

TAREA

Herramientas de Programación
Móvil
Semana 5



Nombre: Las animaciones, gráficos y multimedia en Android

1. Instrucciones de la Tarea

Estimado(a) estudiante:

A continuación, te presentamos la actividad evaluativa de la semana. En primer lugar, encontrarás una situación problemática o caso relacionado con el mundo laboral, la que deberás resolver respondiendo las preguntas que se presentan. Esto tiene como propósito evidenciar el logro del aprendizaje propuesto para esta semana.

Antes de comenzar considera lo siguiente:

- Esta actividad tiene un puntaje máximo de 9 puntos. Una vez que la entregues, el docente la revisará empleando la rúbrica disponible en el aula, la que contiene los indicadores de evaluación propuestos para esta semana. Por ello, te invitamos a revisarla antes de comenzar.
- Las respuestas deben ser una elaboración propia. Te puedes apoyar en los objetos virtuales de aprendizaje de la semana y en otros textos, pero siempre debes identificar a los autores y citar las fuentes.
- Debes agregar la bibliografía, en formato APA, al final de la tarea. Si necesitas recordar cómo se realiza, puedes buscar el Manual sobre Normas APA disponible en la colección CREDITI de la Biblioteca Virtual de IACC. Cuida tu redacción y ortografía.
- Si tienes dudas, puedes realizar consultas al docente en el Foro de Interacción de la semana.
- La tarea debe ser desarrollada en la plantilla establecida por IACC, disponible para ser descargada desde la plataforma de la asignatura junto a estas instrucciones.
- Envía el documento creado con tu nombre y apellido (Nombre_Apellido_Tarea5).

2. Desarrollo de la actividad

Fuiste contratado para desarrollar una aplicación móvil para la empresa Mi viaje, que es una empresa de transporte privado. La empresa desea premiar a sus conductores, es por esto que se requiere crear una app con los siguientes requerimientos:

- El nombre del proyecto debe ser tu **nombre_apellido_fecha_seccioncurso** (la fecha en formato yyyyymmdd).
- La aplicación debe ser desarrollada en lenguaje Kotlin (aplicativo en lenguaje Java no será considerado).
- La pantalla inicial debe contar con un menú o botones para acceder a las distintas funcionalidades.
- Debe contar con una opción que despliegue en una nueva ventana con una animación alusiva al transporte privado de pasajeros.
- Debe contar con una opción que despliegue en una nueva ventana un video alusivo al transporte privado de pasajeros.
- Debe contener un listado de conductores destacados, donde se incluya su foto y nombre (mínimo 6 conductores).
- Debe contar con una opción para capturar una foto y guardarla (utilizando la cámara) del conductor destacado.
- Debe contar con una opción la cual exponga un gráfico con los conductores con mayor cantidad de viajes en el mes (incluir nombre y cantidad de viajes).

De acuerdo con lo planteado, a continuación, responde lo siguiente:

1. Utiliza los elementos multimedia solicitados según requerimientos y describe su utilización.
2. ¿En cuáles requerimientos se debe utilizar Media Store? Justifica su utilización dentro de la aplicación desarrollada.
3. ¿Qué elementos fueron necesarios para desplegar la animación requerida? Enumera los pasos necesarios para su utilización en la aplicación desarrollada.

IMPORTANTE

Solo se considerarán las respuestas si van acompañadas del desarrollo de la aplicación. Debes incluir evidencia de funcionamiento en un dispositivo virtual (ADV) o real y también el código fuente del proyecto (en un archivo .rar o .zip), el cual deberá llevar tu nombre y apellido.

Indicadores de Evaluación

Emplea las bibliotecas, objetos y permisos necesarios en un contexto determinado, para la integración de elementos multimedia en una aplicación.

Utiliza los elementos multimedia considerando audio, video y toma de fotografías con el objetivo integrarlos en el desarrollo de una aplicación.

Examina contenido de Media Store de Android considerando características generales para utilizar al leer y/o guardar archivos en el desarrollo de una aplicación.

Reconoce los elementos que permiten componer las animaciones y/o desplegar gráficos en Android con el objetivo de utilizarlos y facilitar la comunicación de datos y/o información en una aplicación.