



Instituto Politécnico Nacional
Escuela Superior de Cómputo



Desarrollo de Aplicaciones Móviles Nativas

**Ejercicios del Semestre
Retrofit**

Link del repositorio con ejercicios:

https://drive.google.com/drive/folders/1zkkD3tfHPjQ8jvZN_MfOKmNxNE_NylGKg?usp=sharing

Nota: En caso de no ser visible en Drive por políticas de seguridad, se deja a la mano el repositorio de GitHub:

<https://github.com/710J41R0/DesarrolloDeAplicacionesMovilesNativas.git>

Alumno(s):

Soto Yañez Jairo

Profesor: Enríquez Zárate José Asunción.

Fecha de entrega: 27 de junio, 2023.

Índice

Instrucciones	3
Retrofit	3
Descripción general	3
Pruebas de funcionamiento.....	4

Instrucciones

Desarrollar un Aplicación para dispositivos móviles Android, utilizando Kotlin como lenguaje de programación que permita resolver las siguientes asignaciones:

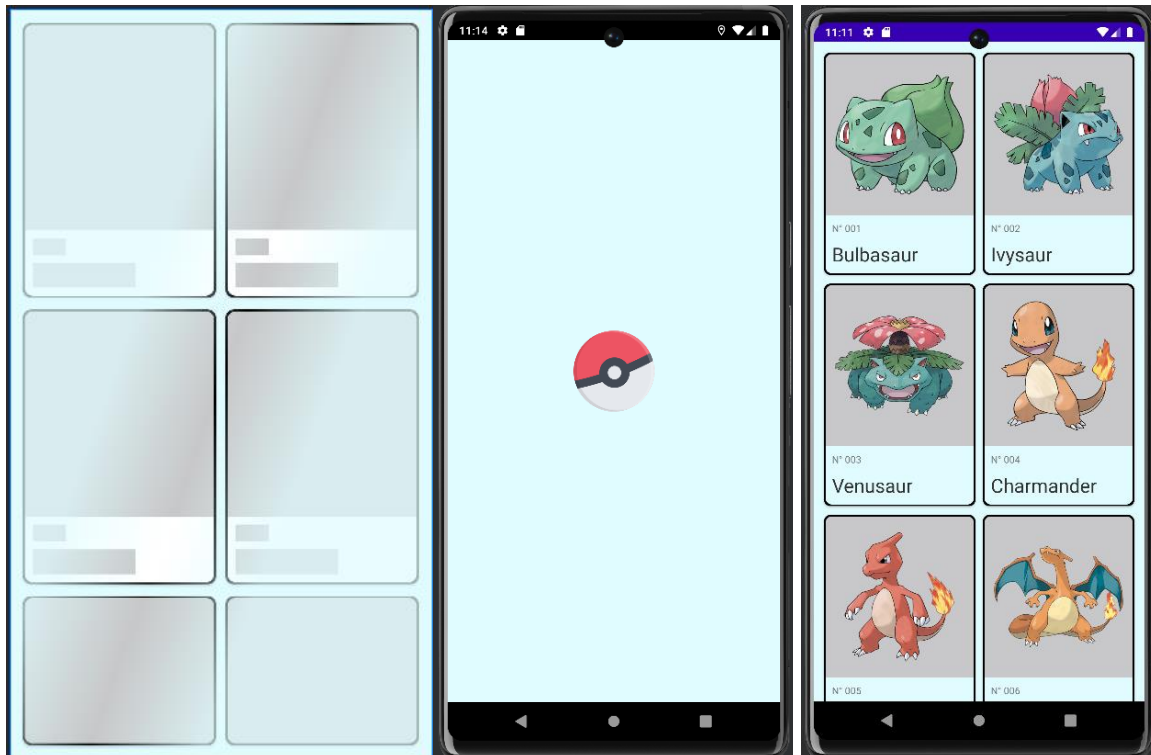
1. Operaciones
2. Login
3. Lista con imágenes (frutas)
4. Lista de sensores
5. Lista de animes
6. Lista de frases
7. Ejemplo bd
8. Retrofit

Deberá subir un documento con la url del repositorio, one drive, dropbox, google drive, etc., en donde se encuentre para su descarga, dicho enlace deberá estar funcional para descargar su proyecto) en donde se encuentren todos los proyectos

Retrofit

Descripción general

La app consiste en mostrar una interfaz al usuario en la cual se despliega un listado de Pokemon's los cuales pueden ser interactivos con él, ya que al dar clic en él mismo, se abre otra pantalla que despliega datos específicos del pokemos seleccionado.



Pruebas de funcionamiento

La interfaz principal de la aplicación consiste en lo siguiente:

