Instituto Politécnico NacionalDibujo en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

ESCOM

“Escuela Superior de Cómputo”

Application Development for Mobile Devices

20/02/2022

Tarea 4

Intent

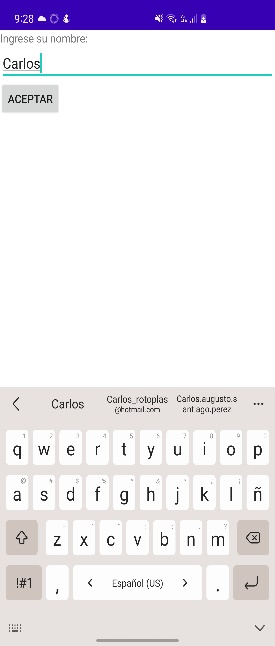
Profesor: Cifuentes Álvarez Alejandro

Sigfrido

Grupo: 3CM16

Nombre: Santiago Pérez Carlos Augusto

Ejemplo 1.

Ejercicio 1.

Se utiliza el mismo código del ejemplo 1, solo se agrega esta línea para que cada que de espacio el usuario en su teclado, su siguiente letra comience por mayúscula.

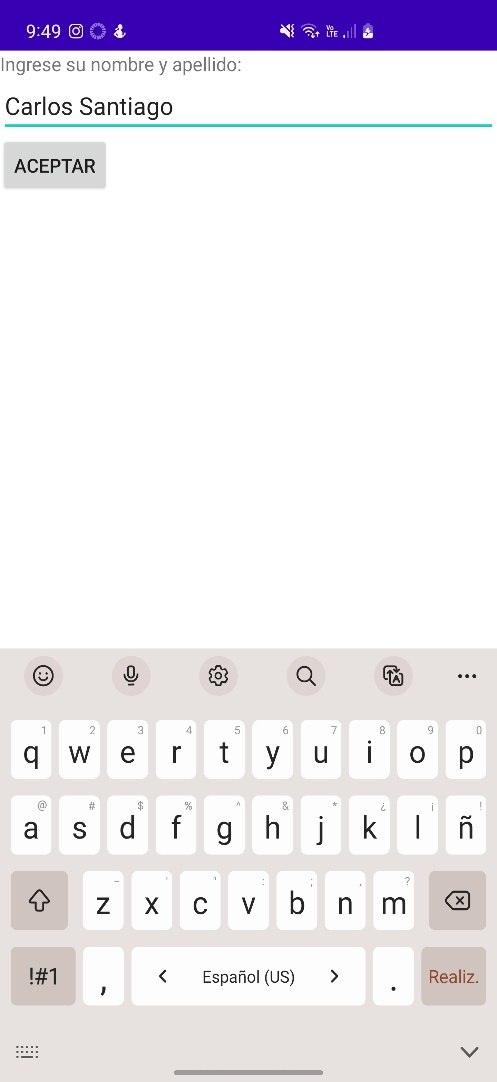
Texto

Descripción generada automáticamente

Y en la segunda actividad se desactiva el EditText para que el usuario no pueda escribir más cosas o borrarlas, aunque igual se podría cambiar por un TextView.

Texto

Descripción generada automáticamente

Ejercicio 2.

Se declara un EditText para que sea más fácil controlar las variables y que el usuario pueda ingresar de manera más cómoda los valores.

Texto

Descripción generada automáticamente

En el MainActivity creamos variables en las cuales se va a almacenar el valor de cada uno de los valores que ingresó el usuario y se usamos la fórmula para resolver ecuaciones de segundo grado.

Texto

Descripción generada automáticamente

Adjuntamos el resultado al bundle y lo mandamos a SegundaActivity con el intent.

Texto

Descripción generada automáticamente

En SegundaActivity basta con poner un dos TextView, los cuales van a ser para indicar el texto “El resultad es:” y el segundo para mostrar los valores de x1 y x2.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

