



Universidad Tecnológica de Panamá

Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales

Licenciatura en Desarrollo de Software

Departamento de Programación de Computadoras

Desarrollo VI

Facilitador: Prof. Huriviades Calderón

Fecha: _____

Nombre: _____

Cédula: _____

Nombre: _____

Cédula: _____

Nombre: _____

Cédula: _____

Grupo: 1SF132

Puntos obtenidos: / 100

Lineamientos para la Laboratorio 1

Pasos	Descripción	Evidencia
1	<p>Desarrolle una aplicación móvil para Android que simule el lanzamiento de un dado. La aplicación debe permitir al usuario realizar lanzamientos de dados de forma indefinida, activando este evento mediante un botón. Cada lanzamiento debe generar aleatoriamente un número entre 1 y 6, que se mostrará en pantalla utilizando un fragmento. Si en algún lanzamiento el resultado es 6, la aplicación debe mostrar un mensaje indicando que el usuario ha ganado. De lo contrario, la aplicación debe mostrar un mensaje indicando que el usuario no ha ganado en ese lanzamiento. Adicionalmente, cuando el usuario gane, el fondo del fragmento deberá cambiar a color dorado; cuando pierda, deberá volver a un color gris claro.</p> <p>Además, como bonificación para el parcial 1, que suma 25 puntos, se deberá agregar al fragmento el soporte para mostrar una imagen con el lado del dado</p>	<p>Laboratorio 1: Codificación en Kotlin.</p> <p>Esta práctica debe seguir los siguientes lineamientos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Formar un equipo de dos integrantes.2. Cumplir con los pasos 1 y 2 del proyecto.3. Subir el proyecto, siguiendo la pauta establecida en el paso 3 <p>Fecha anuncio: jueves 25 de abril de 2024</p> <p>Fecha de entrega: miércoles 1 de mayo de 2024 hasta las 6:00 PM</p>

	correspondiente al resultado de cada lanzamiento. Esta funcionalidad de visualización de la imagen debe ser implementada como parte del código y no dependerá del resultado del lanzamiento.	<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de clases y funciones según los parámetros del problema planteado: 30 puntos. • Resultados obtenidos: 40 puntos. • Aplicación correcta de la sintaxis y buenas prácticas de desarrollo: 10 puntos. • Entregable, el archivo comprimido se considerará como el entregable final de la tarea: 20 puntos.
2	<p>El entregable consiste en el proyecto desarrollado en Android Studio. Asegúrese de que todo el proyecto esté contenido en un archivo comprimido (RAR, ZIP o 7ZIP) con el siguiente formato de nombre: integrante1_integrante2_laboratorio1.zip. Además, dentro del archivo MainActivity, incluya el siguiente comentario</p> <pre>/** * Nombre y apellido del primer integrante, cédula del primer integrante * Nombre y apellido del segundo integrante, cédula del segundo integrante */</pre>	
3	Suba el proyecto a la sección 4 (actividades o asignaciones) de su portafolio en Teams. Es importante que ambos estudiantes cuenten con el proyecto, incluso si la actividad es grupal.	