

Programación en el entorno Android

Master en Ingeniería Informática - Programación de Dispositivos Móviles

Práctica 5

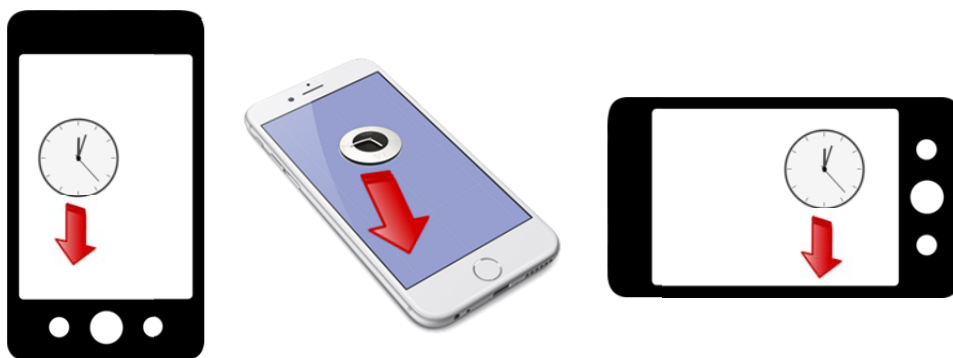
Introducción

Se debe implementar una aplicación de pantalla completa que muestre un reloj analógico (hora, minuterio y segundero) que se desliza por la pantalla en función de la inclinación del dispositivo. El reloj deberá moverse suavemente como si estuviera flotando en un fluido cuando se inclina el dispositivo. El reloj no debe salirse del borde de la pantalla.

Cuando se incline el dispositivo, el reloj debe buscar permanecer derecho según la dirección contraria a la fuerza de la gravedad (las 12 siempre en la parte de arriba).

Los alumnos que no implementen el funcionamiento del reloj analógico (hora, minuterio y segundero) y usen en su lugar el control "AnalogClock" pueden optar como máximo a una nota de 7.

Interfaz



Resultado

Como resultado de la práctica, se entregará un fichero comprimido que contendrá el proyecto de la práctica completo, con todas sus carpetas y archivos, listo para ser usado. Por favor, usar el siguiente formato para el nombre del proyecto y el fichero comprimido NombreDelAlumno_PrácticaNum