



Universidad Técnica del Norte

Materia: Aplicaciones Móviles

Docente: Ing. Diego Trejo

Estudiante: Sánchez Rivaldo

Fecha: 13/04/2024

Tema: Agenda Movil.

Desarrollo:

Aquí está el layout:

The image shows a mobile application layout for a calculator. It features a light purple background with a dark purple border. At the top, the word "Calculadora" is centered. Below it, there are three horizontal input fields. The first field is the largest, followed by a smaller one, and then another large one. Below these fields is a dark purple rounded rectangular button with the word "Button" in white. At the bottom, the word "Resultado:" is displayed.

Tenemos tres espacios los mas grandes son para colocar los números y el que queda en medio se usa para colocar los símbolos de las operaciones básicas de las matemáticas tales como: +,-,*,/

Aquí está mi código para crear la agenda:

Con esto se puede hacer las operaciones:

```
public void calcular(View v){
    double num1 = Double.parseDouble(n1.getText().toString());
    double num2 = Double.parseDouble(n2.getText().toString());
    String simbolo = sim.getText().toString();
    double resultado = 0;
    switch (simbolo){
        case "+":
            resultado = num1 + num2;
            break;
        case "-":
            resultado = num1 - num2;
            break;
        case "*":
            resultado = num1 * num2;
            break;
        case "/":
            if (num2 != 0) {
                resultado = num1 / num2;
            }
    }
    lblMensaje.setText(String.valueOf(resultado));
}
```

Y aquí esta un ejemplo de uso:

Hacer una operación básica:

Datos correctos:

Calculadora

3

+

4

Button

7.0