Asignatura: Diseño y Programación de Software para Móviles.

Docente: Alexander Alberto Sigüenza Campos.

Grupo de Laboratorio: 01L.

Alumnos:	Carné:
Josué Benjamín Jacobo Ortiz.	JO160375.
Erika Lissette Gómez López.	GL151366.

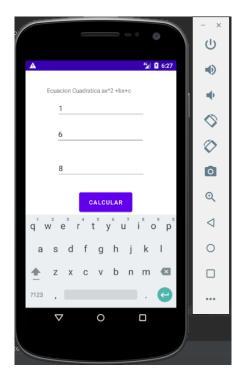
Solución de ejercicios examen práctico.

1) Realizar una aplicación móvil que resuelva la solución de la ecuación Cuadrática. Porcentaje alcanzado: 100%.

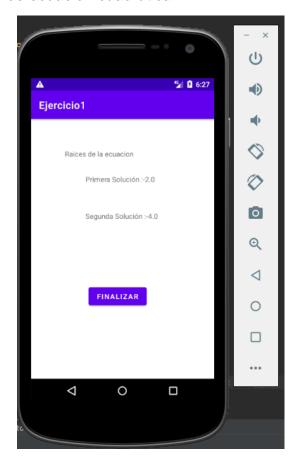
Capturas de funcionamiento. Pantalla principal:



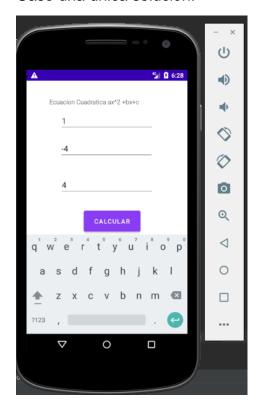
Ingresando Valores:

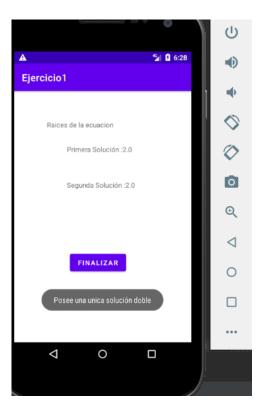


Obteniendo solución de ecuación cuadrática:

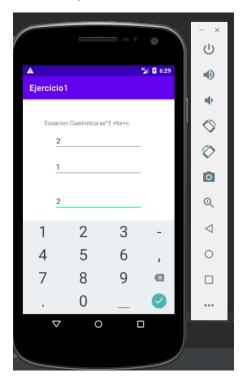


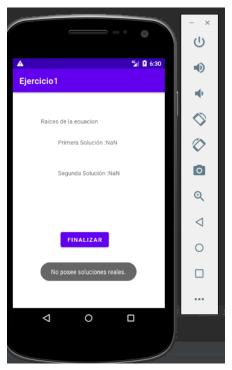
Caso una única solución:





Caso no posee soluciones reales:





2) Realizar una aplicación móvil, para encontrar, el número de votos correspondiente a cada candidato y el porcentaje que obtuvo respecto al total de los votantes. Supóngase que en una reciente elección hubo cuatro candidatos (con identificadores 1,2,3 y 4). El administrador del sistema ingresar los votos según cómo fueron sacados de las urnas y los ingresa en un Text (1, 3, 2, 3, 4, 2, 3, 4, 4, 1, 2, 1, 2, 4). Al presionar el botón muestra los resultados de las votaciones.

Porcentaje alcanzado: 100% Capturas de funcionamiento:

Introducción de votos:





Al dar clic en el botón "Procesar", podremos visualizar el procesamiento de los votos independientemente de la cantidad y el orden de los votos.



3) Calcular el pago líquido de un empleado.

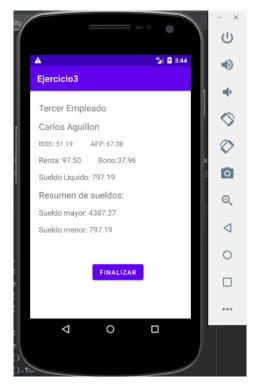
Porcentaje alcanzado: 97% ya que no se implementó la validación de no permitir el ingreso de horas igual a cero.

Capturas de funcionamiento:



Después de ingresar datos podemos observar como realiza el calculo de los diferentes descuentos y aplica el bono según su posición ya sea Gerente, secretaria o Asistente:





Si se ingresan empleados con el orden de cargos gerente, asistente y luego secretaria podemos observar como no se realizan bonos:



