



Práctica I Interfaces de Usuario

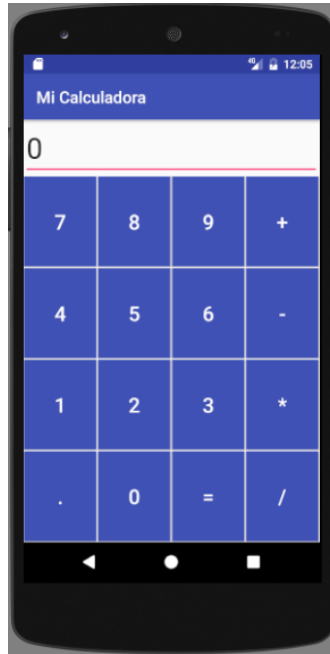
1. (1 Punto) Desarrolle una aplicación para calcular el perímetro, área y volumen (si es el caso) de las siguientes figuras geométricas: cuadro, círculo, triángulo, cubo, utilizar un [RadioButton](#) para seleccionar la figura a calcular
2. (1 Punto) Implementar un formulario de registro con los siguientes datos:
 - Login: un EditText y TextView
 - Password: un EditText y TextView
 - Repetir Password: un EditText y TextView
 - Correo electrónico: EditText (Entrada Password) y TextView
 - Dos RadioButton para el sexo: femenino y masculino
 - Un DatePicker para la fecha de nacimiento ([DatePicker](#))
 - Lugar de nacimiento: un Spinner con las ciudades de Colombia ([Spinner](#))
 - 4 CheckBox con los Hobbies (a su gusto) ([CheckBox](#))
 - Botón Aceptar
 - Al dar click en Aceptar debe verificar que ningún campo este vacío y que los dos password ingresados sean iguales, toda la información se debe almacenar en variables o arreglos y visualizarlas en la parte inferior de la app con TextView
3. (1.5 Puntos) Implementar una calculadora simple con las 4 funciones básicas: suma, resta, multiplicación y división, basado en la siguiente interfaz



DESARROLLO DE APLICACIONES PARA MÓVILES

INGENIERÍA ELECTRÓNICA E

INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES



4. (1.5 Puntos) Desarrollar una aplicación que permita calcular el valor de una resistencia teniendo en cuenta el código de colores, diseñar la interfaz a su gusto

Código de Colores	Resistencias de 4 Bandas



DESARROLLO DE APLICACIONES PARA MÓVILES
INGENIERÍA ELECTRÓNICA E
INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES



Observaciones

- Todas las aplicaciones deben tener colores diferentes en su AppBar y su Barra de notificaciones
- **Fecha de Entrega: Se define en clase**