

UF2. [PAC01] Multimedia

Para la realización de las siguientes actividades deberéis ayudaros del libro de texto, capítulos 30 y 33, y consultar, si lo creéis necesario, internet.

Debéis subir un único archivo comprimido que contenga el proyecto creado para la parte práctica.

Se valorará positivamente el correcto uso del nombre en los nombres de variables, métodos y clases.

Recordad que la fecha límite para la entrega de esta PAC es el 7 de DICIEMBRE.

Sugerencia: Para la realización de estos ejercicios es necesario utilizar Android Studio.

Información: Cualquier PAC copiada y/o en la que se haya utilizado “copy-paste” de código ya escrito será puntuada con un 0.

Actividades

PARTE PRÁCTICA

1. Crear una aplicación que reproduzca audio y tenga imágenes animadas. Se valorará que la integración de estas características dé como resultado una aplicación lógica y coherente.

Entrega: Entregar la solución en una carpeta comprimida con el nombre nombre_apellido1_apellido2_NúmeroUF_NumeroPAC donde se incluya todos los archivos y documentos generados necesarios para la solución de estos ejercicios.