



PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES,

CURSO 24/25

SIMULACIÓN DE PRUEBA, 06/11/2024

(Primera evaluación)

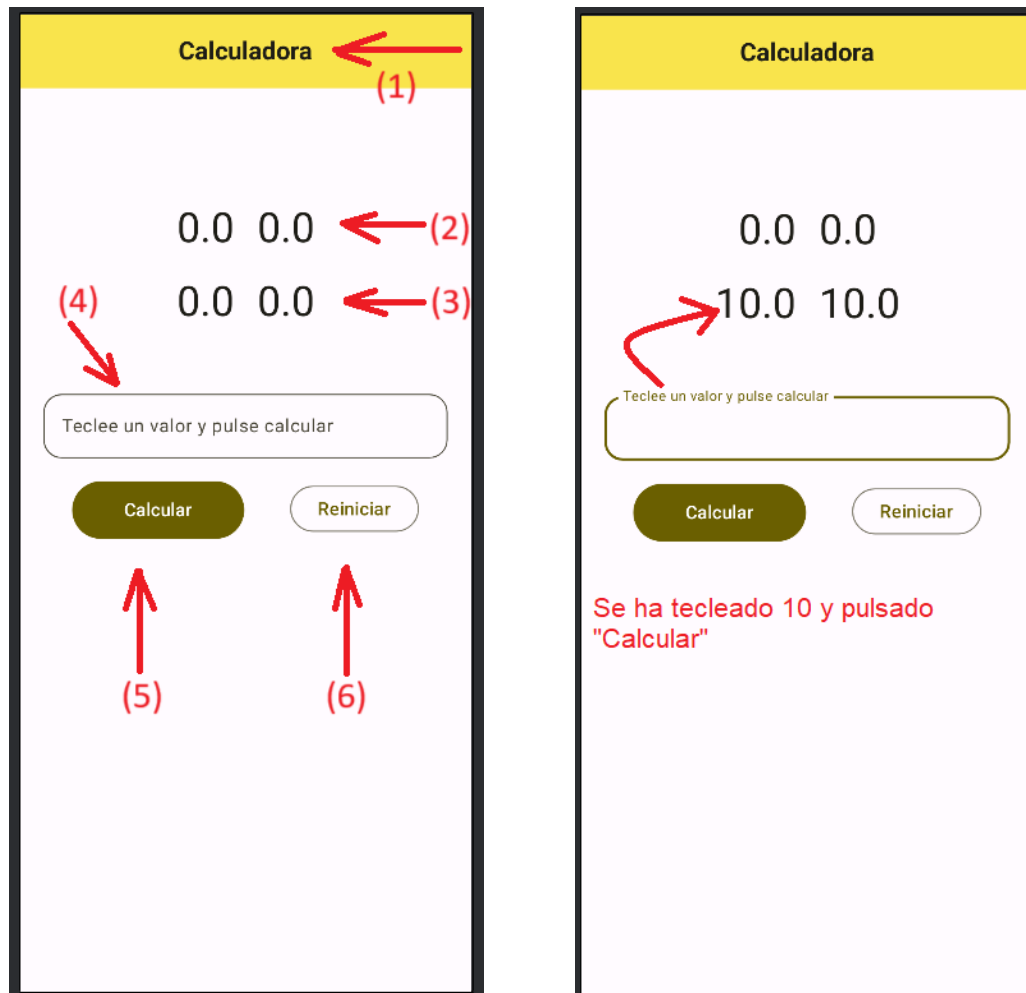
Duración 1:30 minutos

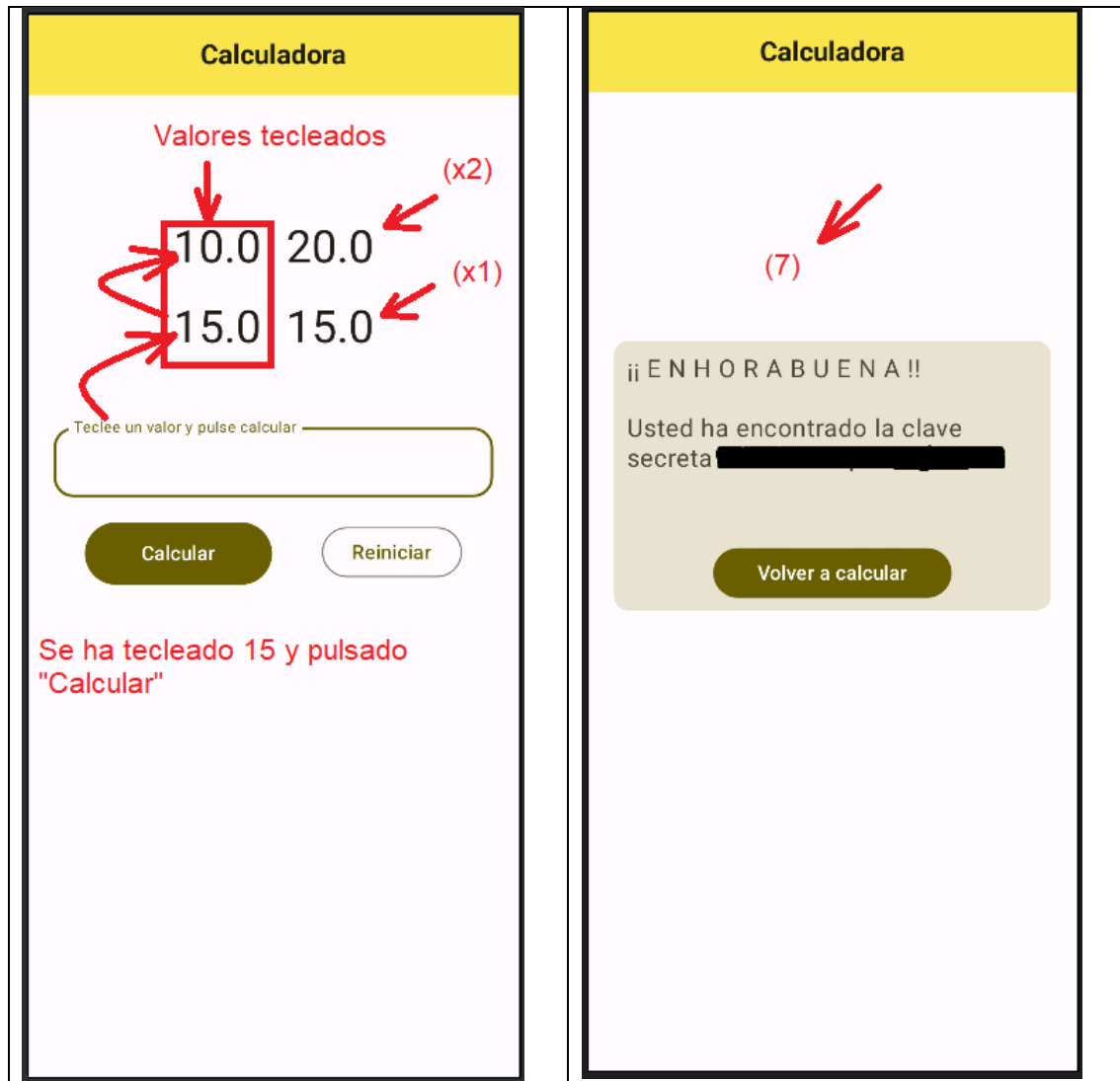
Instrucciones

1. Es una práctica individual por tanto no se puede copiar o hablar con el compañero.
2. Se puede usar y tener a la vista apuntes, libros o usb con material de clase.
3. No se puede usar Internet, medios o dispositivos (teléfono móvil, relojes, etc) diferentes de los listados en el punto dos.
4. Si tienen dudas, levanten la mano y esperen a ser atendidos.
5. La tarea está programada para cerrarse a una hora determinada que es cuando se termina la práctica. Para que la tarea sea evaluada, deben subirla al Aula Virtual antes de que se cierre. Solo se permite una entrega.
6. Debe entregar en el aula virtual **dos** ficheros **(NO incluya el pdf en el zip)**:
 - a. Un fichero pdf creado con LibreOffice con su nombre y apellidos bien visibles al comienzo y que incluya las capturas que se piden en el ejercicio.
 - b. Un fichero .zip con el proyecto Android pedido en el ejercicio. Para generarlo vaya a File:Export:Export to Zip File...
7. **Recuerde que solo puede hacer una entrega, asegúrese que es la correcta. Pulse el botón de confirmar la entrega.**

Ejercicio

La siguiente imagen muestra la aplicación Android a realizar usando Android Studio en la versión Koala de clase. Debe ser una réplica exacta de la imagen y funcionar exactamente como se describe. Para ello debe usar los componentes mas apropiados evitando implementaciones rocambolescas.





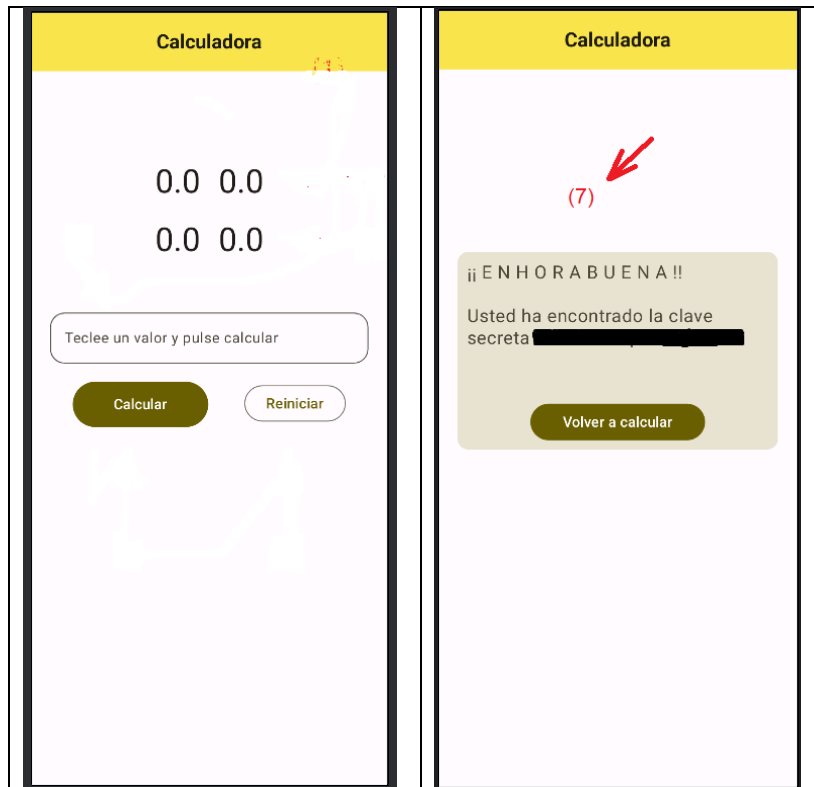
- (1) Es una barra fija siempre visible en lo mas alto de la aplicación. El título aparece centrado.
- (2) Aparece el resultado de calcular el doble de la cantidad introducida que hay a la izquierda. Elemento centrado.
- (3) Aparece la misma cantidad que hay a la izquierda. Elemento centrado.
- (4) Cuando el usuario pulsa el botón "Calcular", se toma el valor que haya en (4) y se muestra en (3) quedando sin valor, listo para introducir uno nuevo. También al pulsar el botón, el valor que había en (3) pasa a (2), mostrando a la izquierda el valor y a la derecha su doble. Admite solo valores numéricos con decimal positivos y negativos. Elemento centrado.
- (5) Al pulsar el botón de "Reiniciar" todo se pone a cero y el campo de entrada se limpia y queda listo para introducir un nuevo valor.
- (7) A esa pantalla se llega después de teclear 666 y pulsar "Calcular". Al pulsar "Volver a calcular" se vuelve a la primera pantalla que aparece reiniciada.

- (8) La ventana de diálogo aparece cuando se introduce un valor menor o igual de -1000 o igual o mayor de 1000.



Entregar para evaluar:

1. Documento pdf con su nombre y las siguientes capturas preview:





Nota 1: La captura del "Preview" debe llevar su nombre visible. Formato <Nombre o apellido>Preview.

Nota 2: Para la captura de pantalla use la herramienta que aparece con la combinación de teclas TeclaWindows + Mayúscula + S.

2. Fichero .zip con el proyecto (vaya a File:Export:Export to Zip File... para generarlo).