

NOMBRE: JOEL CRESPO JIMENEZ

MAYTERIA: SISTEMAS OPERATIVOS MOVILES Y EMBEBIDOS

DOCENTE: WILLIAM BARRA

US 1

10%

```
android:visibility="invisible"
android:elevation="2dp"
android:orientation="vertical"
<TextView
<TextView
<TextView
```

Agregar un logotipo y un texto de bienvenida posicionado en el medio de la App.

- •Debe de eliminar la barra superior.
- •El background de la aplicación debe ocupar toda la pantalla.
- •Cuando aparezca el texto de bienvenida la imagen debe posicionarse debajo de la APP.

US 2

<LinearLayout

```
android:visibility="invisible"
android:id="@+id/linerLayoutCalculator"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:elevation="3dp"
android:gravity="center"
android:orientation="vertical"
app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">
```

<LinearLayout

```
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:orientation="horizontal"
android:layout_marginBottom="5dp">
```

<TextView

```
android:id="@+id/tvNumber1"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="@string/number1"
android:textColor="@color/white"
android:textSize="18sp"
android:layout_marginEnd="5dp"/>
```

<EditText

```
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content
android:width="200dp"

android:background="@color/white"
android:textSize="18sp"/>
arLayout>
```

Después de que la imagen (logo) se posicione en la parte inferior se debe de quitar el texto de bienvenida. En su lugar debe de agregar un calculadora en el medio de la APP.

- •Un EditText para el numero 1..
- •Otro edittext para el numero 2.
- •En la parte inferior debe de haber 2 botones mas in TextView.





android:layout height="wrap content" android:layout width="wrap content" <TextView android:layout height="wrap content"

</LinearLayout>

US 3

Se debe de agregar una animación para los dos botones (DEFAULT - SUMAR).

•Cuando yaya apareciendo la calculadora y se posicione en el medio debe de an

•Cuando vaya apareciendo la calculadora y se posicione en el medio debe de aparecer despues los 2 botones.

•Los botones no tienen funcionalidad.

```
private void applyAnimationLogo() {
    logotipo.animate().translationY(500).setDuration(1200).setStartDelay(300);
    textBienvenida.startAnimation(AnimBienvenida);

    calculadora.setVisibility(View.VISIBLE);
    calculadora.startAnimation(AnimTextCalculadora);
    btnsumar.startAnimation(AnimBotton);
    btndf.startAnimation(AnimBotton);
}
```

US 4
Se desea que las cajas de texto (EditText) tengan valores por defecto.

•Los valores asignados por defecto deben ser aplicados desde la clase .java.

15%

```
private void setDefaultValues() {
    texto1.setText(""+5);
    texto2.setText(""+10);
}
```

```
US 5
20 %

Cuando se presione en el botón DEFAULT cambiar por cualquier otro numero sus valores.

•Los dos valores deben de cambiar.

•Tiene que trabajarlo desde la clase .java
```

```
private void setDefaultButton() {
    btndf.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            texto1.setText(""+0);
            texto2.setText(""+0);
        }
    });
```

```
US 6 Implementar SUMAR
•Cuando se presiona el botón SUMAR debería sumar los dos valores que se encuentran el los Edit Texts

25 %
```

```
private void onClick() {
    btnsumar.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            int valor1 = Integer.parseInt(texto1.getText().toString());
            int valor2 = Integer.parseInt(texto2.getText().toString());
            int r = valor1+valor2;
            respuesta.setText(""+r);
        }
    }
}
```