

TAREA

Herramientas de Programación
Móvil
Semana 3



Nombre: La anatomía de una aplicación móvil

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_Tarea3).

2. Desarrollo de la actividad

Eres parte de un equipo de desarrollo del Ministerio de Cultura, el cual está en proceso de creación de una nueva aplicación móvil en Android, para poder gestionar las reservas de entradas a los distintos museos del país. Dado lo anterior se han fijado los siguientes requerimientos:

- El nombre del proyecto debe ser su **nombre_apellido_fecha_seccioncurso** (la fecha en formato yyyyymmdd).
- La aplicación debe ser desarrollada en lenguaje Kotlin (aplicativo en lenguaje Java no será considerado).
- Cada vez que la aplicación sea abierta o cerrada debe quedar un registro de debug en la consola de desarrollador.
- Debe considerar elementos básicos para el ingreso de la reserva (persona responsable, cantidad de personas y fecha).
- Debe contener un botón que, al pincharlo, muestre la información de la reserva solicitada (persona responsable, cantidad de personas y fecha) como mensaje de alerta y en la consola del desarrollador.
- Debe utilizar layout para el ordenamiento de los controles en pantalla.

A continuación, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué elementos de la anatomía de una aplicación móvil son parte de la aplicación desarrollada? Explica.
2. ¿Qué layout utilizaste para el ordenamiento de los controles? Justifica tu elección indicando por qué se utilizó este layout sobre los otros disponibles.
3. ¿Qué elementos básicos adecuados consideraste para construir la aplicación sobre la base de los requerimientos? Explica.

IMPORTANTE

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

Indicadores de Evaluación

Utiliza elementos de la anatomía de una aplicación móvil considerando activity, context, Logcat y ciclos de vida con el objetivo de construir una aplicación móvil en un contexto determinado.

Examina layouts considerando su desarrollo e implementación en un contexto determinado con el objetivo de desarrollar una aplicación y mejorar la experiencia del usuario a nivel práctico y visual.

Diferencia los elementos básicos adecuados considerando los botones, las cajas de texto y las imágenes, entre otros, la creación e integración de alertas, las librerías de terceros mediante Gradle y la integración de recursos externos en un contexto determinado para construir una aplicación en Android.