

ACTIVIDADES DE CLASE._SESIONES.

1. Crear una pequeña aplicación para gestionar una agenda de contactos.
2. Escenario: Puzles infantiles.

Se debe crear una aplicación que permita resolver puzles infantiles de tres piezas. Se adjunta fichas de ejemplo, pero es necesario que personalices las fichas del rompecabezas.

Aplica criterios de usabilidad en el diseño de la aplicación intentando conseguir la mejor experiencia de usuario.

[Puzles infantiles.](#)

[Figuras.](#)