

Práctica 3

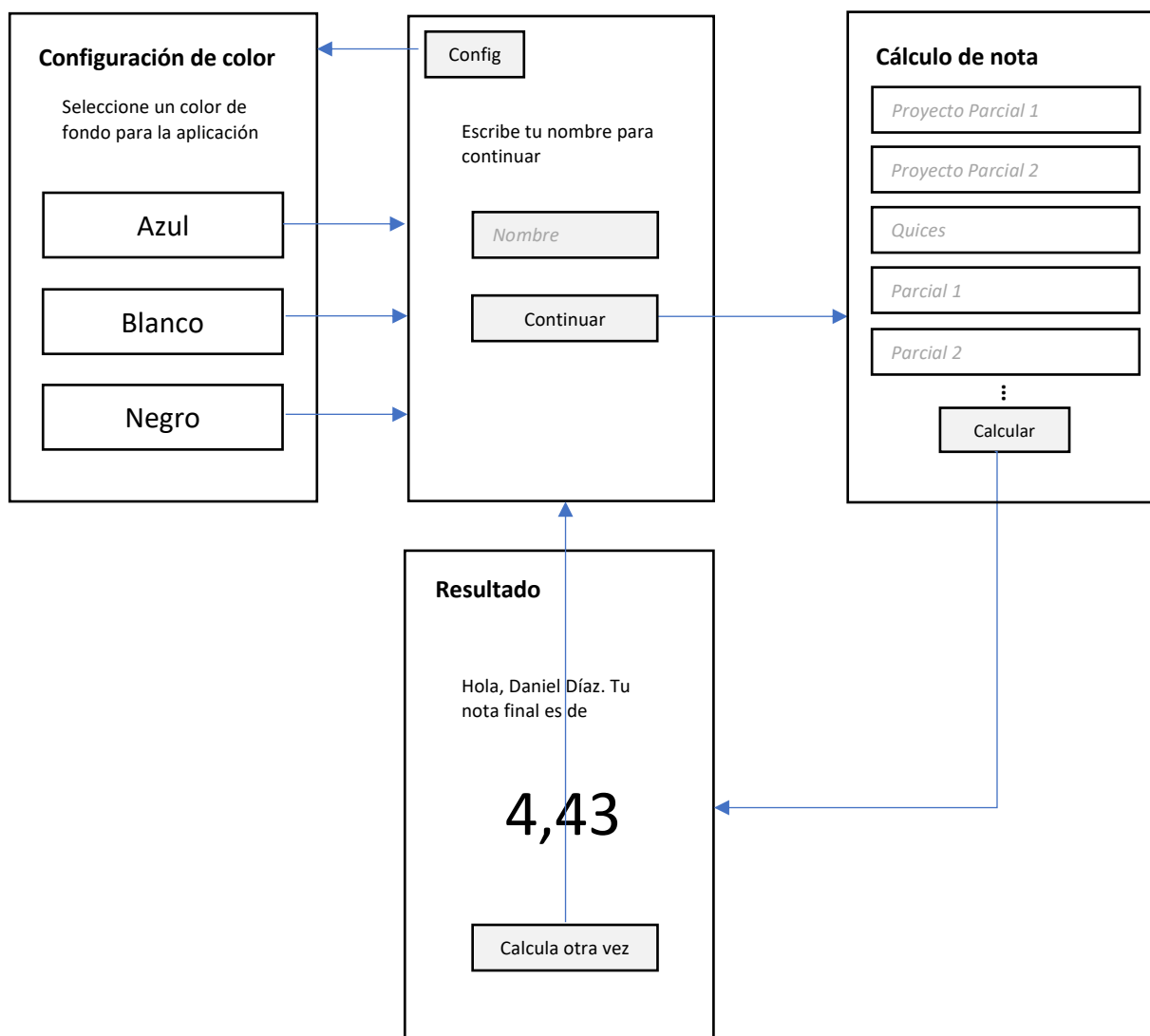
Objetivo

En esta práctica debe realizar una aplicación Android de varias pantallas, que permita la comunicación y transferencia de información entre ellas.

Consigna

El bloque de algoritmos de DMI quiere desarrollar una aplicación que permita calcular la nota del curso.

Para lograrlo, considere el mockup de la siguiente imagen:



Requerimientos

1. La aplicación recibe el nombre de la persona en la pantalla principal
2. Luego, la aplicación muestra una pantalla donde el usuario puede ingresar las notas en cada uno de los apartados del curso de Ecosistemas de Aplicaciones.
3. Una vez el usuario ingresa las notas, la aplicación muestra el nombre del estudiante ingresado en el **paso 1** y le muestra el cálculo de su nota.
4. En la misma pantalla donde se muestra la nota final, habrá un botón “Calcula otra vez” con el que se podrá viajar a la pantalla principal para repetir el proceso.
5. En la pantalla principal también hay un botón “Config” que permite ingresar a una pantalla donde se puede elegir el color de fondo de la aplicación.
6. En la pantalla de selección de color, el usuario pulsa por ejemplo el botón “Azul”. Esto hará que se cierre la actividad de color para retornar a la actividad principal.
7. De ahí en adelante, TODAS las actividades de la aplicación (incluyendo la misma actividad de color) van a tener el color de fondo que el usuario seleccionó.

Anexo

Esquema de notas para Ecosistemas de Aplicaciones:

<i>Concepto</i>	<i>Porcentaje</i>
Parcial 1	15%
Parcial 2	15%
Quices prácticos	15%
Ejercicios semanales	5%
Proyecto parcial 1	25%
Proyecto parcial 2	25%
TOTAL	100 %