



Centro Universitario Felipe Carrillo Puerto

Examen Primer Parcial

6to Cuatrimestre

Alumna: Karen Itzel Rodea Bardales

Materia: Desarrollo de Aplicaciones Móviles II

Maestra: Erik Eduardo Lara Romero



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: Karen Itzel Roda Bardales

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

Turno: MATUTINO

Grado: Sexto

Grupo: Fecha: 10/06/24

Calificación: 100

INSTRUCCIONES:

- **ESCRIBIR TODO EL MENÚ COMPLETO**
- **RESPONDER EL EXAMEN CON BOLÍGRAFO NEGRO O AZUL**
- **NO SE ACEPTAN TACHADURAS**
- **SE ANULAN LOS EXÁMENES SI SE TE SORPRENDE COPIANDO**
- **PONER EL CELULAR EN SILENCIO**
- **LEE CUIDADAMENTE LAS INSTRUCCIONES Y CONTESTA LO QUE SE TE PIDE**

I. Relaciona las dos columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según correspondencia. (1 punto cada una Total: 15 pts.)

- 1- (C) Número total de píxeles físicos en una pantalla.
- 2- (g) Mecanismo que usa Android para aplicar un estilo.
- 3- (a) Clase mediante la cual se pueden capturar eventos como el click.
- 4- (e) 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) Lugar donde se guardan los recursos necesarios con las especificaciones.
- 8- (k) Clase que permite al usuario escribir un texto.
- 9- (j) Clase que utiliza para mostrar al usuario un texto.
- 10- (d) Píxel independiente de la densidad, es una unidad de píxel virtual que escala el tamaño físico de un píxel a 160dpi.
- 11- (i) Píxel independiente de la densidad, es una unidad de píxel virtual que escala el tamaño físico de un píxel a 160 dpi pero escalada en función del tamaño de la letra configurada.
- 12- (l) 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.

- a) View
- b) Densidad de pantalla
- c) Resolución
- d) dp
- e) Temas
- f) Menú de opciones
- g) Estilo
- h) res
- i) Menu PopUp
- j) TextView
- k) EditText
- l) sp
- m) android:id
- n) RadioButton
- ñ) android:hint

(13)

- 14- (*h*) Control que permite al usuario seleccionar una opción de un conjunto.
15- (*n*) 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.)

Un adaptador es aquel que toma los datos necesarios de una lista o un spinner para que se puedan agrupar, le pasa la posición y el elemento del array para poder "imprimirlos" y aparte también obtiene el dato que se selecciona para saber la posición y verificar cual fue el elegido. 13

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

IV. Coloca el estilo 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 mostrara una lista con todos los planetas, cada elemento de la lista debera tener una imagen y un titulo al menos es decir mostrara un imagen del planeta y su nombre, al dar click sobre algun elemento de la lista nos llevara a un apantalla donde nos mostrara una imagen mas amplia del planeta y nos mostrara tambien una descripcion del planeta asi como algunas de sus características.

Esta pantalla tambien 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. Para generar una lista, lo que se debe de hacer primero es poner en el layout el view "ListView" y los parámetros que queremos que tenga, luego en la clase se debe crear un adaptador después de haber "dado de alta" el ListView, se debe crear un array con la información requerida, ya sea una cadena, imágenes, etc. y luego pasarle este array al adaptador, dentro del adaptador también se le debe poner el "estilo" de lista que vamos a usar y los parámetros del array y la posición.

```
IV. <Resources>
    <style name="style6">
        <item android:background> @color_blue </item>
        <item android:textsize> 12sp </item>
        <item android:textcolor> @color_red </item>
        <item android:layout_weight> 35dp </item>
        <item android:layout_height> 45dp </item>
    </style>
</Resources>
```

V. Para generar un Menubar primero se tiene que verificar o elegir un estilo en el que se active el menú ya que es parte de la pantalla, también ahí se le puede cambiar el color, luego dentro de la clase se deben poner lo que se va a realizar (las funciones) por cada elemento que se indique que lleva en el layout.