



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE
DEVICES

“TAREA 22: MOVE ”

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

FECHA DE ENTREGA: 15/11/2021

INTRODUCCIÓN

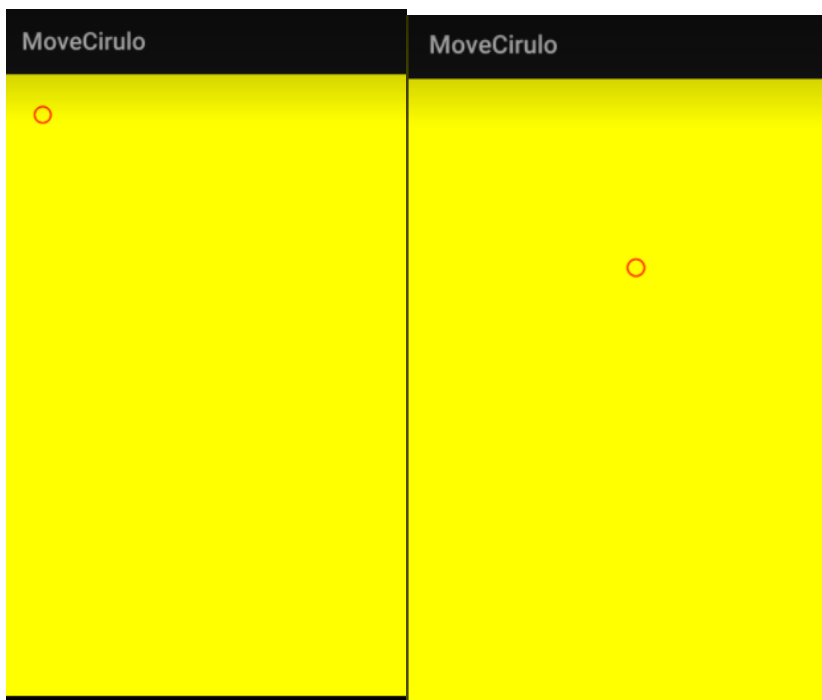
interactuar con la pantalla es algo bastante habitual, pero es importante conocer en que parte de la pantalla el usuario esta haciendo la pulsación, esto lo podemos ver a la hora de realizar una pizarra, en la siguiente tarea veremos como crear una pizarra desde Android

DESARROLLO

EJEMPLO 01:



EJEMPLO 02:





CONCLUSIÓN

Es bastante interesante ya que podemos prácticamente tener un pizarrón como el de los salones y en el podemos dibujar cualquier cosa que queramos. además, gracias a esto podemos interactuar con las figuras como es el caso del círculo