

##### FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

CARRERA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

|  |
| --- |
| **NOTA** |
|  |

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN MÓVIL

PERÍODO ACADÉMICO: 2022-1

FECHA: 23/05/22

TIEMPO: - minutos

**EVALUACIÓN Nº 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CÓDIGO** | **APELLIDOS Y NOMBRES** | **SECCIÓN** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN DEBE LEER LAS INSTRUCCIONES**

**INSTRUCCIONES GENERALES:**

* La evaluación consta de 2 preguntas, cuyo puntaje está indicado en cada una de ellas.
* El procedimiento, el orden, la claridad de las respuestas y el uso apropiado del lenguaje (notaciones, símbolos y unidades), serán considerados como criterios de calificación.
* El material que debe entregar será el siguiente:
  + Código Fuente de su aplicación comprimido (previo Clean Project).
  + Este enunciado con el código y nombre de los integrantes.
* Su trabajo deberá ser entregado mediante la actividad creada en la plataforma Blackboard.
* Se podrá realizar en grupos de tres personas, pero esto es opcional.
* El trabajo deberá de exponerse en clase de **manera presencial** (salvo justificación documentada). En caso de no asistir el alumno, no tendrá nota en la evaluación.
* **Leer detenidamente las situaciones que ocasionarán la anulación de la evaluación, que se encuentran a continuación.**

**SITUACIONES QUE OCASIONARÁN LA ANULACIÓN DE LA EVALUACIÓN:**

* Presentar un trabajo que no sea una producción intelectual de los alumnos del grupo.

***Los profesores de la asignatura***

### **Pregunta 1 (4 puntos)**

Implementar la siguiente pantalla de Login. El usuario debe poder ingresar su nombre y al hacer click en el botón Login deberá de pasarse a la siguiente pantalla que se especificará en la pregunta 2.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* La pantalla debe ser totalmente responsiva, esto es, cuando se cambie a modo landscape no se deben perder ningún componente.
* El título de la aplicación (Cine Luna App) debe estar centrado.
* El TextView así como el EditText para el ingreso del nombre,deben de estar centrados en el eje vertical.
* El botón de Login debe estar en el margen inferior de la pantalla.

### **Pregunta 2 (4 puntos)**

Luego de entrar en la pantalla de login, deberá de mostrar un activity que utilice un navigation drawer como método para mostrar 2 menús y una cabecera de menú:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Los dos menús deberán mostrar los fragments especificados en la pregunta 3 y pregunta 4. Además, en la cabecera del menú lateral se debe de mostrar el nombre del usuario que se ingreso en la pantalla de login.

### **Pregunta 3 (4 puntos)**

Implementar la pantalla de listado de películas (debe ser un fragment). En la parte superior deberá de haber un mensaje de bienvenida al usuario (toolbar). El nombre deberá de ser enviado de la pantalla anterior según lo que el usuario haya ingresado.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Para el listado de películas, deberá utilizar la clase GestorPeliculas.kt el método obtenerPeliculas que le devolverá el listado de películas.

### **Pregunta 4 (4 puntos)**

Implementar la pantalla de detalle de película (fragment). Para esto deberá mostrar la información de la película que se eligió en la pantalla implementada en la pregunta anterior.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Al hacer click en el botón Regresar deberá regresar a la pantalla de listado de películas.

### **Pregunta 5 (4 puntos)**

Implementar la pantalla Sobre nosotros. En esta pantalla (fragment) deberá de verse los nombres de los integrantes del equipo así como sus códigos de alumnos.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Al hacer click en el botón Regresar, deberá regresarse a la pantalla anterior (fragment o activity).

### **Rúbrica**

La siguiente rúbrica se aplicará para el cálculo de la nota. La suma simple de puntaje de cada pregunta dará la nota final.

|  |  |
| --- | --- |
| **Descripción** | **Calificación** |
| Implementación completa de funcionalidades.  (Peso 4) | 0 p: No realizó ninguna funcionalidad que se le pidió  1 p: Solución tiene errores bloqueantes pero tiene idea de lo que debe hacer.  2-3 p: Código implementa lo pedido pero tiene errores superficiales.  4 p: Código implementa lo pedido correctamente. |