PLANTILLA DE EVALUACIÓN


**EVALUACIÓN**

**HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN MOVIL**

**Semana 4**

Michel Brevis

10-11-2024

**Técnico en Análisis y Programación Computacional**

DESARROLLO:

*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 yyyymmdd)
* 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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

* **Ejemplo texto de lectura de IACC:**

IACC. (2024). *Herramientas de programación movil*

Semana 4