

Compila la UI de una APP

PAMN - Programación de Aplicaciones Mviles Nativas

Chamil José Cruz Razeq

9 de diciembre de 2023

1. Introducción

Todos los informes sobre las tareas propuestas se encuentran disponibles en el siguiente repositorio de GitHub.

Por otro lado las resoluciones se contrarán en sus respectivos repositorios Codelab3.1 y Codelab3.2.

2. Codelab 3.1: Aplicación de Tiradas de Dado

Se ha desarrollado un programa de lanzamiento de dados utilizando los recursos facilitados el curso [1]. Dentro de las características desarrolladas destaca la actualización de la imagen del dado respecto al valor randomizado obtenido al presionar el botón [Figura 1]. Además te hace énfasis en el uso del fichero "strings".



Figura 1: Aplicación de lanzamiento de dados

Adicionalmente, el curso propone el uso del debugger para familiarizarse con el entorno de desarrollo.

3. Codelab 3.2: Aplicación de Limonada

Para el desarrollo de esta aplicación se ha tenido en consideración lo aprendido en el ejercicio de lanzamiento de dados. Conservando las prácticas anteriores se ha hecho uso del fichero "strings" para localizar las descripciones de las imágenes y frases.

La aplicación consiste en crear un proceso de elaboración y consumo de limonada, donde se cargará y actualizará una imagen, su descripción y la frase con cada click sobre la misma. Adicionalmente, se ha programado el paso 2 [Figura ??] (relativo a exprimir un limón) de tal manera que no se continuará hasta el siguiente paso hasta que se haya presionado la imagen un máximo (aleatorio) de veces.

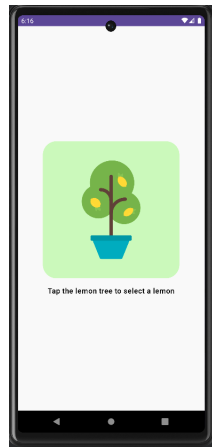


Figura 2: Paso 1 de la aplicación de limonada

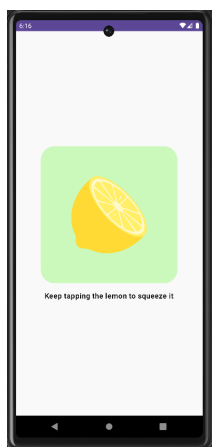


Figura 3: Paso 2 de la aplicación de limonada

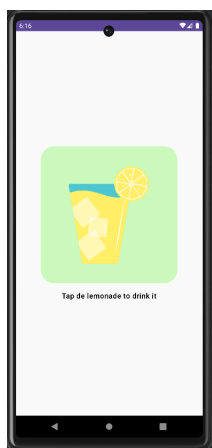


Figura 4: Paso 3 de la aplicación de limonada



Figura 5: Paso 4 de la aplicación de limonada

Referencias

- [1] Codelab Compila la IU de una APP - <https://developer.android.com/courses/android-basics-compose/unit-2?hl=es-419>