



**Asignatura:** Application Development for Mobile Devices.  
**Tarea 0:** Primo, Fibonacci y Palíndrome.

### Desarrollo.

Diseñar una aplicación móvil que, dado un número entero predeterminado, muestre si ese número:

- Es un número **Primo** o no lo es.
- Pertenece a la serie **Fibonacci** o no pertenece.
- Es **Palíndrome** o no lo es.

Utilizar las siguientes plantillas básicas de código para el desarrollo del ejercicio.

#### Archivo: MainActivity.java

```
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.widget.EditText;
public class MainActivity extends Activity {
    EditText jet;
    int x=757, y, z;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        jet = (EditText) findViewById(R.id.xet);
        // PRIMO FIBONACCI PALINDROME
        jet.setText(x + "+" + y + "=" + z);
    }
}
```

#### Archivo: activity\_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical" >
    <TextView
        android:id="@+id/xtv"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL"/>
    <EditText
        android:id="@+id/xet"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        />
    <Button
        android:id="@+id/xbn"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Aceptar" />
</LinearLayout>
```

**NOTA:** Guardar el reporte en una cuartilla con la imagen obtenida y los comentarios necesarios. Enviar el documento, con la sintaxis **NombreTarea0Grupo.pdf**, al correo *avionica1@yahoo.com.mx*.

Dr. Alejandro S. Cifuentes A.