



Escuela Superior de Computo



Aplicación: Segundo parcial

Application Development for Mobile
Devices

Martínez Méndez Eduardo Isai –
2019630155

3CM14

Profesor: Cifuentes Álvarez Alejandro
Sigfrido

Fecha de entrega: 01 de junio del 2021

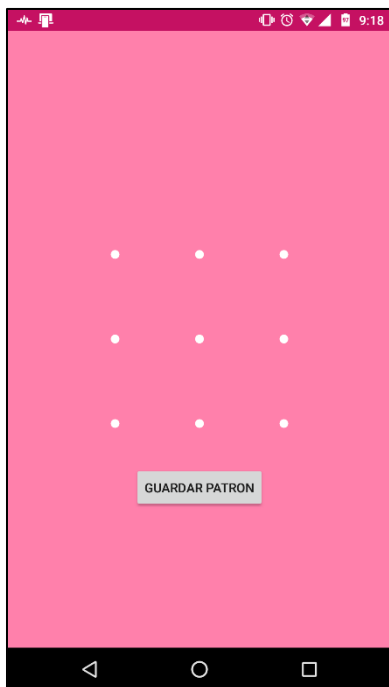


Figura 1. Pantalla principal de la aplicación, donde se ingresa el patrón a guardar.

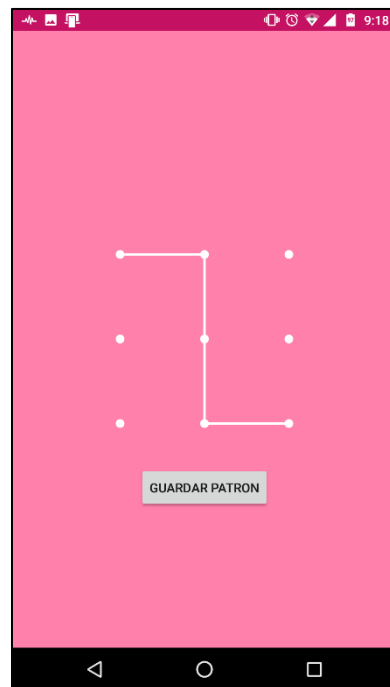


Figura 2. Ingresando el patrón a guardar.



Figura 3. Una vez guardado el patrón se pide ingresar el mismo para acceder a la base de datos.



Figura 4. Ingresando patrón incorrecto, mostrado en el Toast.

Figura 5. Patrón ingresado correctamente, pantalla principal del manejador de la base de datos.

Figura 6. Ingresando datos a guardar

Nombre	valor
Eduardo	10

Figura 7. Datos ingresados con éxito, mostrados en la tabla inferior

Nombre	valor
Eduardo	10

Figura 8. Ingresando nuevos datos

Nombre
Eduardo

Valor
7

AGREGAR

ELIMINAR

ACTUALIZAR

Nombre	valor
Eduardo	10
Alberto	9

Figura 9. Datos ingresados con éxito, mostrados en la tabla inferior. Introduciendo datos a modificar.

Nombre

Valor

AGREGAR

ELIMINAR

ACTUALIZAR

Nombre	valor
Eduardo	7
Alberto	9

Figura 10. Datos actualizados con éxito, mostrados en la tabla inferior.

Nombre
Alberto

Valor
9

AGREGAR

ELIMINAR

ACTUALIZAR

Nombre	valor
Eduardo	7
Alberto	9

Figura 11. Ingresando datos a eliminar.

Nombre

Valor

AGREGAR

ELIMINAR

ACTUALIZAR

Nombre	valor
Eduardo	7

Figura 12. Datos eliminados con éxito, se dejan de mostrar en la tabla.



Figura 13. Pantalla de Validación de patrón permite el guardado de un patrón distinto

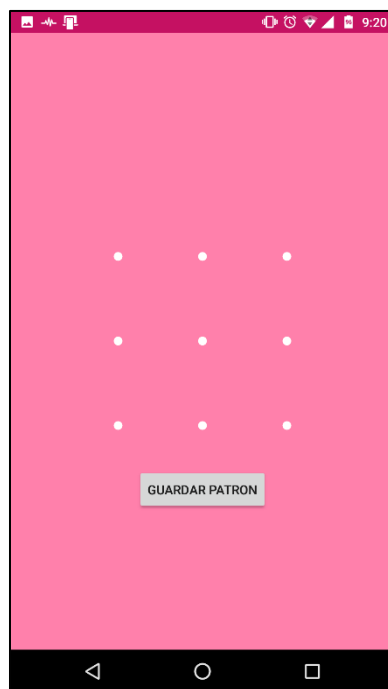


Figura 14. Pantalla de guardado de patrón, accedida desde la pantalla de Validación.