

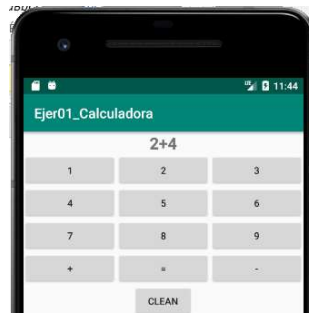
1. EJERCICIOS

Ejercicio 1.	. Componentes básicos.....	2
Ejercicio 2.	Componentes básicos II.....	2
Ejercicio 3.	Spinner/ListView	3
Ejercicio 4.	. Creación de componentes básicos dinámicamente.....	3
Ejercicio 5.	OnTouchListener	3
Ejercicio 6.	Cafetera . Repaso componentes básicos	4
Ejercicio 7.	OnLongClickListener , generar componentes en tiempo de ejecución y menús.	5
Ejercicio 8.	Repaso creación componentes en tiempo de ejecución	6
Ejercicio 9.	. Menús de aplicación y contextuales. Y Diálogo	6
Ejercicio 10.	Menús de aplicación y contextuales. Diálogo confirmación.	7
Ejercicio 11.	ListView no personalizados, Activitys y distribución GridView	7
Ejercicio 12.	ListViewPersonalizado	8
Ejercicio 13.	Distribuciones TableLayout y GridLayout.....	9
Ejercicio 14.	Actitys	9
Ejercicio 15.	Repaso	9
Ejercicio 16.	Repaso Activitys.....	10
Ejercicio 17.	Shared Preference , SQLite y fragments.....	11
Ejercicio 18.	SQLite	11
Ejercicio 19.	. Fragments y procesos (ejercicio de examen)	12
Ejercicio 20.	Fragments (ViewPager)	13
Ejercicio 21.	14
Ejercicio 22.	14
Ejercicio 23.	14
Ejercicio 24.	15
Ejercicio 25.	16

Ejercicio 26.	16
Ejercicio 1.	18

Ejercicio 1. . Componentes básicos

Realiza la siguiente calculadora en la que por el momento sólo sumamos/restamos con un solo dígito. Puedes implementarla como más sencillo veas, no hace falta mostrar la operación arriba si eso complica la generación de la aplicación.



Ejercicio 2. Componentes básicos II.

Realiza el siguiente interfaz gráfico y haz que al pulsar en Guardar genere por el Log del sistema toda la información contenida en la pantalla.



Ejercicio 3. Spinner/ListView

Una vez que conocemos los Spinner dinámicos, prueba a añadir y borrar datos de la misma manera que el Spinner pero con un ListView. Suponemos que al pulsar borrar eliminará el último de la lista.



Opción b. Como opción añadida, cuando se pulse en un elemento de la lista automáticamente éste se borrará.

Ejercicio 4. . Creación de componentes básicos dinámicamente

Si la contraseña es 1234, abajo escribir contraseña válida. Si pulsa en el dado, aleatoriamente mueve todos los números de los botones.



Ejercicio 5. onTouchListener

Queremos que cuando **se registre un evento de movimiento** en el recuadro azul salte un evento con el cual se añada, recuperando el nombre y contraseña de las casillas correspondientes, un objeto al desplegable, apareciendo en el mismo visualmente solamente el nombre (*con MotionEvent gestionamos el movimiento de la pulsación, generalmente eso hará que se añadan múltiples elementos al desplegable porque cada pequeño movimiento provoca un evento. Gestíalo para que sólo se añada una vez por cada MotionEvent.ACTION_MOVE*). Si se selecciona un elemento del desplegable (dejar 2 o 3 datos por defecto) automáticamente se capturará el nombre y la contraseña del elemento seleccionado y se colocarán en las casillas correspondientes.

Crea la clase Usuario con nombre y contraseña.



Ejercicio 6. Cafetera . Repaso componentes básicos

Simula una cafetera. En el desplegable se mostrará el tipo de café seleccionado (con leche, solo, etc.). Al pulsar Servir café mostrará el tipo de café seleccionado (teniendo en cuenta si está extra de azúcar) y el dinero recaudado (1€ por café), también incrementará 0,5 € a lo recaudado si es extra de azúcar. Habrá que tener en cuenta que si la máquina está en Off, no se podrá pulsar en Servir Café.

