



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería



Fundamentos de programación

Actividad asíncrona 6 || Algoritmo

Laura Mildred Moreno Razo

Fecha: 22/10/2020

1. Seleccionar uno de los siguientes apartados

2. Seleccionado Botón 1

- Abrir interfaz donde se muestra el icono de la primera página de los libros importados a la aplicación en pdf
- Al tocar el icono se abrirá el documento correspondiente en el visualizador
- Si se desliza la pantalla, se moverán las páginas del documento de acuerdo con este movimiento
- Si se selecciona la herramienta subrayar (denotada por un icono de lápiz) ,al tocar la pantalla se marcará el rastro de movimiento táctil con el color seleccionado o el predeterminado (amarillo) en baja opacidad
- Al volver a tocar la herramienta, se deseleccionará el modo y dejará de hacer lo anterior
- Si se selecciona la herramienta borrar (denotada por icono de goma) se podrá eliminar el rastro o color sobre el documento, pasando la herramienta por encima.
- Al “pellizcar” la pantalla aumenta o disminuye el zoom .
- Al presionar atrás se guardarán los cambios realizados en el documento y se regresará al paso 1.

3. Seleccionado Botón 2

- Mostrar interfaz con iconos de notas guardadas, además del botón “Crear nueva nota”
- Seleccionada nueva nota +
 - 3.3 Abrir el editor de texto en blanco o con lo ya guardado y mostrando las herramientas de edición
 - Si se presiona el icono 1 de hoja, al seleccionar algún diseño se cambiará el fondo blanco por el diseño elegido.
 - Si se presiona el icono 2 de hoja al seleccionar algún diseño se colocará sobre el fondo blanco o con diseño ya escogido
 - Al presionar sobre la pantalla en el área de editar, se abrirá el teclado para insertar texto
 - Al seleccionar la herramienta dibujar al pasar el dedo por encima de la pantalla se quedará marcado el rastro con el color y grosor seleccionado o predeterminado
 - Al tocar nuevamente la herramienta se deselecciona y la acción para
 - Si se aprieta el icono de imagen, se abrirá el navegador de archivos
 - Se selecciona una imagen y se insertará sobre el fondo del documento
 - Al expandir las orillas la imagen se agrandará, además al seleccionarla y cambiar su posición, podrá moverse.

- Se selecciona el texto y presiona opciones de texto, al apretar distintas variables del texto podrán cambiarse, por ejemplo “tamaño, tipo de letra, color, estilo, justificación”
- Lo escrito se guarda una vez que el teclado se cierra o que se presiona el botón “atrás”
- Al presionar atrás se regresa al apartado 3.
- Al presionar una nota guardada se abrirá como archivo editable y regresamos al paso 3.3
- Presionar botón regresar
Se llega nuevamente a 1.