



Centro Universitario Felipe Carrillo Puerto

Segundo Examen Parcial

5to Cuatrimestre

Alumna: Karen Itzel Rodea Bardales

Materia: Desarrollo de Aplicaciones Móviles I

Maestro: Erik Eduardo Lara Romero



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO  
DIRECCIÓN GENERAL  
LICENCIATURA EN INFORMATICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD  
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MOVILES I  
2 do EXAMEN PARCIAL  
Periodo del 3 de enero al 23 de abril de 2024  
Periodo de evaluación del 17 de febrero al 23 de abril de 2024

LOGO DE LA  
LICENCIATURA

Nombre del alumno: Karen Itzel Rodea Bordaes

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

Turno: MATUTINO

Grado: Quinto

Grupo:           

Fecha: 10/04/24

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. (2 pts. c/u Total: 20 pts.)

- |                  |   |                                 |
|------------------|---|---------------------------------|
| 1- ( <u>h</u> )  | Se definen como estructuras que describen de forma abstracta una operación a realizar.  | a) READ_CONTACTS                |
| 2- ( <u>i</u> )  | Un Intent se envía como parámetro dentro del método   | b) CALL_PHONE                   |
| 3- ( <u>j</u> )  | Lanzan un componente, generalmente de la misma aplicación, a partir del nombre de la clase y el paquete en que se encuentra:    | c) Views                        |
| 4- ( <u>g</u> )  | Permiten lanzar componentes de otras aplicaciones, utilizan la acción a realizar como base para designar que componente lanzar. | d) Receptores de Radio-difusión |
| 5- ( <u>f</u> )  | Son los encargados de administrar el acceso a los datos persistentes de una aplicación.   | e) Servicios                    |
| 6- ( <u>e</u> )  | Componentes de una aplicación que se caracterizan por no tener una interfaz de usuario definida.                                | f) Proveedores de Contenido     |
| 7- ( <u>d</u> )  | Permiten a las aplicaciones recibir intents que se emiten por el sistema o por otras aplicaciones.                              | g) Intents Implícitos           |
| 8- ( <u>c</u> )  | Son usualmente elementos gráficos como botones, campos de texto o etiquetas.  | h) Intents                      |
| 9- ( <u>a</u> )  | Permiso que permite leer la información de los contactos almacenados  | i) StartActivity                |
| 10- ( <u>b</u> ) | Permiso que permite llamar a números telefónicos directamente sin la intervención del usuario.                                  | j) Intents Explícitos           |

Karen Itzel Rodea Rordales

II. Explica con tus palabras para qué es y para que se utiliza el archivo AndroidManifest.xml. (20 pts. c/u Total 20 pts.)

20  
Nos sirve para indicarnos datos generales acerca de la aplicación como su estructura, sus propiedades, los aspectos en que funciona, y otros elementos con los que la aplicación va a interactuar y así pueda funcionar correctamente ya que tiene permisos y conexiones que si se modifican o eliminan puede que ya no funcione, aunque también se le pueden agregar códigos que llaman a otras funciones.

III. Explica con tus palabras y da un ejemplo de en qué lo implementarías: (10 pts. Total 10 pts.)

LinearLayout.- Agrupa los views en distintos "cuadros" en forma vertical u horizontal. Se puede usar para colocar distintos views que se tengan que ubicar en distinta orientación

FrameLayout.-

TableLayout.- Ayuda a posicionar los views en forma de tabla como cuando pones una galería que los views se ubican en cada cuadro.

9  
GridLayout.- Marca una cuadrícula en la pantalla que puede servir para alinear nuestros views

AbsoluteLayout.- Indica la posición de los views en base a puntos X y Y. Ya es obsoleto. Pero podría usarse para posicionar en un punto específico.

RelativeLayout.-

↳ Sirve para estructurar y agrupar los views, así como otros grup-views como los anteriores por lo que es bueno tomarlo como primer punto para poder modificar nuestra estructura de la pantalla.

IV. Practica. (50 pts. c/u Total 50 pts.)

Desarrolla una aplicación para la pizzeria "vitoLugini" La cual contará con un Login, el usuario al Loguearse será redirigido a la pantalla menú donde se muestra el mensaje "Hola estimado {user} ¿qué te podemos llevar hasta tu casa este día? Por favor selecciona:"

Y le mostrara dos imágenes una de pizzas y otra de bebidas.

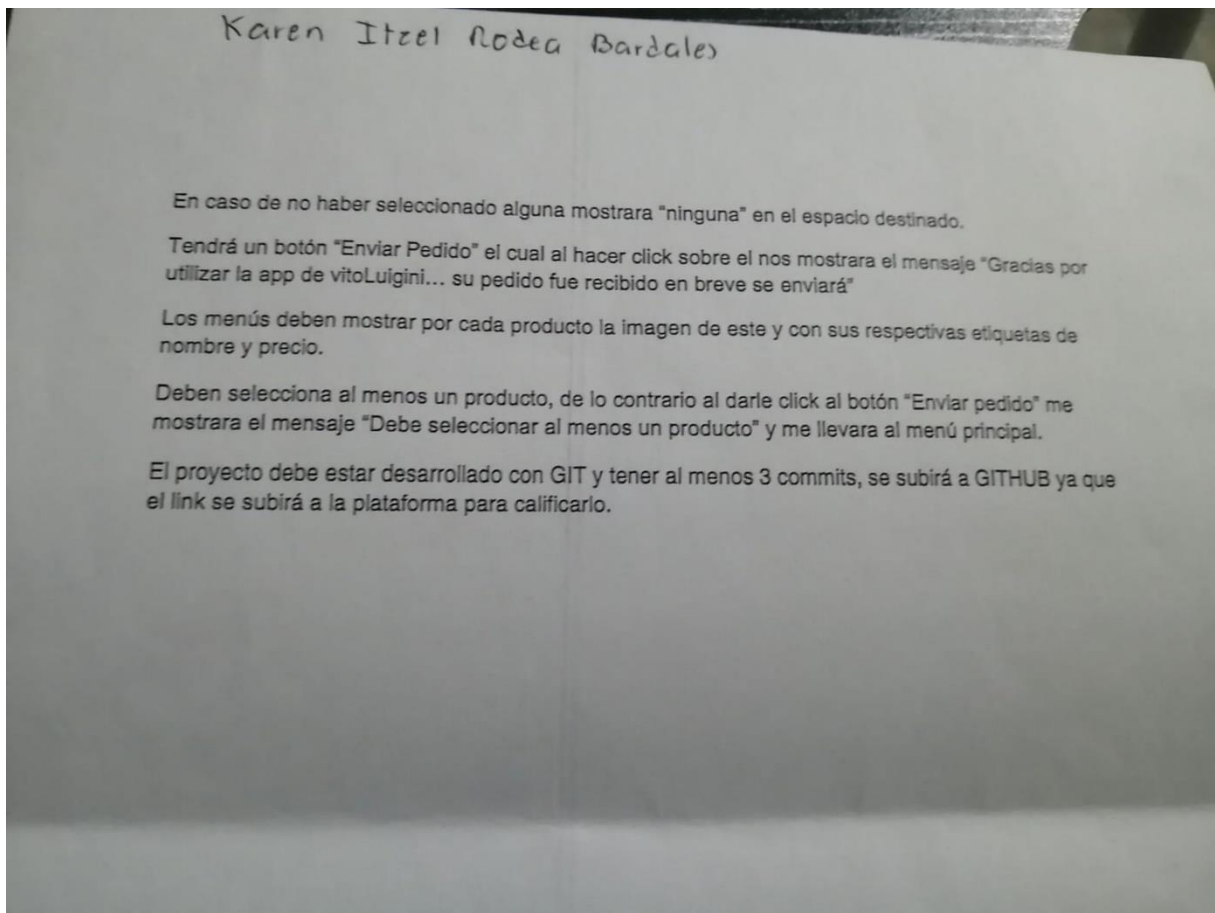
Al dar click sobre la imagen de pizzas lo llevara a una pantalla con un menú donde le mostrara 3 diferentes tipos de pizza a seleccionar. Esta pantalla tendrá dos botones uno de "Finalizar Pedido" que al dar click nos lleva a la pantalla de finalizar pedido. Y otro de "Bebidas" que si damos click nos llevará al menú bebidas el cual contará con 3 opciones a escoger, y tendrá 2 botones "Finalizar Pedido" que me lleva a la pantalla de finalizar pedido y "Pizzas" que me lleva al menú de pizzas.

La pantalla de Finalizar pedido nos mostrara el siguiente mensaje:

"Estimado {user} has seleccionado la pizza: {pizza seleccionada} acompañada de la bebida (bebida seleccionada) su total a pagar es (total a pagar)"

45

Link de la práctica: <https://github.com/KarenRodea7/MyApplicationPizzeria.git>



Karen Itzel Rodea Bardales

En caso de no haber seleccionado alguna mostrara "ninguna" en el espacio destinado.

Tendrá un botón "Enviar Pedido" el cual al hacer click sobre el nos mostrara el mensaje "Gracias por utilizar la app de vitoLuigini... su pedido fue recibido en breve se enviará"

Los menús deben mostrar por cada producto la imagen de este y con sus respectivas etiquetas de nombre y precio.

Deben selecciona al menos un producto, de lo contrario al darle click al botón "Enviar pedido" me mostrara el mensaje "Debe seleccionar al menos un producto" y me llevara al menú principal.

El proyecto debe estar desarrollado con GIT y tener al menos 3 commits, se subirá a GITHUB ya que el link se subirá a la plataforma para calificarlo.