

TAREA

Herramientas de Programación  
Móvil  
Semana 4



**Nombre:** La interfaz de usuario 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\_Tarea4).

## 2. Desarrollo de la actividad

Has sido contratado para desarrollar una aplicación móvil en Android para la empresa Juega Madera, que vende juegos para niños realizados en madera. Como parte de una estrategia para abarcar un mayor mercado, requieren una aplicación para mostrar sus juguetes en venta. Para dicha aplicación, se han fijado los siguientes 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).
- Listado de los juguetes en venta.
- Cada juguete del listado debe incluir una imagen referencial y su valor.
- Al presionar la imagen del juguete, esta se debe mostrar en una nueva pantalla y además, mostrar el nombre del juguete y su precio.
- El nombre de la aplicación será “Apellido - Nombre – JUEGAM”.
- El icono de la aplicación debe ser alusivo a juguetes de madera.
- La pantalla que despliega la imagen del juguete como también su nombre y valor, debe contar con un mecanismo para regresar al listado principal.
- Debe incluir un menú contextual con el cual se pueda eliminar un juguete del listado.

A continuación, responde las siguientes preguntas:

1. Utiliza los elementos de la interfaz gráfica incluyendo Up Button, intent, cambio de icono y nombre de la aplicación, según requerimientos. Explica su utilización.
2. Crea el context menú según requerimientos y explica su utilización dentro de la aplicación.
3. Implementa listview personalizado y sus funcionalidades según requerimientos, y explica su uso en la aplicación desarrollada.

### IMPORTANTE

Solo se consideran las respuestas si van acompañadas del desarrollo de la aplicación. Debes incluir evidencia del funcionamiento en un dispositivo virtual (ADV) o real en tu entrega, agregando 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 interfaz de usuario en Android considerando las propiedades, las funcionalidades, el icono, el nombre APP y Up Button en un contexto determinado con el objetivo de lograr comunicación entre componentes de una aplicación.

Crea context menú de acuerdo a un contexto determinado para organizar comandos, ahorrar espacios y proporcionar una experiencia de usuario conocida y uniforme.

Implementa element Listview y los menús considerando Simple ListView – Click, ListView personalizado, ViewHolder pattern en Adapter, GridView, Botón Option Menu, Context Menu de acuerdo a un contexto determinado para mostrar elementos en forma de lista en una aplicación.