

# UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA DE INGENIERIA EN COMPUTACIÓN DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES

Machado Rivas, Mauricio Alexander MR171225

Grupo. 03L

Docente. Ing. Alexander Alberto Sigüenza

Actividad. 1er. Desafío Práctico

### Login -----→100%

### Codificación, Usuario ya registrado

```
🚈 <u>F</u>ile <u>E</u>dit <u>V</u>iew <u>N</u>avigate <u>C</u>ode Analy<u>z</u>e <u>R</u>efactor <u>B</u>uild R<u>u</u>n <u>T</u>ools VCS <u>W</u>indow <u>H</u>elp Desafio1_MR171225 - MainActivity
Desafio1 app src main java sv edu desafio1_mr171225 @ MainActivity on onCreate
                                                                                                              🖊 app 🔻
Project
             package sv.edu.udb.desafio1_mr171225;
■ Resource Manager
        public class MainActivity extends AppCompatActivity implements View.OnClickListener {
                  @Override
                  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
                       super.onCreate(savedInstanceState);
■ Structure
                       btn_registrar=(Button) findViewById(R.id.btn_registrar);
                       btn_entrar.setOnClickListener(this);
                       dao=new Usuario1 ( c: this);
                       switch (v.getId()){
                            case R.id.btn_entrar:
                                 String u=user.getText().toString();
```

## Usuario no Registrado

Clase que contiene la base de datos

```
| File | Edit | View | Navigate | Code | Analyze | Refactor | Build | Run | Tools | VCS | Window | Help | Desafiol_MRI71225-Usuaniol.java | Desafiol_MRI71225-Usuaniol.java | Desafiol_MRI71225 | Usuaniol.java | Usuaniol.jav
```

```
Problem Proble
```

```
public void setUsuario(String usuario) { Usuario = usuario; }

public String getContraseña() { return Contraseña; }

public void setContraseña(String contraseña) { Contraseña = contraseña; }
}
```

#### Registro\_Usuario.java

```
Registro_Usuario.java × © MainActivity.java × © Usuario.java × © Usuario.j
```

```
gOverride
public void onClick(View v) {
    switch (v.getId()){
    case R.id.btnRegistran:
        Usuario u=new Usuario();
        u.setUsuario(us.getText().toString());
        u.setSontraseAa(pas.getText().toString());
        u.setNombre(nom.getText().toString());
        u.setApellidos(ap.getText().toString());
        u.setApellidos(ap.getText().toString());
        if (!u.isNuLl()){
            Toast.makeText( context this, text "ERROR: Campos Vacios", Toast.LENGTH_LONG).show();
        } else if (usul.insertardSuario(u)) {
            Toast.makeText( context this, text "Registro Exitoso!!!", Toast.LENGTH_LONG).show();
            Intent i2=new Intent( packageContext Registro_Usuario.this, MainActivity.class);
            startActivity(i2);
            finish();
        } break;
    case R.id.btnCancelan:
        Intent i=new Intent( packageContext Registro_Usuario.this, MainActivity.class);
        startActivity(i);
        finish();
        break;
```

```
break;
case R.id.btnCancelar:
    Intent i=new Intent( packageContext: Registro_Usuario.this, MainActivity.class);
    startActivity(i);
    finish();
    break;
}
```

### Estructura de Pantallas





Usuario que no ha sido registrado aún.

# Registrar Nuevo Usuario







# Loguearse con Usuario ya Registrado



Una vez hemos ingresado con el Usuario registrado nos mandará a la pantalla de menú



## Pantalla de Menú.



### Ejercicio 1 -----→ 100%

Realizar una aplicación móvil que resuelva la solución de la ecuación cuadrática

```
Giverride

32 of public void onClick(View v) {

double a = Double.parseDouble(id_a.getText().toString());
double b = Double.parseDouble(id_b.getText().toString());
double c = Double.parseDouble(id_c.getText().toString());

double x1 = (-b + (Math.sgrt(Math.pow(b, 2) - (4 * a * c)))) / 2 * a;
double x2 = (-b - (Math.sgrt(Math.pow(b, 2) - (4 * a * c)))) / 2 * a;
double D = Math.pow(b, 2) - (4 * a * c);

id_x1.setText(x1 + ");
id_x2.setText(x2 + ");

if (D >= 0) {

id_res.setText(*La gcuación tiene solución con Números Reales*);
}
else {

id_res.setText(*La gcuación no tiene solución con Números Reales*);
}
}

}
}
```

## Funcionalidad.



3:49 🝱	<b>¾</b> .ıll 100% <b></b>	
	ma de Ecuación Cuadrática $ax^{2} + bx + c = 0$ $-b + \sqrt{b^{2} - 4ac}$	
	$= \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$ sa el Valor de Cada Incognita	
2		
9		
10		
	CALCULAR	
1er. Solución		
2da. Solución		
<	O III	

	🗎 100% ایر
	ema de Ecuación Cuadrática $ax^2 + hx + c = 0$ $x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$ es a el Valor de Cada Incognita
2	
9	
10	
	CALCULAR
-8.0	
-8.0	
-10.0	ne solución con Números

```
Ejercicio 2 ------→0%

Ejercicio 3 ------→75%

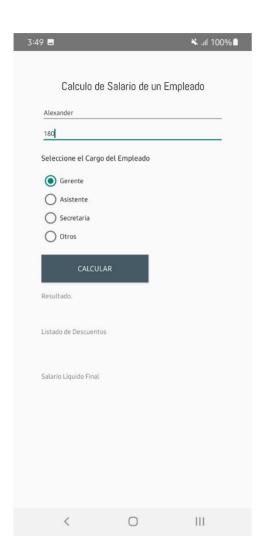
Calcular el pago líquido de un empleado
```

### CODIFICACIÓN

```
| Desafiol | MR171225 - Ejercicio_2 java | Desafiol | MR171225 - Ejercicio_2 java | Desafiol | MR171225 - Ejercicio_2 java | Manager | Desafiol | MR171225 - Ejercicio_2 java | Manager | Desafiol | MR171225 | Desafiol | MR171225 - Ejercicio_2 java | Desafiol | MR171225 | Desafiol | Desafiol | MR171225 | Desafiol | MR171225 | Desafiol | Desafiol | Desafiol | MR171225 | Desafiol | Desa
```

```
| Second | S
```

```
| Selection | Sele
```





Horas trabajadas por el empleado son menores o igual de 160, deberán pagarse al empleado a \$9.75 cada hora.

