanse gardar os nomes das marcas de coches nun ficheiro, que poderá ser sobrescrito.
- Noutras activities constrúese unha ListView e un Spinner cos datos almacenados do ficheiro.
- Os datos gardaranse na tarxeta SD EXTERNA, sempre que estea dispoñible e se poda escribir nela.

Activity Principal

- **RadioGroup:** Engadir / Sobreescibir.
 - ◆ Para indicar se se desexa sobrescribir o ficheiro.
- - ◆ Nos dous casos:
 - ◇ Comprobar que estea montada e en modo escritura antes de escribir. En caso contrario amosará un Toast indicado o problema e pechará a aplicación.
 - ◇ Se se desinstala a aplicación débese borrar a información asociada á aplicación na SD-Card de xeito automático.
- **EditText: Introduce o nome da marca do coche:**
 - ◆ Para introducir o nome da marca do coche que se gardará no ficheiro.
- **Botón: "Engadir/Sobrescribir"**
 - ◆ Se se fai Click engádesse nunha nova liña no ficheiro có valor do EditText có seguinte formato: Nome_Marca_Coche - Data_Hora_Actual, e límpase o EditText.
 - Nota:** Para obter a data-hora actual podedes facer uso da clase `Calendar` e do método `getTime`.
- - ◆ Se está activado a opción de Sobreescibir, ao facer click no botón, sobrescribírase o ficheiro.
- **LogCat:** implementa un sistema de mensaxes de log, de modo que, cada vez que se escribe unha liña no ficheiro débese sacar dúas mensaxes de logCat:
 - ◆ Unha coa ruta completa do ficheiro
 - ◆ Outra mensaxe co contido da liña que se vai engadir no ficheiro.

Activities secundarias

- Na activity principal débese dispor dun botón de modo que chame a un cadro de diálogo e dende este escoller a que activity secundaria chamar para que amose:
 - ◆ **ListView ou Spinner:** (Segundo escollera o usuario), amosará o contido do ficheiro, de xeito que, cada liña do ficheiro será un ítem que pode seleccionar o usuario.
- Cando o usuario seleccione un ítem realizar un Toast que indique a posición do elemento e o seu valor.