

Consigna de Lista de Cotejo

Asignatura:

DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

Docente : Ing. Yan Casayco Contreras

Consigna de trabajo

Desarrolla una app interna para la empresa **SISTEMAX**, que será utilizada por su personal. Esta app debe contar con funciones básicas como ingresar datos del empleado, mostrar mensajes, navegar entre pantallas, enviar notificaciones y presentar animaciones y gráficos visuales.

EJERCICIOS A REALIZAR

Ejercicio 1: Pantalla principal para el personal

Temas: Estructura del proyecto, clases, layouts

1. Crea una pantalla inicial donde el trabajador de SISTEMAX pueda:
 - Ver el título “Bienvenido a SISTEMAX”
 - Ingresar su nombre en una caja de texto (`EditText`)
 - Presionar un botón para mostrar un mensaje personalizado (`Toast`)
2. Crea una clase Kotlin llamada `Empleado` con los atributos: `nombre`, `cargo`, y `edad`.

Ejercicio 2: Acceso a otras funciones

Temas: Intents explícitos e implícitos

1. Crea una segunda pantalla para mostrar el nombre ingresado.
2. Usa un botón que **envíe el nombre a esa pantalla** y lo muestre en un `TextView`.
3. Añade otro botón que **abra el navegador** y realice una búsqueda en Google con el nombre del trabajador.

Ejercicio 3: Personalización visual para la empresa

Temas: Estilos, temas, diseño

1. Agrega opción para cambiar entre tema claro y oscuro (botón o ítem de menú).
2. Personaliza los colores corporativos en `colors.xml` (usa azul, gris y blanco).

3. Agrega un menú superior con al menos 2 opciones: “Cerrar sesión” y “Ayuda” (solo visual).

Ejercicio 4: Notificaciones internas y navegación

Temas: Notificaciones, NavDrawer

1. Muestra un mensaje Toast cuando se cargue el perfil del trabajador.
2. Usa NotificationManager para mostrar una alerta cuando se presione el botón “Enviar reporte”.
3. Implementa un Navigation Drawer con 3 secciones: Inicio, Perfil, Configuración.

Ejercicio 5: Indicadores y animación

Temas: Gráficos y animaciones

1. En la sección “Inicio”, coloca un **gráfico simulado** que represente el rendimiento del trabajador. Puede ser un rectángulo azul o barra de progreso.
2. Coloca un botón que oculte y muestre ese gráfico.
3. En la sección “Configuración”, muestra una **animación en bucle** (un círculo moviéndose) como fondo decorativo.

ENTREGA

- Subir el **archivo .zip** del proyecto completo.
- Entregar a través del aula virtual.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

Criterio	Puntaje
1. Diseño base funcional (pantalla principal, layout bien estructurado, clase Empleado)	4 puntos
2. Navegación e Intents (envío de datos entre pantallas, Intent implícito y explícito)	4 puntos
3. Diseño visual y temas personalizados (colores, temas, menú superior, cambio de tema)	4 puntos
4. Notificaciones y Navigation Drawer funcionales	4 puntos

5. Gráficos visibles y animación en bucle operativa	4 puntos
Total	20 puntos