



UTEQ

UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA

Tarea

Semana 3

Integrantes:

ALVAREZ PARRAGA JEREMY ALEXIS

CANDO MORENO ROBINSON RODRIGO

CASTRO LOPEZ PEDRO LEONARDO

LUNA MORA ERNESTO GREGORY

CARRERA:

Software

MATERIA:

APLICACIONES MÓVILES

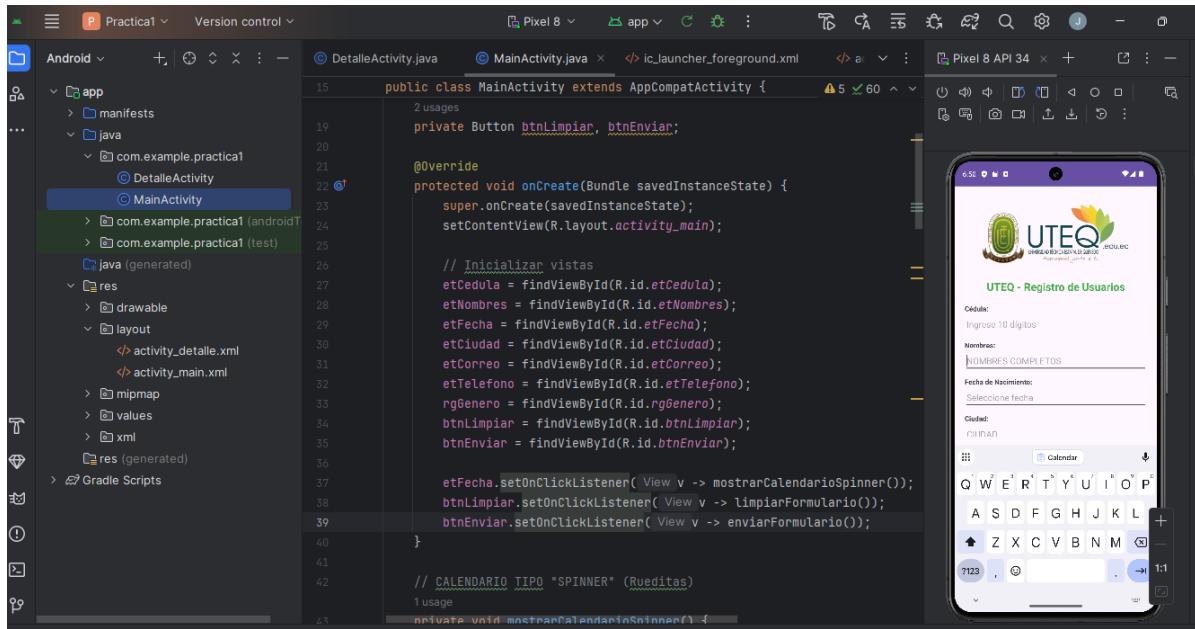
ING.:

ZAMBRANO VEGA CRISTIAN GABRIEL

2025-2026

Aplicación Android - Uso de Controles Comunes

El presente informe describe el desarrollo de una aplicación móvil Android que utiliza diversos controles comunes de la interfaz de usuario (UI). El objetivo es implementar un formulario para captura de datos personales, validarlos correctamente y mostrar los resultados en una segunda pantalla.



La aplicación presenta una pantalla principal que contiene un formulario con campos de texto, botones, selección de género mediante RadioButtons y un selector de fecha implementado con un DatePickerDialog en estilo spinner.

1. Controles Utilizados

EditText

Se utilizó para capturar cédula, nombres, fecha de nacimiento, ciudad, correo y teléfono.

Se implementaron validaciones estrictas según las reglas solicitadas.

RadioGroup y RadioButton

Permiten seleccionar el género del usuario.

Se valida que el usuario realice una elección antes de enviar el formulario.

Button

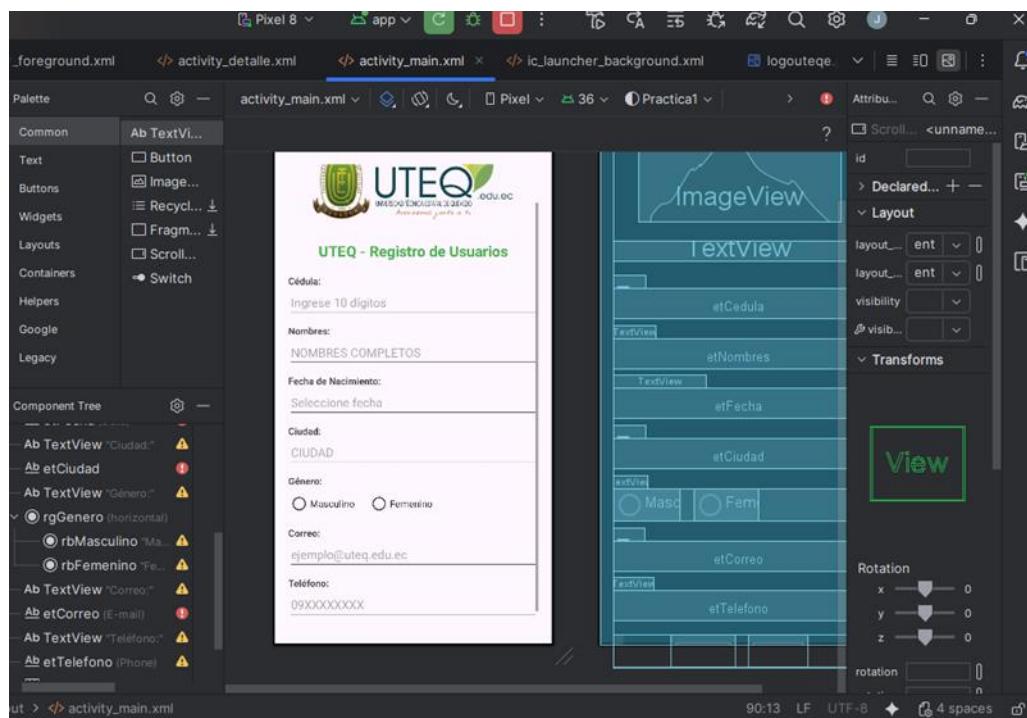
Botón 'Limpiar': restablece los campos del formulario.

Botón 'Enviar': valida los datos e inicia una nueva actividad para mostrar los resultados.

DatePickerDialog (modo Spinner)

Al presionar el campo de fecha, se abre un calendario estilo 'rueditas' para seleccionar la fecha.

La fecha se formatea en el formato DD/MM/AAAA.



2. Validaciones Implementadas

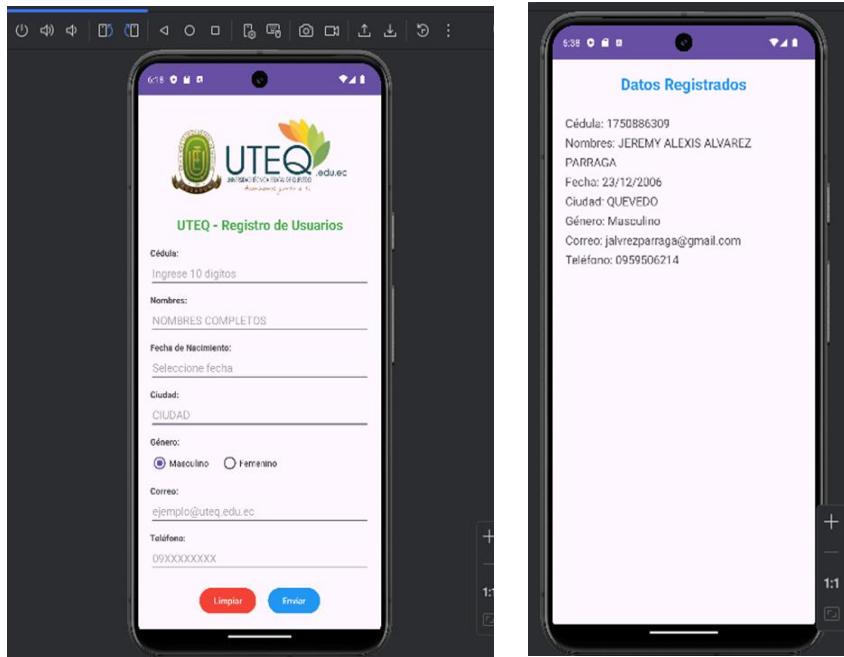
La aplicación incluye validaciones estrictas para asegurar la consistencia de la información ingresada:

- Cédula: exactamente 10 dígitos.
- Nombres y Ciudad: solo letras y espacios, convertidos automáticamente a mayúsculas.
- Fecha: obligatoria.
- Género: selección obligatoria.
- Correo: validado con Patterns.EMAIL_ADDRESS.
- Teléfono: 10 dígitos y debe iniciar con '09'.

3. Flujo de la Aplicación

- El usuario llena el formulario.

- La aplicación valida los datos.
- Si todo es correcto, se envía la información a la segunda actividad.
- En la pantalla DetalleActivity se muestran los datos en formato de resumen.



Conclusiones

La aplicación cumple con el objetivo de emplear controles comunes de Android y validaciones estrictas. Además, permite una interacción fluida a través del uso de un DatePicker estilo spinner y una interfaz clara.