



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO
DIRECCIÓN GENERAL
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES II
1er EXAMEN PARCIAL

LOGO DE LA
LICENCIATURA

Periodo del 6 de mayo al 13 de agosto de 2024
Periodo de evaluación del 6 de mayo al 18 de junio de 2024

Nombre del alumno: Jesús Nair Manzano Martínez

Nombre del docente: M.I. ERIK EDUARDO LARA ROMERO

Turno: MATUTINO

Grado: Sexto

Grupo: U

Fecha: 10/06/24

Calificación: /100

INSTRUCCIONES:

- **ESCRIBIR TU NOMBRE COMPLETO**
- **RESPONDER EL EXAMEN CON BOLIGRAFO NEGRO O AZUL**
- **NO SE ACEPTAN TACHADURAS**
- **SE ANULARÁ EL EXAMEN SI SE TE SORPRENDE COPIANDO**
- **PON EL CELULAR EN SILENCIO**
- **LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES Y CONTESTA LO QUE SE TE PIDE**

I. Relaciona ambas columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según corresponda. (1 pts. c/u Total: 15 pts.)

- 1- (C) Número total de píxeles físicos en una pantalla.
- 2- (E) Mecanismo que usa Android para aplicar un estilo
- 3- (A) Clase mediante la cual se pueden capturar eventos como el click.
- 4- (G) Colección de propiedades que especifican el aspecto y formato de una vista.
- 5- (b) Cantidad de píxeles en un área física de la pantalla (DPI).
- 6- (F) Colección principal de los elementos del menú para una actividad.
- 7- (h) Carpeta donde se guardan los recursos necesarios con las especificaciones requeridas.
- 8- (K) Control que permite al usuario escribir un texto.
- 9- (j) Control que se utiliza para mostrar al usuario un texto.
- 10- (d) Píxeles independientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que escala el tamaño físico de un pixel a 160dpi.
- 11- (L) Píxeles independientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que escala el tamaño físico de un pixel a 160 dpi pero escalada en función del tamaño de la letra configurada.
- 12- (i) Menú modal anclado a un objeto View, aparece debajo de la vista si existe espacio.
- 13- (M) Propiedad con la que se identificara de forma única la vista.

- ☒ View
- ☒ Densidad de pantalla
- ☒ Resolución
- ☒ dp
- ☒ Temas
- ☒ Menú de opciones
- ☒ Estilo
- ☒ res
- ☒ Menu PopUp
- ☒ TextView
- ☒ EditText
- ☒ sp
- ☒ android:id
- ☒ RadioButton
- ☒ android:hint

15

Jesus

- 14- (☒) Control que permite al usuario seleccionar una opción de un conjunto.
15- (☒) Propiedad que permite poner un texto por default mientras el campo este vacío.

II. Explica que es y para que sirve un adaptador? Referente a spinners y Listas. (15 pts. c/u Total 20 pts.)

Es un Apuntador y sirve para señalar a donde iran los datos
Por ejemplo en el spinner y en la lista de los Planetas que hicimos la lista contiene varias propiedades (TextView, ImageView) esto hacia que las diferentes datos que enviábamos se mostraran en esas propiedades pero el adaptador tenía varias clases que se heredan, por ejemplo cuando mandamos la información del Planeta le mandábamos, descripción, nombre, imagen. Así con todos

III. Menciona los pasos a seguir en orden para generar una lista de elementos verticales: (10 pts. Total 10 pts.)

IV. Coloca el código de un estilo con nombre styles que tenga las siguientes propiedades: color de fondo azul, tamaño de letra 12 sp, color de letra rojo, ancho 35dp y alto 45dp. (10 pts. Total 10 pts.)

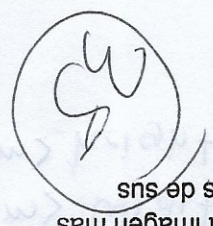
V. Menciona y explica los pasos para generar un menú (Elige el tipo de menú que gustes) (10 pts. Total 10 pts.)

VI. Practica. (40 pts. c/u Total 40 pts.)

Elabora un aplicación que Muestre una lista con todos los planetas, cada elemento de la lista deberá tener una imagen y un título al menos es decir mostrará un imagen del planeta y su nombre, al dar click sobre algún elemento de la lista nos llevará a un pantalla donde nos mostrara una imagen mas amplia del planeta y nos mostrara una descripción del planeta así como algunas de sus características.

Esta pantalla también debe contener un boton para regresar a la lista de planetas.

Se subira a GITHUB y me compartiran el link para clonar el repositorio de su proyecto.



III Lo Primero que hicimos fue crear el Layout y de ahí poner el ListView con un id, después dentro del ListView poner los TextView y ImageView para la visualización de los datos a esos TextView y ImageView poner un id, después en la carpeta layout damos clic derecho y creamos un Java.class donde ira el Adaptador en ese Adaptador ira una clase dependiendo de lo que vallamos a usar por ejemplo clase Planeta y va a tener unos constructores dependiendo para que los necesitemos por ejemplo This, nombre, después crearemos unos Arrays donde contendrán las Entradas que se mostraran por ejemplo

PlanetaInfo New ["Nombre: Mercurio", R.id.drawable_Mercurio]
después mostraremos esos datos con

Set.Nombre, R.id.Nombre
con eso debe de mostrar los datos que se ingresan desde otra pantalla,

V Como Primer Paso creamos un Layout y después ponemos Menubar después Le ponemos un id, después dentro de ese menubar ponemos los TextView donde aparecerán los Nombres de las funciones después en la carpeta layout damos clic derecho y creamos un Java.class donde irán las funciones de cada opción.

IV

style.xml

```
<item>Type:id Name:style6</item>  
<item>background:blue</item>  
<item>fontSize:12sp</item>  
<item>textColor:Red</item>  
<item>width:35dp</item>  
<item>height:43dp</item>
```

res/values