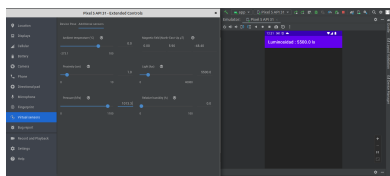


Ejercicio 2 - Sensores

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Ejercicio 2: Sensor de luminosidad.



 [Google Developers](#) (Uso educativo nc)

Crear una aplicación que maneje un sensor de luminosidad. Dicho sensor es habitual en la mayoría de los teléfonos y tabletas del mercado, por lo que podremos probarlo en nuestro dispositivo real. Otra opción es usar el gestor de sensores de nuestra emulación, al apartado de luminosidad (Light(lux)).

Se pretende que la aplicación muestre en formato texto el valor que recoge el sensor, tal y como muestra la imagen.

Si decides probar este ejercicio en un dispositivo real, comprobarás que el sensor de luz está en alguna parte próxima a la pantalla, y además, comprobarás de manera significativa cómo cambia el valor de luz registrado cuando acercas o alejas dicho sensor a la fuente de luz.

Criterios de puntuación. Total 2.5 puntos.

La valoración total del ejercicio es de 2.5 puntos repartidos del siguiente modo:

- Aspecto: la aplicación se muestra de un modo similar al mostrado. 0.25 puntos.
- Funcionamiento de la aplicación:
 - ○ La aplicación muestra en pantalla el valor de luminosidad captado por el sensor adecuado: 2.25 puntos.

Puesto que no existe una evaluación por unidades la evaluación se realiza en base a los criterios generales del módulo.

(#)

Recursos necesarios para realizar la Tarea.
<ul style="list-style-type: none">• Ordenador con Android Studio instalado y suficientes recursos para ejecutar el emulador.• Contenidos de la Unidad, muy importantes los ejercicios resueltos de la misma.• Páginas web de los desarrolladores de los sistemas operativos para móviles.
Consejos y recomendaciones.
<ul style="list-style-type: none">• Lee atentamente el enunciado y asegúrate de haber entendido lo que has de hacer.• Intenta reproducir en tu Android Studio los ejercicios resueltos previamente.• No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.• Envíasela a tu tutor o tutora a través del sistema establecido en la plataforma.• Las capturas y el contenido de los ficheros deben aparecer en perfecto orden para que esté claro lo que deseas mostrar.• Los diseños deben mostrarse lo más parecidos posibles a lo que se pide.• Debe llevarse a cabo sobre una versión actual de Android.
Capturas y archivos que hay que entregar.
<p>Capturas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Captura del aspecto de tu aplicación al arrancar la primera vez.• Captura del aspecto de tu aplicación cuando modifiques los valores de luminosidad a través de los sensores virtuales.• Las capturas que no sean de tu aplicación, sino de tu Android Studio, deben mostrar el fondo de pantalla y la fecha y hora de la barra de estado de tu sistema operativo para garantizar la originalidad del material. <p>Archivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ficheros importantes: java, archivo/s de layout y archivo de manifiesto.