



CENTRO UNIVERSITARIO FELIPE CARRILLO PUERTO

Examen: Primer parcial

6to Cuatrimestre

Por

Canul Ceh Adriana Guadalupe

Trabajo presentado como cumplimiento de los requisitos de la materia de: Aplicaciones  
móviles II

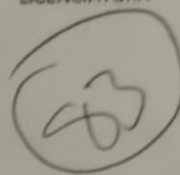
Maestro: Erik Eduardo Lara Romero

Mérida, Yucatán, 24 de junio 2024



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO  
DIRECCIÓN GENERAL  
LICENCIATURA EN INFORMATICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD  
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MOVILES II  
1er EXAMEN PARCIAL  
Periodo del 6 de mayo al 13 de agosto de 2024  
Periodo de evaluación del 6 de mayo al 18 de junio de 2024

LOGO DE LA  
LICENCIATURA



Nombre del alumno: Adriana Guadalupe Canul Ceb

Nombre del docente: M.I. ERIK EDUARDO LARA ROMERO

Turno: MATUTINO

Grado: Sexto

Grupo: V Fecha: 10/06/24

Calificación: 100

**INSTRUCCIONES:**

- ESCRIBIR TU NOMBRE COMPLETO
- RESPONDER EL EXAMEN CON BOLIGRAFO NEGRO O AZUL
- NO SE ACEPTAN TACHADURAS
- SE ANULARÁ EL EXAMEN SI SE TE SORPRENDE COPIANDO
- PON EL CELULAR EN SILENCIO
- LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES Y CONTESTA LO QUE SE TE PIDE

I. Relaciona ambas columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según corresponda. (1 pts. c/u Total: 15 pts.)

- 1- ( C ) Número total de pixeles físicos en una pantalla.
- 2- ( e ) Mecanismo que usa Android para aplicar un estilo
- 3- ( a ) Clase mediante la cual se pueden capturar eventos como el click.
- 4- ( g ) Colección de propiedades que especifican el aspecto y formato de una vista.
- 5- ( B ) Cantidad de pixeles en un área física de la pantalla (DPI).
- 6- ( F ) Colección principal de los elementos del menú para una actividad.
- 7- ( h ) Carpeta donde se guardan los recursos necesarios con las especificaciones requeridas.
- 8- ( K ) Control que permite al usuario escribir un texto.
- 9- ( j ) Control que se utiliza para mostrar al usuario un texto.
- 10- ( d ) Píxeles independientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que escala el tamaño físico de un pixel a 160dpi.
- 11- ( i ) Píxeles independientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que escala el tamaño físico de un pixel a 160 dpi pero escalada en función del tamaño de la letra configurada.
- 12- ( m ) Menú modal anclado a un objeto View, aparece debajo de la vista si existe espacio.
- 13- ( n ) Propiedad con la que se identificara de forma única la vista.

- a) View
- b) Densidad de pantalla
- c) Resolución
- d) dp
- e) Temas
- f) Menú de opciones
- g) Estilo
- h) res
- i) Menu PopUp
- j) TextView
- k) EditText
- l) sp
- m) android:id
- n) RadioButton
- ñ) android:hint

15

- 14- ( ☐ ) Condiciona que permite al usuario seleccionar una opción de un conjunto.  
 15- (  ) Propiedad que permite poner un texto por default mientras el campo este vacío.

II. Explica que es y para que sirve un adaptador? Referente a spinners y Listas. (15 pts. c/u Total 20 pts.)

(13)

III. Menciona los pasos en orden para generar una lista de elementos verticales. (10 pts. Total 10 pts.)

(5)

IV. Coloca un estilo en un estilo con nombre style3 que tenga las siguientes propiedades: color de fondo azul, tamaño de letra 12 sp, color de letra rojo, ancho 35dp y alto 45dp. (10 pts. Total 10 pts.)

(10)

V. Menciona y explica los pasos para generar un menú (Elige el tipo de menú que gustes) (10 pts. Total 10 pts.)

VI. Practica. (40 pts.)

Elabora un aplicativo que muestre una lista con todos los planetas, cada elemento de la lista deberá tener una imagen. Al menos es decir mostrara una imagen del planeta y su nombre, al dar click sobre algun elemento la lista nos llevara a un apantalla donde nos mostrara una imagen mas amplia del planeta y mostrara tambien una descripcion del planeta asi como algunas de sus características.

Esta pantalla tambien debe contener un boton para regresar a la lista de planetas.

Se subira a GITHUB y compartiran el link para clonar el repositorio de su proyecto.

(40)

Un adaptador es una forma de llamar a los datos de un archivo xml para que los vaya mostrando mediante una lista o un spinner. Cuando se utiliza un spinner el adaptador sirve para que llame a los datos que quieres que se visualice en el spinner y para la lista es lo mismo nada más que como la lista tiene más elementos nada más es llamar a todos los datos que se van a mostrar ya sea una imagen o un texto después una vez que ya especificaste esa parte se utiliza la lógica para que solo llamen los arreglos para que muestre los datos en cada elemento. Además llama al adaptador y configuras que quieres que haga.

Para crear una lista primero tienes que crear un diseño que genere una ListView después se crea otro diseño para especificar que se va a mostrar en la lista ya sea un texto o una imagen, también puedes utilizar ambos elementos. Ya hecho el diseño se crea el archivo string.xml donde tendrás los arreglos con los datos de cada elemento añadido en el diseño del contenido.

Cuando se termina todo este proceso, empiezas a desarrollar la lógica del adaptador para llamar los datos y el main.activity para que llame al adaptador y solo le especificas que quieres que haga o muestre cuando le des click a un elemento de la lista.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <style name="style6">
        <item android:background="@color/azul"/>
        <item android:height="35dp"/>
        <item android:width="95dp"/>
        <item android:textsize="12sp"/>
        <item android:textcolor="@color/rojo"/>
    </style>
</resources>
```