



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE
DEVICES

“TAREA 4: CLASE INTENT”

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

FECHA DE ENTREGA: 06/09/2021



INTRODUCCIÓN

Esta tarea tiene como función aprender a crear varias activity y poder unir las para que se puedan conectar y aparecer una detrás de otra además de implementar una comunicación entre ellas mismas

DESARROLLO

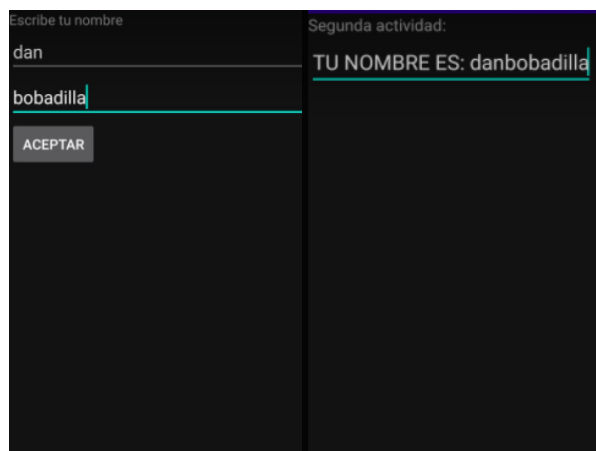
- **EJEMPLO 01.-**

Veremos como cambiar de activity mediante intent y además pasarle datos mediante bundle

A screenshot of an Android application interface. The background is black. At the top, there are two text input fields. The first field is labeled 'Escribe tu nombre' and contains the text 'dan bobadilla'. The second field is labeled 'Segunda actividad:' and contains the text 'Hola dan bobadilla'. Below the first field, there is a grey button with the text 'ACEPTAR' in white. The rest of the screen is black.

EJERCICIO 01.

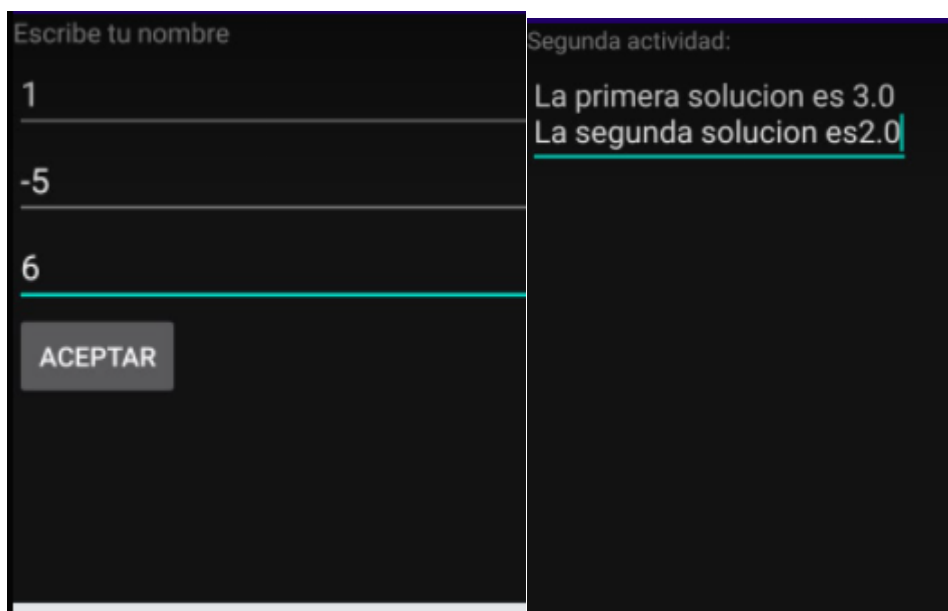
Diseñar una aplicación que solicite su nombre y apellido en una primera actividad. Al digitar un botón, se invoca a una segunda actividad que muestra las dos cadenas en su plantilla.



EJERCICIO 2.

Diseñar una aplicación que resuelva una ecuación de segundo grado $ax^2 + bx + c = 0$.

En una primera actividad, el usuario ingresa los valores para a, b, c, y con un botón se envían a una segunda actividad. La segunda actividad calcula las raíces de la solución y los muestra en su plantilla.





CONCLUSION

Esta práctica me sirvió para poder entender cómo funciona una aplicación de Android ya que a veces no pensamos en la lógica que lleva detrás de ello, además de que ahora se que puedo comunicar dos activity de una manera muy sencilla.