



Programando con B4X

Tema 11 – Primer Proyecto

Version 1.0, marzo 2021

Autor original: [Prokopis Leon](#)

Traducido al español por [José Miguel López](#)



Anywhere Software

Tema 11 – Primer Proyecto

🕒 5h

Lo que los estudiantes aprenderán

- Usar los conocimientos previos para crear su primera aplicación.

Aplicación de tienda de móviles

Una tienda vende móviles. Para cada móvil se guardan las siguientes características:

- Nombre del modelo
- Tamaño de la pantalla
- Capacidad de almacenamiento
- RAM
- Procesador
- Cantidad en el almacén
- Sistema Operativo (Android, iOS)
- Precio

Construye una aplicación que haga lo siguiente:

- 1.1.1. Crea una clase llamada **Phone** con las propiedades anteriores.
- 1.2. Crea los métodos siguientes:
 - 1.2.1. Inicialize (Inicializa todas las cadenas con el valor "" y todos los números con el valor 0).
 - 1.2.2. nuevoMovil (con los valores adecuados del nuevo móvil).
 - 1.2.3. venderMóvil (acepta un número y resta esa cantidad a la cantidad total disponible de ese modelo).
2. Añade 8 modelos diferentes de móviles con las siguiente propiedades (sus características no son reales, pero se ponen como ejemplo):

	Nombre modelo	Pantalla	Capacidad	Ram	Cpu	Os	Cantidad	Precio
1	Yallomi	6.53"	64	4	Mediatek	Android	12	150\$
2	Smith	6.67"	64	4	Qualcomm	Android	4	220\$
3	Taurus	6.1	128	4	Bionic	iOS	7	780\$
4	Talisman	5.8"	64	4	Mediatek	Android	12	150\$
5	Cranberry	5.8"	32	3	Mediatek	Android	16	130\$
6	OzOn	5.8"	32	2	Mediatek	Android	16	90\$
7	H2O	5.8"	64	3	Qualcomm	Android	2	170\$
8	Zeus	6.67"	128	6	Qualcomm	Android	4	650\$

Para cada una de las páginas que vienen a continuación, es recomendable que dibujes un borrador en papel o con Inkscape. Puedes descargarlo gratis de: <https://inkscape.org/>.

3. Crea la pantalla de inicio con las siguientes opciones:
 - Vender móvil
 - Stock del almacén.
 - Ingresos totales de la tienda
4. Si se elige la opción "Vender móvil", crea una nueva B4XPage y muestra los nombres de los 8 modelos y sus precios. No olvides hacer un borrador primero.



Consejo para el profesor

Quizás tengas que ayudar a tus estudiantes a invocar objetos desde la página principal

- 4.1. Al hacer clic en cada teléfono se mostrará una ventana con las propiedades de cada móvil y 2 fotos tuyas. Además, se mostrará un botón para vender el móvil, otro para volver atrás y un cuadro de texto donde introducir la cantidad que se quiere vender.
 - 4.1.1. Si se pulsa el botón "Volver", se volverá a la pantalla anterior.
 - 4.1.2. Si se pulsa el botón "Vender", se comprueba si hay suficientes móviles en stock. Si no hay, se mostrará un mensaje de error. Si hay suficientes, se abrirá una ventana donde se pedirán los siguientes datos del cliente:

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Móvil:

- 4.1.3. En la misma ventana se mostrará el número de móviles que va a comprar junto con el importe total de la compra.
 - 4.1.4. Cuando se pulse el botón "Vender" se restará la cantidad comprada del stock del almacén y se volverá a la pantalla de inicio.
5. Si se elige la opción "Stock de Almacén" se mostrarán los modelos de móviles en una nueva pantalla (B4XPage) junto con el stock de cada modelo que hay en el almacén.
 6. Si se elige la opción "Ingresos totales de la tienda", se mostrarán los beneficios totales de la tienda en una nueva pantalla (B4XPage).



Consejo para el profesor

En las siguientes páginas se muestran varios documentos para ayudar a los estudiantes a realizar este proyecto. En la presentación de Power Point están todos los pasos de la solución. La solución no es "óptima", pero es la que pueden entender los estudiantes por ahora.





Planificación

Proyecto

Fecha

Estudiante

Organiza tu tiempo – Lo que harás y cuándo

Horas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9



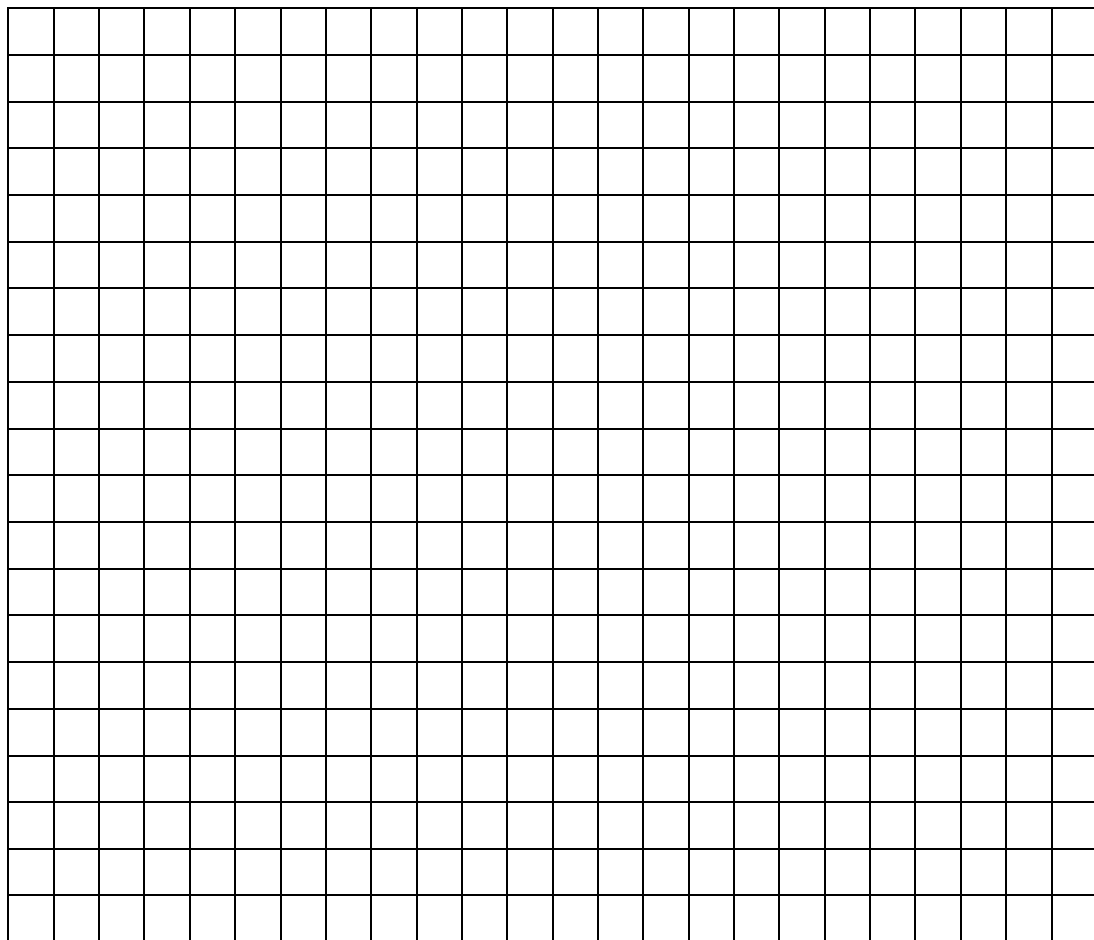


Borrador de las pantallas

Nombre del
Formulario

Fecha

Estudiante



Nombre Clase:

Fecha:

Estudiante:

Atributos:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

Método

Descripción:

Método

Descripción:

Método

Descripción:

Método

Descripción:



Nombre B4XPage:

Fecha:

Estudiante:

Variables Públicas:	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	6.
	7.
	8.
	9.
	10.

Evento

Descripción:

Evento

Descripción:

Evento

Descripción: