

[index.html](#)

Tarea UD2 - Conceptos básicos para la programación de aplicaciones Android

Tarea UD2 - Conceptos básicos para la programación de aplicaciones Android

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.


Ejercicio 1. Sumar números con botón.

Crear una aplicación que incorpore dos **EditText** (para poder introducir en cada uno de ellos un número entero) y un botón que permita sumarlos al clicar en dicho botón.

El resultado se mostrará en un **TextView** con un tipo de letra de tamaño 30sp y color rojo.

Para resolverlo utilizar captura del evento no programática. Incorporar control de excepciones para el caso el que alguno de los operandos no sea un número entero.



 [Google Developers](#) (Uso educativo n.c)

Entrega una captura de tu aplicación con una suma recién completada y añade el contenido de los ficheros MainActivity.java, activity_main.xml y colors.xml.

La interfaz tendrá el aspecto de esta captura de pantalla del móvil.

Ejercicio 2. Sumar números con botón programático.

Hacer otra versión del ejercicio anterior (Ejercicio 1) pero resolviéndolo utilizando captura del evento programática.

Entrega una captura de tu aplicación con una suma recién completada y añade el contenido de los ficheros MainActivity.java, activity_main.xml y colors.xml.

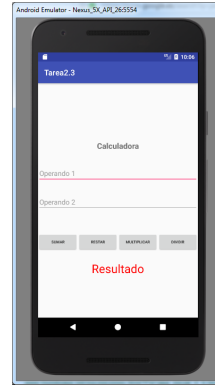
Ejercicio 3. Calculadora sencilla con definición única de clase manejadora de eventos.

Hacer una calculadora sencilla con dos operandos de tipo real y cuatro botones para poder realizar operaciones de suma, resta, multiplicación y división.



Capturar los eventos de clicado de manera programática.
Controlar posibles excepciones de tipo y de división por 0.

Debe tener la particularidad de que la clase manejadora de evento de clicado sobre cualquiera de los botones debe ser única. Internamente, será capaz de identificar el elemento sobre el que se ha realizado el clicado mediante el método `getId()` aplicado sobre la vista (botón) en cuestión.



Entrega una captura de tu aplicación con una operación recién completada y añade el contenido de los ficheros `MainActivity.java`, `activity_main.xml` y `colors.xml`.

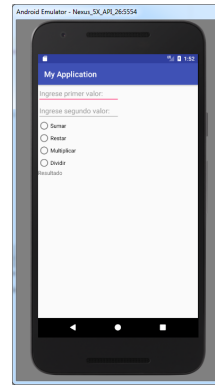
[Google Developers](#) (Uso educativo nc)

El aspecto visual será similar a la captura de la pantalla del móvil.

Ejercicio 4. Calculadora sencilla utilizando `RadioGroup` y `RadioButton` sin botón.

Haz una versión de la calculadora sencilla, pero sin incorporar botón para lanzar el manejador de evento de clicado.

Deben ser los propios `RadioButton` los que gestionen y manejen el evento de selección de cualquiera de ellos.



Dale el siguiente nombre a tu app: "Calculadora RadioB - Tu nombre". Por ejemplo *Calculadora RadioB - Begoña Sánchez*.

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

Entrega una captura de tu aplicación dónde se vea el nombre de la aplicación con una operación recién completada y añade el contenido de los ficheros `MainActivity.java`, `activity_main.xml` y `colors.xml`.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

La valoración total de la tarea es de 10 puntos repartidos del siguiente modo:

- EJERCICIO 1: 1 punto.
- EJERCICIO 2: 1.5 puntos.
- EJERCICIO 3: 2.5 puntos.
- EJERCICIO 4: 5 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.



- 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.
- Páginas web de estadísticas como gs.statcounter.com.

Consejos y recomendaciones.

- Lee atentamente el enunciado y asegúrate de haber entendido lo que has de hacer.
- **Intenta reproducir en tu Android Studio los ejercicios resueltos; estos te darán todas las claves para acometer la tarea.**
- 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 a que ejercicio pertenecen.
- Debe llevarse a cabo sobre una versión actual de Android.
- Debe mostrarse el fondo de pantalla y la fecha y hora de todas las capturas para garantizar la originalidad del material.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un documento PDF donde añadirás las capturas de pantalla solicitadas. Organiza los ficheros fuente indicados para cada uno de las tareas (crea una subcarpeta por cada ejercicio). **Solo los archivos que se te piden, no entregues todo el proyecto.**

Importante: Las capturas 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. Muy importante que en el ejercicio 4 personalices tu nombre en la aplicación.

Crea un archivo ZIP con el PDF y las carpetas indicadas. Este será el archivo que debes entregar.

Entrega este documento ZIP a través de la plataforma. El archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_PMDM02_Tarea.zip

Evita los espacios en blanco, no utilices acentos, ni apóstrofo ('), ni la letra ñe (sustitúyela por la ene), ni caracteres especiales de ningún tipo.

Por ejemplo, la alumna María Isabel D'Elhuyar Núñez de la Vega haría su entrega de la tarea de la unidad 3 en un archivo con el nombre

DElhuyarNunezDeLaVegaMariaIsabel_PMDM_Tarea_UD2.zip



Debes entregar este archivo en el lugar habilitado para ello en la plataforma en la unidad correspondiente (representado por un icono de una mano que entrega un documento). Para ello, haz clic en el botón Examinar, para localizar tu archivo en tu ordenador y, después, pulsa en Subir este archivo. También puedes arrastrar el archivo desde tu explorador de archivos al área de archivos de la tarea.

Recuerda que debes aceptar las condiciones y confirmar el envío. En caso contrario, la entrega queda en estado de "borrador", es decir, se queda guardada para que todavía puedas hacer modificaciones mientras el plazo de entrega no haya finalizado, pero no estaría entregada.

Es importante que realices la entrega con suficiente antelación, no esperes al último momento por si tuvieras problemas de conexión. Ten en cuenta que, una vez expirado el plazo, la plataforma no admitirá ningún tipo de entrega.