



PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES,

CURSO 24/25

SIMULACIÓN DE PRUEBA, 06/11/2024

(Primera evaluación)

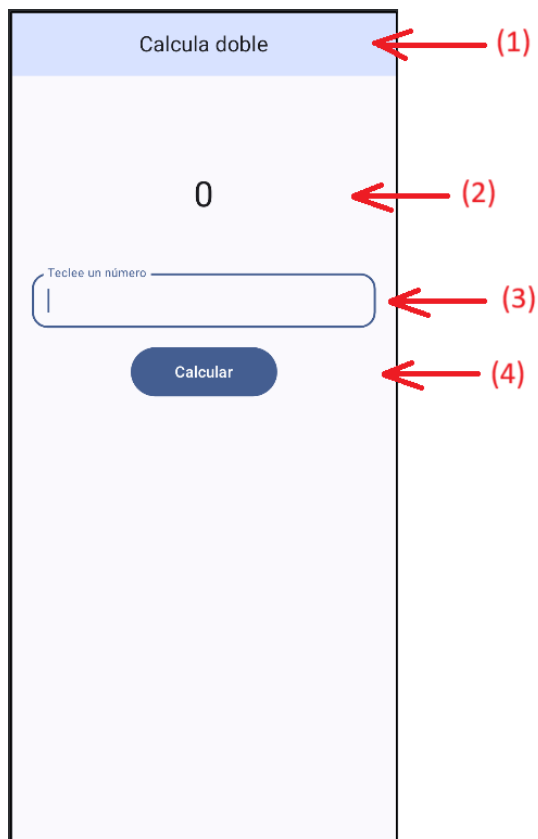
Duración 1:30 minutos

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:
 - 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.**

Ejercicio

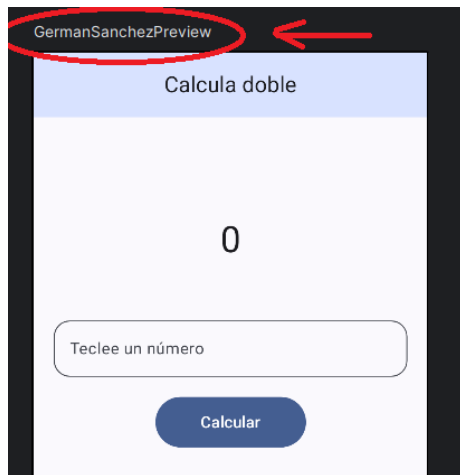
La siguiente imagen muestra la aplicación Android a realizar usando Android Studio en la versión Koala de clase. Debe ser una réplica exacta de la imagen y funcionar exactamente como se describe. Para ello debe usar los componentes mas apropiados evitando implementaciones rocambolescas.



- (1) Es una barra fija siempre visible en lo mas alto de la aplicación. El título aparece centrado.
- (2) Aparece el resultado del cálculo el doble de la cantidad introducida en (3). Elemento centrado.
- (3) El usuario escribe en ese campo una cantidad, un número natural (número entero positivo incluido el cero). Elemento centrado.
- (4) Cuando el usuario pulsa el botón, se toma el valor que haya en (3) y se multiplica por dos. El resultado aparece en (2). Elemento centrado.

Entregar para evaluar:

1. Documento pdf con su nombre y la siguiente captura:



Nota 1: la captura del "Preview" debe llevar su nombre como se ilustra en la imagen.

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).