



CENTRO UNIVERSITARIO FELIPE CARRILLO PUERTO

Ordinario: Examen

5to Cuatrimestre

Por

Canul Ceh Adriana Guadalupe

Maestro: Erik Eduardo Lara Romero

Mérida, Yucatán, 16 abril 2024



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO
DIRECCIÓN GENERAL
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES I
2 do EXAMEN PARCIAL
Período del 3 de enero al 23 de abril de 2024
Período de evaluación del 17 de febrero al 23 de abril de 2024

LOGO DE LA
LICENCIATURA

Nombre del alumno: Adriana Guadalupe Canul Geh

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

Turno: MATUTINO

Grado: Quinto

Grupo: U

Fecha: 10/04/24

Calificación: 91/100

INSTRUCCIONES:

- ESCRIBIR TU NOMBRE COMPLETO
- RESPONDER EL EXAMEN CON BOLÍGRAFO 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. (2 pts. c/u Total: 20 pts.)

- 1- (c) Se definen como estructuras que describen de forma abstracta una operación a realizar.
- 2- (i) Un Intent se envía como parámetro dentro del método
- 3- (n) Lanzan un componente, generalmente de la misma aplicación, a partir del nombre de la clase y el paquete en que se encuentra:
- 4- (j) Permiten lanzar componentes de otras aplicaciones, utilizan la acción a realizar como base para designar que componente lanzar.
- 5- (e) Son los encargados de administrar el acceso a los datos persistentes de una aplicación.
- 6- (g) Componentes de una aplicación que se caracterizan por no tener una interfaz de usuario definida.
- 7- (d) Permiten a las aplicaciones recibir intents que se emiten por el sistema o por otras aplicaciones.
- 8- (f) Son usualmente elementos gráficos como botones, campos de texto o etiquetas.
- 9- (a) Permiso que permite leer la información de los contactos almacenados
- 10- (b) Permiso que permite llamar a números telefónicos directamente sin la intervención del usuario.

- a) READ_CONTACTS
- b) CALL_PHONE
- c) Views
- d) Receptores de Radio-difusión
- e) Servicios
- f) Proveedores de Contenido
- g) Intents Implícitos
- h) Intents
- i) startActivity
- j) Intents Explícitos

II. Explica con tus palabras para qué es y para que se utiliza el archivo AndroidManifest.xml. (20 pts. c/u Total 20 pts.)

El archivo AndroidManifest.xml sirve para ver la estructura de las mainActivity de como las estas utilizan ya sea si las estas utilizan para pasar a otra pantalla. Basicamente muestra como las pantallas van interactuando entre ellas.

3

III. Explica con tus palabras y da un ejemplo de en qué lo implementarías: (10 pts. Total 10 pts.)

LinearLayout.-

FrameLayout.-

TableLayout.-

GridLayout.-

AbsoluteLayout.-

RelativeLayout.-

10

IV. Practica. (50 pts. c/u Total 50 pts.)

Desarrolla una aplicación para la pizzeria "vitoLugini" La cual contará con un Login, el usuario al Loguearse será redirigido a la pantalla menú donde se muestra el mensaje "Hola estimado (user) ¿qué te podemos llevar hasta tu casa este día? Por favor selecciona:"

50

Y le mostrara dos imágenes una de pizzas y otra de bebidas.

Al dar click sobre la imagen de pizzas lo llevara a una pantalla con un menú donde le mostrara 3 diferentes tipos de pizza a seleccionar. Esta pantalla tendrá dos botones uno de "Finalizar Pedido" que al dar click nos lleva a la pantalla de finalizar pedido. Y otro de "Bebidas" que si damos click nos llevará al menú bebidas el cual contará con 3 opciones a escoger, y tendrá 2 botones "Finalizar Pedido" que me lleva a la pantalla de finalizar pedido y "Pizzas" que me lleva al menú de pizzas.

La pantalla de Finalizar pedido nos mostrara el siguiente mensaje:

"Estimado (user) has seleccionado la pizza: {pizza seleccionada} acompañada de la bebida {bebida seleccionada} su total a pagar es {total a pagar}"

III.

LinearLayout = Sirve para poder alinear componentes que vayas insertando. Se puede implementar para estructurar el contenido de una aplicación en varias líneas y no se muevan por separado. Puede implementarse en una aplicación de calculadora y te serviría para alinear los botones y tengan el mismo tamaño.

TableLayout = Sirve para poder estructurar la interfaz en forma de tabla ya que es más sencillo. lo puedo implementar cuando tenga que realizar una aplicación que contenga un calendario ya que sería más fácil acomodar el contenido.

GridLayout = Sirve para agregar líneas y crear una cuadrícula si la necesitas pero le tienes que agregar línea por línea o simplemente poner una línea; sin embargo para la cuadrícula es más recomendable la "TableLayout". El GridLayout lo puedes implementar para crear una separación de algo, también lo puedes implementar para parecer un apartado.

RelativeLayout = Es parecido al "LinearLayout" pero este no alinea los componentes; sin embargo, tienes la libertad de organizar la estructura relacionando los componentes. En cada componente puedes cambiar las medidas sin afectar al otro componente. Mayormente lo implemento mucho en las aplicaciones, como por ejemplo para la aplicación de la galería.

AbsoluteLayout = Sirve para estructurar ~~un~~ con un componente que no se mueva del lugar. Lo puedes implementar para hacer que un componente no se mueva, si otro lo agregas.

Adriana Canul

En caso de no haber seleccionado alguna mostrara "ninguna" en el espacio destinado.

Tendrá un botón "Enviar Pedido" el cual al hacer click sobre el nos mostrara el mensaje "Gracias por utilizar la app de vitoLugini... su pedido fue recibido en breve se enviará"

Los menús deben mostrar por cada producto la imagen de este y con sus respectivas etiquetas de nombre y precio.

Deben selecciona al menos un producto, de lo contrario al darle click al botón "Enviar pedido" me mostrara el mensaje "Debe seleccionar al menos un producto" y me llevara al menú principal.

El proyecto debe estar desarrollado con GIT y tener al menos 3 commits, se subirá a GITHUB ya que el link se subirá a la plataforma para calificarlo.