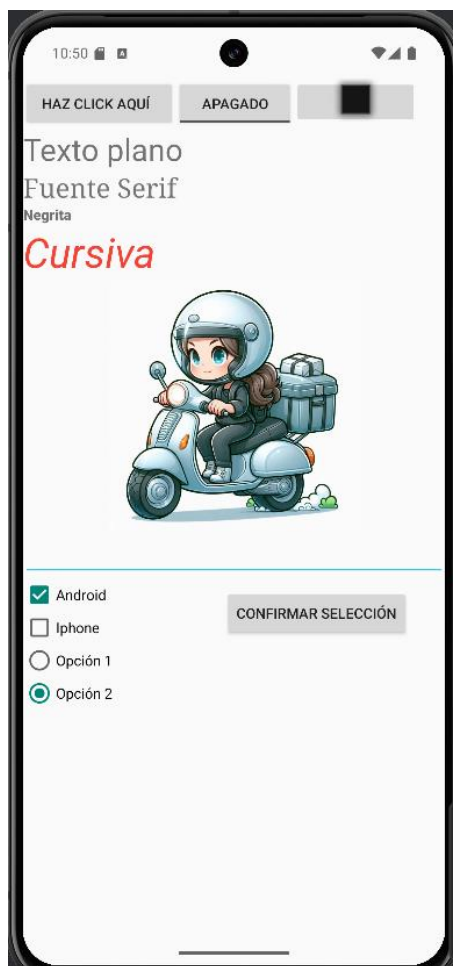


Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

Actividad 2

1. Diseñe una vista similar a la que se muestra utilizando únicamente el layout *Linear-Layout*. En la parte inferior (bajo el botón confirmar selección) se deberá mostrar un mensaje con las opciones marcadas en los componentes *check* y *radio*. Gestionar todos los eventos mostrando mensajes *Toast* y *Log*.

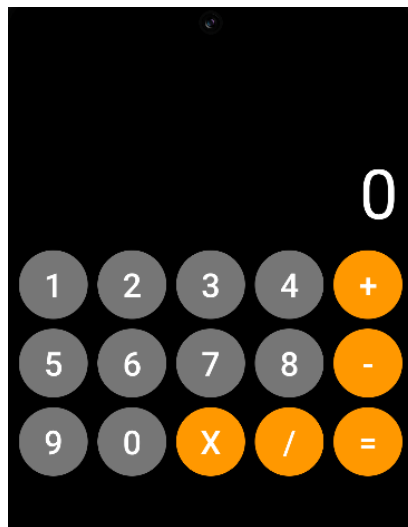
Nota: Las imágenes usadas, tanto en el botón superior como la central, son orientativas. El alumno usará las que crea más adecuada.



2. Desarrolle una aplicación que muestre una vista de login cuyo objetivo es alquilar una pista de pádel en tu ciudad. La vista será parecida a la que se muestra a continuación. Gestione los eventos adecuados, y muestre el número de veces que se ha intentado hacer login de forma errónea, y el número de conexiones correctas. Para ello, se utilizará un nombre de usuario y una contraseña establecidos en el código.



3. Calculadora de tablas de multiplicar. El número de la tabla a mostrar se seleccionará utilizando botones de radio. Se mostrará mediante un panel visible la tabla con otro tipo de fuente y tamaño.
4. Cree una aplicación calculadora con botones numéricos y operaciones básicas. Gestionar el control de eventos de la forma más adecuada. (Nota: como actividad de ampliación voluntaria se pueden añadir botones para funciones de ampliación, como Π , raíz cuadrada, cuadrado, cubo, inversa, etc.).



5. Desarrolle una aplicación para la conversión entre escalas de temperaturas Celsius, Kelvin, Farenheit. La aplicación permitirá al usuario seleccionar la escala origen y la escala destino utilizando botones de radio. Capturar los eventos en los que se indican la conversión a realizar.
6. Juego “Adivina el número”. El usuario indicará el rango de valores numéricos para adivinar. Cada vez que el usuario realice un intento se mostrará este valor en un panel de cuenta de intentos. Además, la aplicación dará pistas en cada intento, indicando si el número es mayor o menor que el indicado por el usuario. La aplicación contará con botones “Iniciar partida”, “Abortar partida” y al terminar, ofrecerá la opción de volver a jugar. Gestionar las secuencias de componentes habilitados/deshabilitados según el estado.
7. Desarrolle una versión del juego de “Tres en raya” para Android. Siempre se jugará contra la máquina. Cuando el jugador seleccione una casilla del tablero, se mostrará un gráfico con la imagen de una persona. Igualmente, cuando el algoritmo seleccione una casilla, mostrará la imagen de Android. El título del juego debe aparecer en la parte superior de la vista con un tipo de letra y color distinto al aplicado por defecto. Contemplar el uso de un solo botón de tipo ToggleButton para indicar “START/STOP”. Esta última opción debe permitir abortar la partida.

