



# TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO INSTITUTO TECNOLÓGICO DE OAXACA

ASIGNATURA: TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN

CATEDRÁTICO: HERNANDEZ ABREGO ANAYANSI CRISTINA

ALUMNO: GARCÍA GARCÍA JOSÉ ÁNGEL

**CARRERA:** INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

**GRUPO:** 4SA

**HORA:** 9:00 – 10:00

ELABORACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL BÁSICA CON ANDROID

OAXACA DE JÚAREZ, OAX, 18/MAYO/2020



# Índice

BITACORA	3
PRUEBAS	4
CONCLUSIONES	8



#### **BITACORA**

Esta práctica fue realizada el día domingo 17 de mayo del presenta año. Así como se indica en la siguiente imagen, se realizó en tres apartados, el primero fue la creación de la aplicación desde el aspecto visual. El segundo corresponde a la parte lógica del programa, y la tercera corresponde a las validaciones que este tiene, así como algunas correcciones finales.

History for Android / CalculoImporteConsumo Commits on May 18, 2020 Terminado ... 3627984 0 JoseAngelGarcia00 committed 11 hours ago Se ajsutaron unos aspectos de validación. Ahora está terminado correctamente Terminado ... efb6778 <> 📆 JoseAngelGarcia00 committed 11 hours ago Provecto Terminado Commits on May 17, 2020 Vista ... 1098d32

La parte de completar el método cálculo, así como crear el de ver detalle y limpiar datos.

JoseAngelGarcia00 committed 13 hours ago

```
public void calculo(View v){
    // Operaciones para calcular el importe a pagar
    if(validarCampos()){
        int consumoMts3 = Integer.parseInt(lecAct.getText().toString())-Integer.parseInt(lecAnt.getText().toString());
        vConsumo = PRECIO_MT3 * consumoMts3;
        vImpuesto = (V_IMPUESTO * vConsumo) / 100; // 10% sobre el consumo de agua
        vImporte = vConsumo + vImpuesto + V_MANTENIMIENTO;
        consumo.setText("" + consumoMts3);
        importe.setText("" + vImporte);
    }
}
```



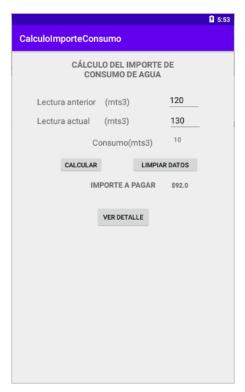
## **PRUEBAS**

El inicio de la aplicación se muestra de la siguiente forma:



Calcularemos el importe a pagar de una lectura anterior de 120 y una lectura actual de 130.





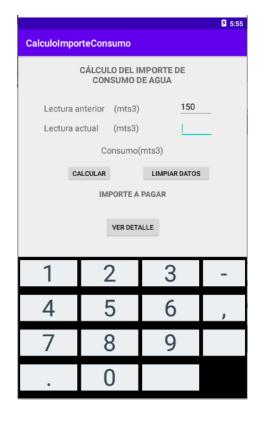


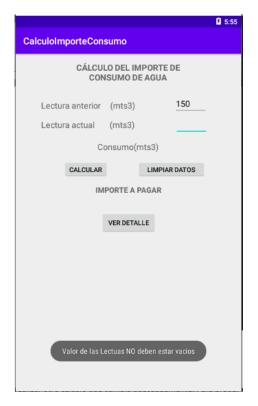
Ahora probaremos una lectura actual de 200 y una lectura anterior de 300. Verificando que no nos permite hacer esto, ya que es una de las validaciones, que solo te permite tener lecturas actuales mayores a las anteriores.





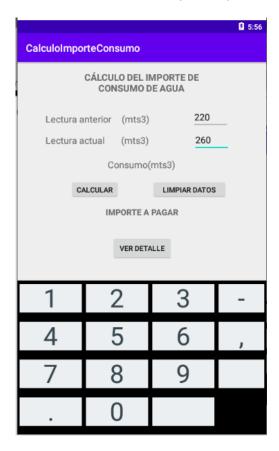
Ahora se probará validando que si se deja una lectura vacía (Campo vacío), de igual forma no nos permitirá hacer el cálculo.





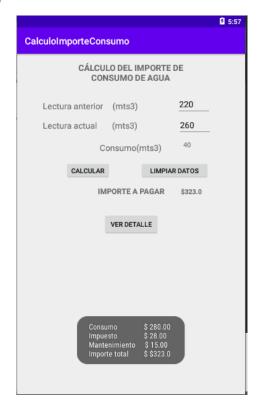


Ahora vamos a realizar otro calculo que cumpla adecuadamente. Para probar el botón ver detalle.



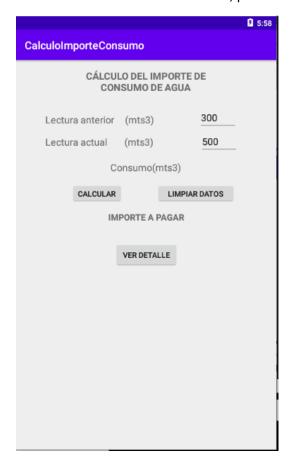


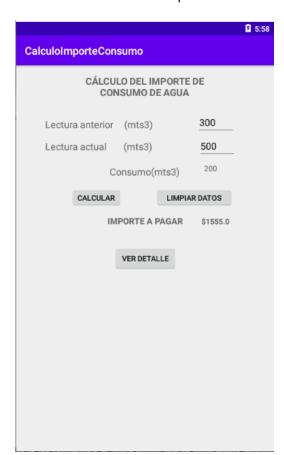
Después de realizar el cálculo, se prueba el botón de ver detalle. Para así observar el funcionamiento del botón.



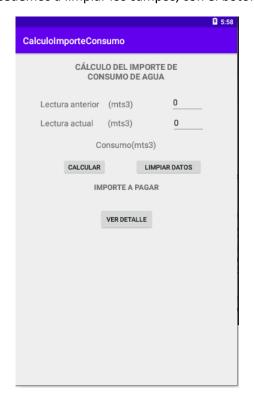


De igual forma vamos a realizar otro calculo, para en esta ocasión observar el botón limpiar datos.





Después de realizar el cálculo, procedemos a limpiar los campos, con el botón de limpiar datos.





### **CONCLUSIONES**

En esta práctica se pudo observar los aspectos básicos para crear una aplicación en Android. No fue complicado hacerlo, ya que en el PDF se explicaba a detalle cada uno de los pasos a seguir para hacerlo. Además de que, durante las clases online, ya se vieron temas similares, y con ello fue suficiente para completar esta práctica.

De igual forma se pudo complementar el tema de que tan importantes son las GUI y como es que desarrollan, en este caso se están desarrollando en el sistema Android, que no varia mucho con respecto a lo que hacemos nativamente en Java. En su mayoría los componentes tienen similares nombres y así como sus funciones. También algo importante es que, para el desarrollo de esta práctica, hacemos uso del lenguaje Java, un lenguaje ya conocido y con el que hemos trabajado comúnmente, entonces esto hizo que programar la parte lógica de la aplicación fuera sencillo y nada complejo.

