


|  |                                |                    |  |
|--|--------------------------------|--------------------|--|
|  | <b>I.E.S Segundo de Chomón</b> |                    |  |
|  | <b>PMDM</b>                    | <b>2º D.A.M</b>    |  |
|  | Evaluación: <b>1ª</b>          | Grupo:             |  |
|  |                                | <b>Practica 01</b> |  |
|  |                                |                    |  |

## APP NATIVA CALCULADORA

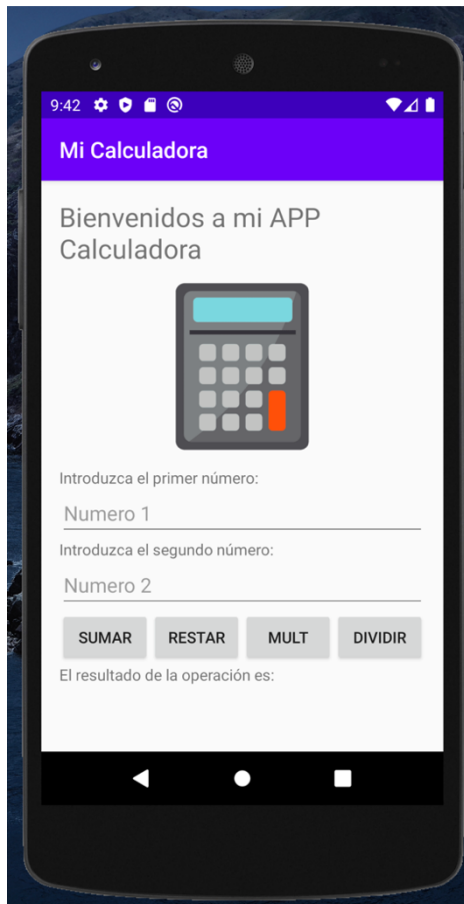
La primera práctica que vamos a realizar este curso va a ser una calculadora. La App contiene los mismos tipos de vistas que hemos realizado en la de la Edad Canina. El resultado final que se pide es el siguiente:

### A. UI en el XML

i. Lo primero que tendrás que hacer es el diseño de la Activity Principal. Al igual que en la App canina, has de usar un LinearLayout vertical. Lo único “nuevo” es que DENTRO de ese LinearLayout deberás introducir otro (horizontal) para la línea de los botones.

### B. Activity.kt

- Tienes que configurar los Views que has necesitado y necesitarás para crear la lógica de la App.
- A boton1, boton2, boton3, y boton4 les tendrás que dar la lógica correspondiente en el evento onClick para que resuelva la operación.
- Usa ViewBinding



## 2. ASPECTOS A TENER EN CUENTA

Los aspectos a tener en cuenta para la valoración de la práctica serán los mismos que en la aplicación del perrito. Son los siguientes:

- La app debe realizar los cálculos correctamente y mostrar el resultado en el lugar correspondiente.
- Deben estar tenidas en cuenta los errores a la hora de introducir los caracteres numéricos.
- En ese caso se debe indicar mediante un mensaje Toast.
- La app será multilenguaje: en inglés y español.
- La app tendrá un icono.

## 3. ENTREGA DE LA PRÁCTICA

El tiempo máximo para presentar la App será el **indicado en Github**

La entrega de la app la realizaréis por Github-classroom en el enlace que se os facilitará.