

PAC DESARROLLO UF1

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

# **Módulo 8: Programación Multimedia y Dispositivos Móviles**

1S 2018/2019



## INFORMACIÓN IMPORTANTE

Para la correcta realización de la PAC el alumno deberá consultar los contenidos recogidos en la **Unidad Formativa 1** del material didáctico.

Requisitos que deben cumplirse en vuestros trabajos:

- Todas las PACs de desarrollo se enviarán únicamente a través de la plataforma dentro de los plazos de entrega establecidos en la guía didáctica. En caso de no cumplir dichos plazos, **NO** se podrán enviar de forma posterior.
- En los ejercicios, si se requieren de cálculos, estos deben aparecer en la respuesta que planteéis.
- Siempre que utilicéis información de Internet para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar la fuente (la página web) de dónde habéis sacado esta información.
- No se aceptarán copias literales de Internet. Podéis utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas debe ser de elaboración propia.
- Las respuestas deben estar debidamente argumentadas. No se admiten respuestas escuetas.
- Es responsabilidad del alumno comprobar que el archivo subido en la plataforma es el correcto, ya que en ningún caso el profesor revisará el documento antes del periodo de corrección.
- El día y hora máximo para entregar una PAC de desarrollo es el día especificado en la **guía didáctica**.
- Si no se entrega una PAC, la calificación equivaldrá a un 0.
- Si el proyecto no compila, la puntuación máxima será un 4.
- Si se detecta que dos alumnos presentan dos PAC iguales la nota se dividirá entre dos, aspirando cada alumno a un 50% de la nota como máximo.

## CRITERIOS DE CORRECCIÓN

1. Las PAC disponen de una calificación numérica que oscila del **0 al 10**. Respecto a la calificación de cada PAC de desarrollo, el profesor podrá **disminuir hasta 1 punto la nota obtenida en caso de que la PAC contenga errores ortográficos y/o su presentación no se adecúe a los estándares** establecidos por el profesor.
2. Debéis redactar las respuestas en **color azul oscuro o negro**.
3. Podéis utilizar la opción de negrita y subrayado para resaltar palabras clave, enunciados, etc., **NUNCA** para responder la totalidad de la actividad. No se podrá utilizar la función de resaltado.
4. La actividad debe ser redactada en minúsculas siguiendo las normas ortográficas básicas.

## ENTREGA DE LA PAC

Se debe entregar el archivo .apk de la aplicación junto con el proyecto comprimido y un archivo en pdf en el que se contesten una serie de preguntas.

1. ¿Qué es una actividad?
2. Representa el ciclo de vida de una aplicación indicando y explicando brevemente cada uno de los estados y de los eventos.
3. Realiza un esquema gráfico de los diferentes tipos de layout. Inserta capturas de Android Studio donde se observe claramente tanto la interfaz gráfica como el archivo xml.
4. ¿Qué diferencia existe entre una notificación y un toast?
5. ¿En qué carpeta de recursos se añaden las cadenas de texto? ¿Y los iconos de la aplicación?
6. ¿Qué es una tarea asíncrona? ¿De qué clase heredan? ¿Cuáles son los métodos principales de esta clase? Pon un ejemplo en el que podremos utilizar estas tareas.
7. Realiza una aplicación simple pero funcional. Invéntala, diseñala y desarróllala. Explica brevemente la aplicación e introduce los bocetos del diseño de la interfaz gráfica (ya sea dibujado a mano o en cualquier software).
8. Instrucciones de entrega

El ejercicio debéis subirlo al campus en la actividad correspondiente con la siguiente nomenclatura: **PACX\_UFX\_NombreApellido.pdf**. Para esta segunda PAC será necesario el envío de un archivo (pdf) donde se respondan las preguntas anteriores, el proyecto comprimido y su archivo .apk.

# ¡Buen trabajo!

