



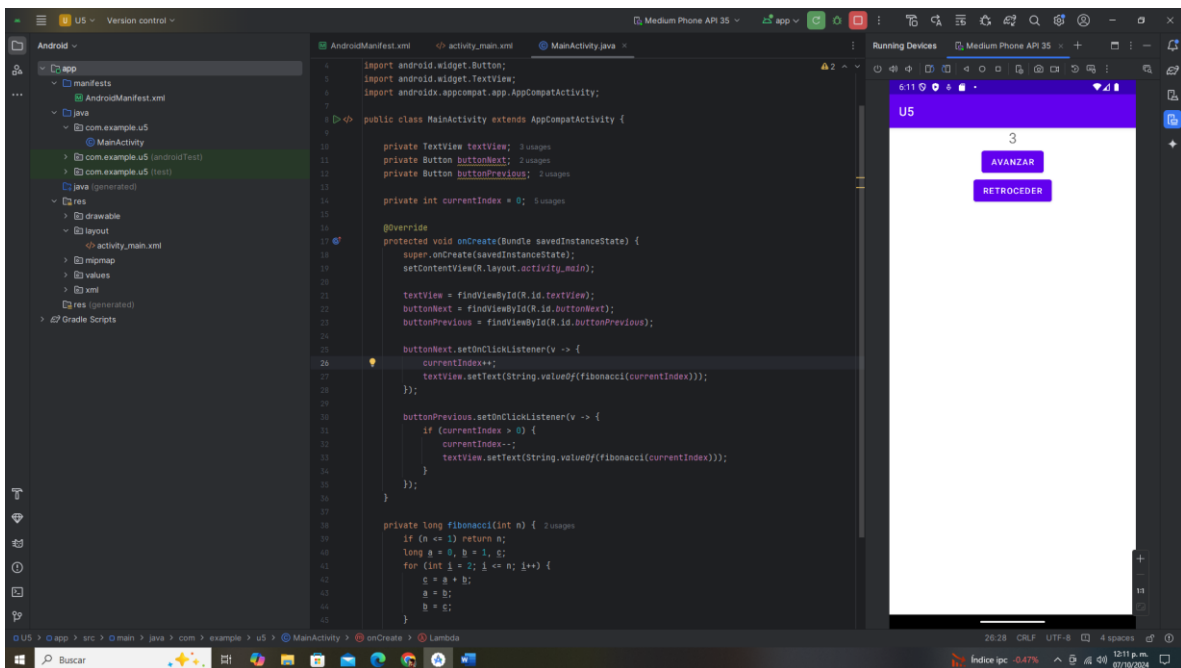
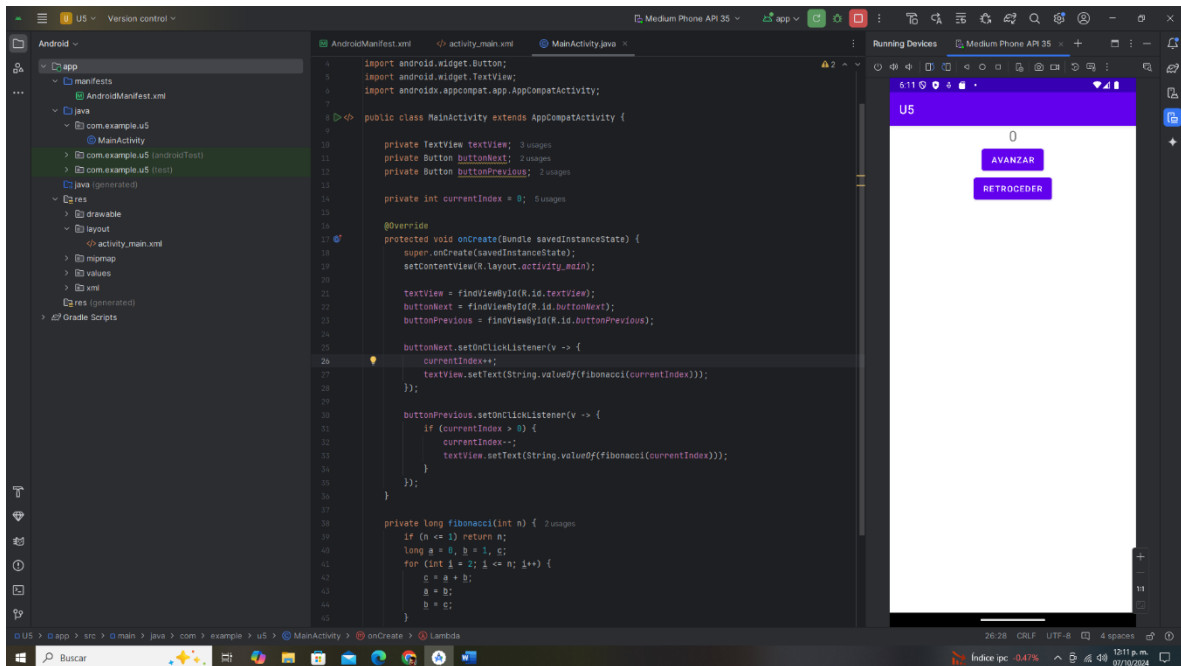
David Alejandro Galicia Cárdenas

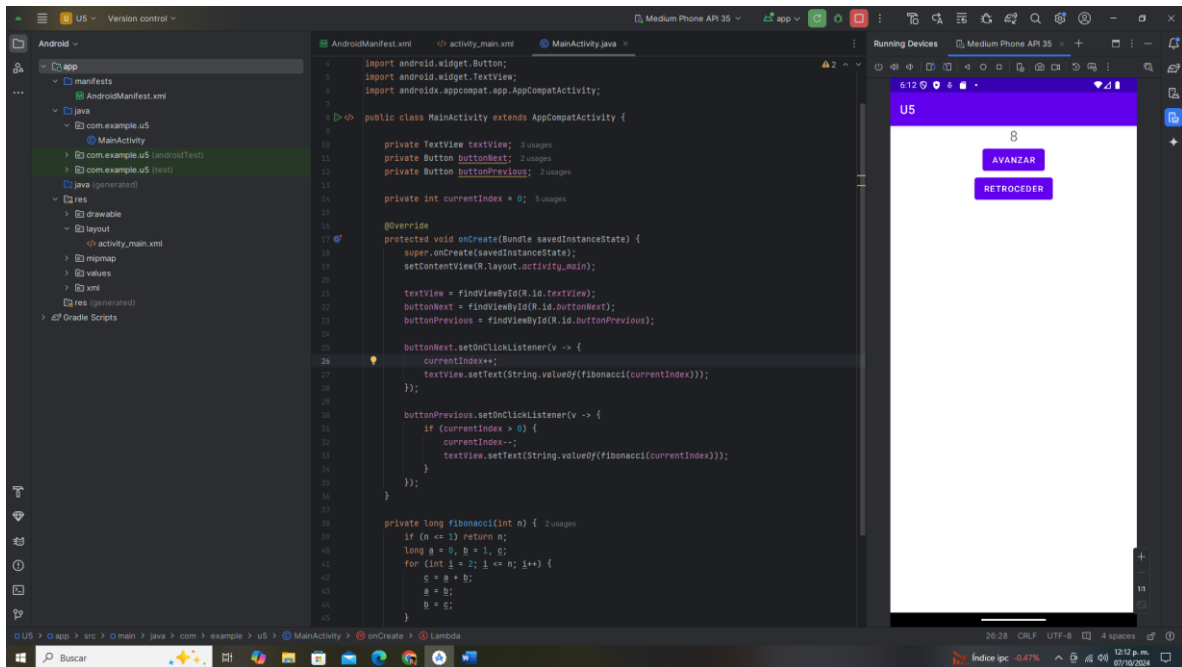
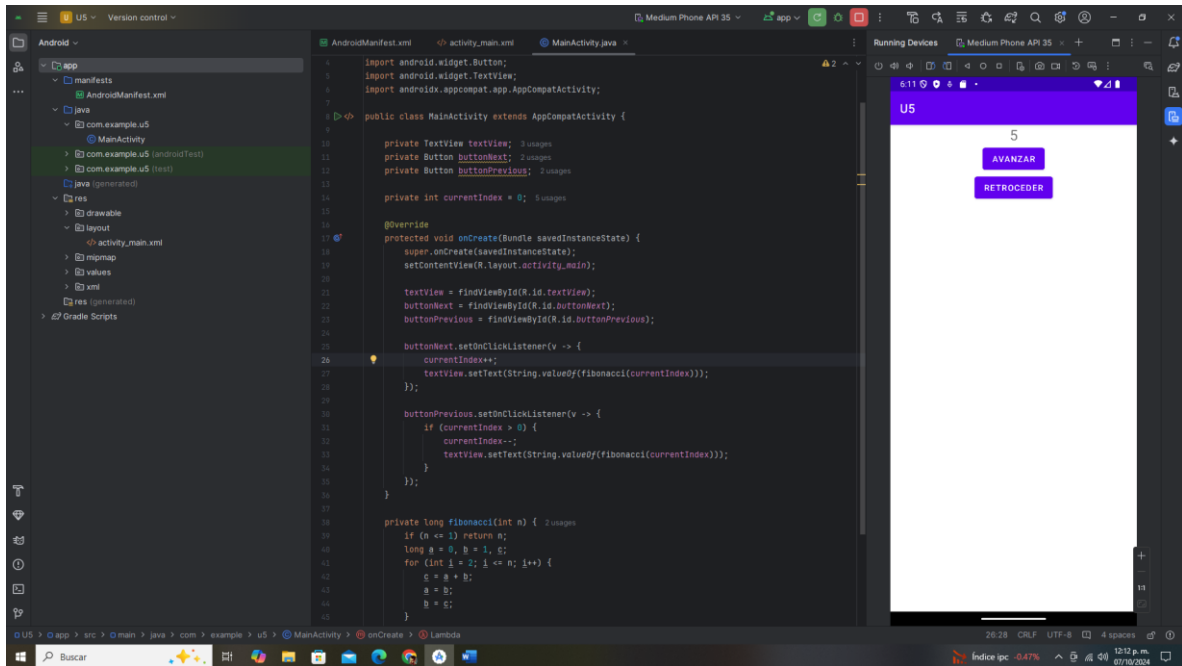
Programación en Dispositivos Móviles

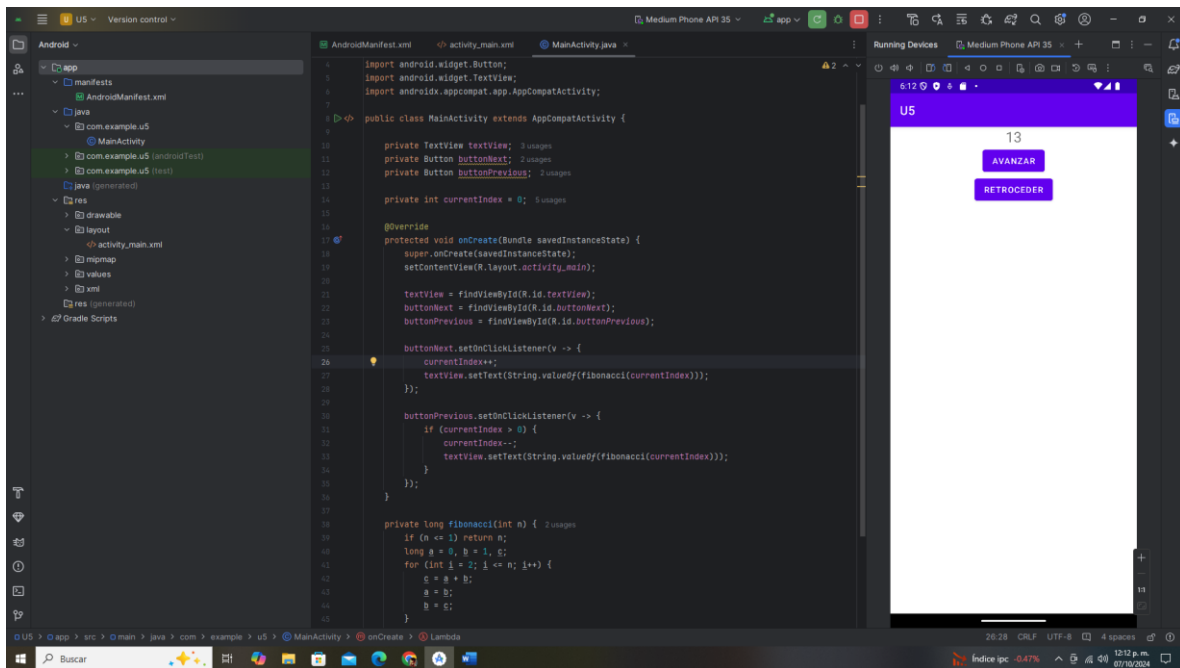
2025 – 1

Unidad 5 - Actividad 1

7 de octubre del 2024







Código fuente

```
package com.example.u5;
```

```
import android.os.Bundle;
```

```
import android.widget.Button;
```

```
import android.widget.TextView;
```

```
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
```

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
```

```
    private TextView textView;
```

```
    private Button buttonNext;
```

```
    private Button buttonPrevious;
```

```
    private int currentIndex = 0;
```

```
    @Override
```

```
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```

super.onCreate(savedInstanceState);
setContentView(R.layout.activity_main);

textView = findViewById(R.id.textView);
buttonNext = findViewById(R.id.buttonNext);
buttonPrevious = findViewById(R.id.buttonPrevious);

buttonNext.setOnClickListener(v -> {
    currentIndex++;
    textView.setText(String.valueOf(fibonacci(currentIndex)));
});

buttonPrevious.setOnClickListener(v -> {
    if (currentIndex > 0) {
        currentIndex--;
        textView.setText(String.valueOf(fibonacci(currentIndex)));
    }
});
}

private long fibonacci(int n) {
    if (n <= 1) return n;
    long a = 0, b = 1, c;
    for (int i = 2; i <= n; i++) {
        c = a + b;
        a = b;
        b = c;
    }
    return b;
}
}

```

Conclusión

Ya había hecho algo similar con Fibonacci hace 1 año aproximadamente, lo más complejo fue hacer que los botones funcionaran en la interfaz.