


PRIMER PARCIAL

	Carrera:	DESARROLLO DE SOFTWARE	Modalidad:	P-S-D
	Materia:	PROGRAMACIÓN MÓVIL		
	Alumno:			
PROFESOR:	EDUARDO MANSILLA	FECHA :		
PUNTAJE OBTENIDO:		NOTA DEFINITIVA:		

Desarrollar un programa para calcular el importe a abonar por las ventas de Artículos en un comercio, realizando una pantalla como la descripta.

Venta de Artículos

Nombre:

Precio de Venta: \$

Cantidad a comprar:

☒ Abona de Contado
☐ Con Tarjeta en un Pago
☐ Con Tarjeta en 3 Cuotas
☐ Con Envío

Descuento / Incremento:

Imprimir Factura

Al presionar el botón [Importe a Abonar], se debe calcular y mostrar el Descuento o Incremento que le corresponde y el importe a abonar, teniendo en cuenta las siguientes alternativas:

- Si abona de contado, descontar un 10 % al precio por la cantidad.
- Si abona con tarjeta en un pago, no variar el valor que resulte del precio por la cantidad.
- Si abona con tarjeta en 3 cuotas, realizarle un incremento del 10 %.
- Si se activa “Con Envío”, adicionarle \$100 por costo de envío.

Se deben validar que las entradas de datos no se encuentren en blanco.

Mostrar en un segundo activity, a modo de Factura, todos los datos:

Nombre del artículo que se compra, Precio de Venta, Cantidad a comprar, una leyenda que indique la forma de pago (Contado, Tarjeta en un Pago o Tarjeta en 3 Cuotas), una leyenda que indique Con o Sin Envío, el Descuento o Incremento y el importe a abonar.

<u>Puntajes:</u>		
Botón [Importe a abonar]: 40%	Validación: 20%	Segundo Activity: 40%