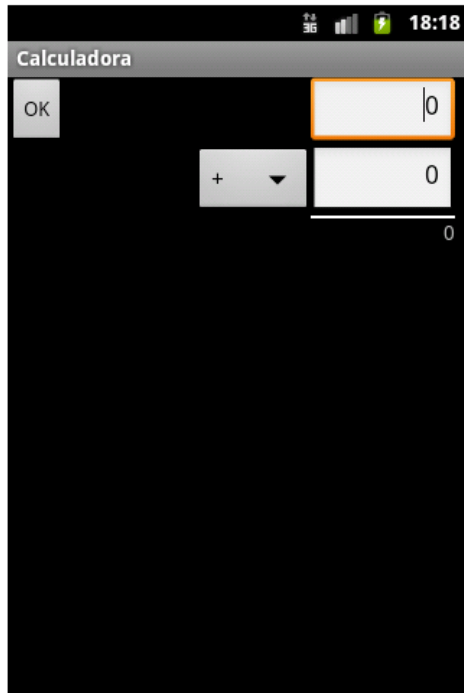


1.1. Calculadora sencilla

La finalidad de este ejercicio es implementar una calculadora sencilla. La aplicación *Calculadora* contendrá una única actividad de nombre *Principal*, cuya interfaz gráfica tendrá el siguiente aspecto:



La calculadora es muy básica, tan solo acepta dos operandos (que se podrán introducir en los dos EditText) y cuatro operaciones seleccionables con el Spinner: +, -, * y /. En el TextView inferior deberá aparecer el resultado de la operación cuando se pulse el botón *Ok*.

A la hora de diseñar la interfaz puedes utilizar un `RelativeLayout`. Algunos atributos que puedes utilizar son: `layout_alignParentRight`, `layout_below`, `align_marginRight`, `android:inputType="number"` para los EditText y `android:gravity="right"` para el TextView y los EditText.

1.2. Carrito de la compra

Crea una aplicación llamada *carritoCompra*. La aplicación contendrá una única actividad, llamada *carritoCompra*, cuya interfaz gráfica estará construida exclusivamente a partir de layouts de tipo `LinearLayout` y deberá ser lo más parecida posible a la mostrada en la siguiente imagen.

LinearLayout

Carrito de la compra

Producto 1 unidades

Producto 2 unidades

Producto 3 unidades

Enviar por correo electrónico

Importe	000.00 €
I.V.A.	00.00 €
Total	0000.00 €

Volver Confirmar

Centraros en el diseño de la app, no es necesario que funcionen los botones.