

Asignatura: Application Development for Mobile Devices.
Tema: Ejercicios de programación móvil.

Diseñar las siguientes aplicaciones móviles.

Diseño con Canvas y Paint.

1. Reloj digital



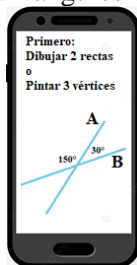
2. Reloj analógico



3. Patrón de acceso



4. Medir ángulos entre dos rectas



Diseño con sensores.

5. Medidor de nivel



6. Detector de metales



7. Brújula



8. Mover una imagen con un sensor



9. Diseñar una base de datos que permita alta, baja, cambio y consulta de un álbum de imágenes.

10. Diseñar el juego del gato # sin utilizar IA.