Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Actividad 3.

Control Batería

Desarrollo de Interfaces

Actividad

Control Batería.

**Objetivos**

* Crear nuevos controles.
* Crear atributos y eventos de control.

|  |
| --- |
| **¿Cómo lo hago?** |
| 1. Rellena los datos que se piden en la tabla “Antes de empezar”. 2. Haz uso de fuentes comunes como Arial, Calibri, Times New Roman etc. 3. Utiliza el color negro para desarrollar tus respuestas y usa otros colores para destacar contenidos o palabras que creas necesario resaltar. 4. Recuerda entregar la actividad en formato PDF a no ser que el profesor o profesora indique lo contrario. 5. Recuerda nombrar el archivo siguiendo estas indicaciones:  * Ciclo\_Módulo o crédito\_Tema\_ACT\_número actividad\_Nombre y apellido   + Ejemplo: AF\_M01\_T01\_ACT\_01\_Maria Garcia |

|  |  |
| --- | --- |
| **Antes de empezar…** | |
| Nombre |  |
| Apellidos |  |
| Módulo/Crédito |  |
| UF (solo ciclos LOE) |  |
| Título de la actividad |  |

Actividad 1

***Control Batería***

La actividad consiste en implementar un control para controlar el nivel de carga de una batería. El control debe mostrar el estado actual de carga de la batería de forma gráfica junto con su valor percentil. El color del indicador pasará de verde a rojo cunado la carga sea menor o igual al 10% i aparcera la batería “tachada” cuando este totalmente agotada. En las imágenes podemos ver la progresión:

Forma, Cuadrado

Descripción generada automáticamenteForma

Descripción generada automáticamenteForma, Rectángulo

Descripción generada automáticamenteForma

Descripción generada automáticamenteForma, Cuadrado

Descripción generada automáticamente

**Progresión de descarga**

Adicionalmente mostraremos el icono de un relámpago cuando la batería esté conectada a la corriente y cargándose. Cuando la batería esta en carga no se considerará nunca agotada (y por lo tanto con el icono tachado) aunque su nivel sea del 0%. En la imagen se puede ver dicho efecto:

Forma

Descripción generada automáticamente

**Batería cargando**

A continuación, se detallan las propiedades, eventos y comportamientos que deben implementarse

**Propiedades**:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Interacción con el usuario:**

Al hacer doble clic sobre el control esta conmutara su estado de cargando a normal y viceversa.

Al hacer clic y arrasar con el ratón se puede modificar el nivel de carga de la batería.

**Eventos:**

Se debe generar un evento **NivelCambiado** que se dispare en cuanto el nivel de carga sufre algún cambio.

**NOTA**: Junto al enunciado se dispone de 3 archivos PNG con las imágenes necesarias para realizar la actividad:

Forma

Descripción generada automáticamente con confianza baja Forma

Descripción generada automáticamente con confianza baja Forma

Descripción generada automáticamente con confianza baja

base.png agotada.png carga.png

Hay que entregar todo el proyecto (la carpeta del proyecto y todo su contenido) comprimido en un único fichero zip.