
	Curso	DAM on-line			
	Módulo	PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES			
	Fecha	11-06-2020	Duración	120 minutos	
	Parcial	1 (Junio)	Temas	1 y 2	
Criterios de calificación					Puntuación
<ul style="list-style-type: none">- Ejercicio 1: 6,5 puntos- Ejercicio 2: 3,5 puntos					
Instrucciones generales					
<ul style="list-style-type: none">- Descargar de la tarea de este examen el archivo que se necesita para realizar el Ejercicio 2 del examen.- Cada ejercicio será un proyecto Android independiente.- Todos los proyectos se crearán para la API15 de Android.- Se permite cualquier tipo de material adicional del que disponga el alumno.- No está permitida la comunicación en tiempo real (chat, correo electrónico, herramientas de control remoto...) a excepción del chat habilitado en la plataforma Moodle para este examen.- No está permitido realizar los ejercicios partiendo ni adaptando otros ejercicios ya realizados.- Una vez finalizado el examen, comprime cada ejercicio por separado (puedes comprimir la carpeta del proyecto o exportar a zip desde Android Studio) y sube los dos archivos a la plataforma moodle, en la pestaña Examen Final Junio y en la tarea Examen Parcial 1.					

Alumno/a:

Puntuación:

EJERCICIO 1. CONTROLES BÁSICOS e INTENTS (6,5 puntos)

Crea una aplicación en Android con los siguientes elementos:

- Un título con el texto que se muestra en la imagen
- Un spinner con las opciones París, Londres y Roma. Este spinner representa el destino del un viaje de fin de curso. Las opciones del spinner se deben definir en un array de textos. No se puede utilizar el atributo entries para cargar las opciones del spinner.
- Cada viaje tiene un precio (París->250€, Londres->300€ y Roma->220€). Cada vez que se seleccione un destino se mostrará un Toast con el texto **"El viaje seleccionado es XX. Precio XX€"**, donde XX se debe sustituir por el viaje y su precio.

Ayuda: Los precios se pueden definir en un array de textos. Este es el código para seleccionar un item del array de precios y convertirlo a float:

```
precioViaje =
```

```
Float.parseFloat(getResources().getStringArray(R.array.nombreArray)[posicion]);
```

- Un grupo con dos radiobuttons. Por defecto debe aparecer seleccionada la primera opción. Cada vez que se seleccione una de las opciones, se debe mostrar un Toast con el texto seleccione un destino se mostrará un Toast con el texto **"El precio del alojamiento es de XX€"**, donde XX se debe sustituir por el precio correspondiente.
- Una etiqueta con el texto *Número de personas*.
- Un edittext para poder escribir el número de personas que hacen el viaje.
- Un botón con el texto *Calcular Precio*. Cuando se pulse en el botón se debe calcular el importe final del viaje y llamar a una segunda actividad donde se muestre dicho importe. Puede ser algo parecido a esta captura.

CONSIDERACIONES IMPORTANTES:

- Se deberán utilizar los eventos más apropiados para detectar los cambios en los radiobuttons y en el spinner.
- No se puede usar el atributo @entries para rellenar el spinner.

Ex1920JunioP1

IES AUGUSTÓBRIGA-VIAJE FIN DE CURSO

Londres

☒ Media Pensión (10€ por persona)
☐ Pensión Completa(15€ por persona)

Número de Personas

20

CALCULAR PRECIO

Ex1920JunioP1

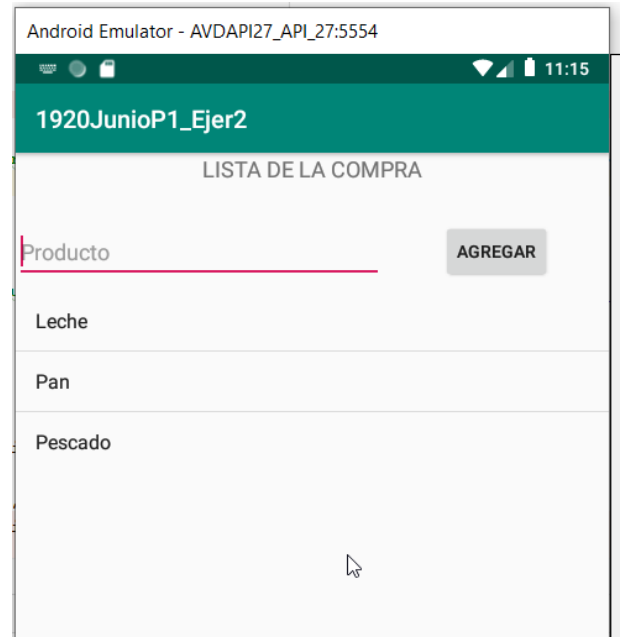
DETALLE VIAJE FIN DE CURSO

El precio final del viaje es de 6200.0€

EJERCICIO 2 (3,5 puntos). BASES DE DATOS SQLITE

Utiliza el archivo **BaseDatos.java** proporcionado para realizar las siguientes tareas. Este archivo crea una pequeña base de datos que contienen una tabla con el nombre listaCompra. Dicha tabla tiene un campo llamado **id** autonumérico y un **producto** de tipo texto.

- Crea una aplicación android que permita crear una lista de compra de un supermercado. Similar a la imagen de la derecha.
- Añade un EditText y un Botón “Agregar” a la Activity principal. Al hacer click en el botón, se inserta en a base de datos el producto introducido por el usuario en el EditText. Se mostrará un mensaje emergente indicando si los datos se han introducido correctamente o no. Además, se actualizará la lista de productos (se explica en el siguiente punto) para que se muestre el nuevo producto.
- Añade un listview. Cuando se inicie la aplicación, se debe mostrar en un listview los productos que hay en la base de datos.
- Cuando se realice una pulsación larga sobre un elemento de la lista, se borrará dicho elemento (se borran todos los elementos cuyo nombre coincida con el nombre del elemento seleccionado, por lo que si hay más de un producto con el mismo nombre, se borrarán todos). Se mostrará un mensaje emergente indicando el nº de productos eliminados, si se ha realizado el borrado correctamente o informando del error si no se ha borrado nada. Además, se actualizará la lista de productos.



CONSIDERACIONES IMPORTANTES:

- El archivo **BaseDatos.java** contiene el código java que permite crear una Base de Datos SQLite con la tabla y los campos con los que se deben trabajar en el ejercicio. **Es obligatorio** utilizar ese fichero y está totalmente **prohibida cualquier modificación** del mismo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DETALLADOS

EJERCICIO 1 (6,5 puntos)	
La puntuación del ejercicio será de <u>0 puntos</u> si se toma como partida otro ejercicio y se intenta adaptar.	
Puntuación	Criterio
1	El spinner se rellena correctamente, sin el atributo @entries
0,5	Se detecta la opción seleccionada en el spinner y se usa el evento más apropiado
1	Se muestra correctamente el toast con la información del viaje seleccionado
1	Se define correctamente los radiobuttons y se marca el primero por defecto
1	Se detecta utilizando el evento apropiado, qué radiobutton se ha marcado y se muestra el Toast con la información correcta
0,5	Se calcula correctamente el importe final del viaje
1	Se inicia la segunda actividad de manera correcta
0,5	Se muestra el importe final del viaje en una segunda actividad

EJERCICIO 2 (3,5 puntos)	
La puntuación del ejercicio será de <u>0 puntos</u> si se toma como partida otro ejercicio y se intenta adaptar o si no se utiliza o se modifica el fichero de Base de Datos BaseDatos.java	
Puntuación	Criterio
0,5	Se inserta la información en la Base de Datos
0,5	Se muestra el resultado de la inserción en un Toast y es fiable
0,5	La consulta de obtención de productos a la Base de datos es correcta
1	Los datos se muestran en el ListView. Se actualiza la información mostrada en el ListView después de las inserciones y los borrados y se reutiliza el código
0,25	Se captura una pulsación larga sobre el ListView utilizando el evento más apropiado
0,5	Se elimina la información de la Base de Datos y se muestra el nº de entradas eliminadas
0,25	Se muestra un Toast con el número de entradas eliminadas