



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO
DIRECCIÓN GENERAL
LICENCIATURA EN INFORMATICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MOVILES I
2 do EXAMEN PARCIAL
Periodo del 3 de enero al 23 de abril de 2024
Periodo de evaluación del 17 de febrero al 23 de abril de 2024

LOGO DE LA
LICENCIATURA

Nombre del alumno: Nict-ha Beatriz Garrido Ten

Nombre del docente: M.I. ERIK EDUARDO LARA ROMERO

Turno: MATUTINO

Grado: Quinto

Grupo: Unico

Fecha: 10/04/24

Calificación: 100

INSTRUCCIONES:

- ESCRIBIR TU NOMBRE COMPLETO
- RESPONDER EL EXAMEN CON BOLIGRAFO NEGRO O AZUL
- NO SE ACEPTAN TACHADURAS
- SE ANULARÁ EL EXAMEN SI SE TE SORPRENDE COPIANDO
- PON EL CELULAR EN SILENCIO
- LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES Y CONTESTA LO QUE SE TE PIDE

5

I. Relaciona ambas columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según corresponda. (2 pts. c/u Total: 20 pts.)

- | | | |
|------------------|---|--|
| 1- (<u>h</u>) | Se definen como estructuras que describen de forma abstracta una operación a realizar. | <input checked="" type="checkbox"/> READ_CONTACTS |
| 2- (<u>i</u>) | Un Intent se envía como parámetro dentro del método | <input checked="" type="checkbox"/> CALL_PHONE |
| 3- (<u>j</u>) | Lanzan un componente, generalmente de la misma aplicación, a partir del nombre de la clase y el paquete en que se encuentra | <input checked="" type="checkbox"/> Views |
| 4- (<u>g</u>) | Permiten lanzar componentes de otras aplicaciones, utilizan la acción a realizar como base para designar que componente lanzar. | <input checked="" type="checkbox"/> Receptores de Radio-difusión |
| 5- (<u>F</u>) | Son los encargados de administrar el acceso a los datos persistentes de una aplicación. | <input checked="" type="checkbox"/> Servicios |
| 6- (<u>e</u>) | Componentes de una aplicación que se caracterizan por no tener una interfaz de usuario definida. | <input checked="" type="checkbox"/> Proveedores de Contenido |
| 7- (<u>d</u>) | Permiten a las aplicaciones recibir intents que se emiten por el sistema o por otras aplicaciones. | <input checked="" type="checkbox"/> Intents Implícitos |
| 8- (<u>c</u>) | Son usualmente elementos gráficos como botones, campos de texto o etiquetas. | <input checked="" type="checkbox"/> Intents |
| 9- (<u>a</u>) | Permiso que permite leer la información de los contactos almacenados | <input checked="" type="checkbox"/> startActivity |
| 10- (<u>b</u>) | Permiso que permite llamar a números telefónicos directamente sin la intervención del usuario. | <input checked="" type="checkbox"/> Intents Explícitos |

20

II. Explica con tus palabras para qué es y para que se utiliza el archivo ~~AndroidManifest.xml~~ (20 pts. c/u Total 20 pts.)

13

III. Explica con tus palabras y da un ejemplo de ~~en~~ que lo implementarías: (10 pts. Total 10 pts.)

LinearLayout.- Se encarga de dar el permiso a las vistas en una sola fila.

FrameLayout.- Es el contenedor que dispone los elementos alineados de la vista, se pueden añadir varios elementos.

TableLayout.- Es el encargado de que los elementos lista se alinean en filas y columnas.

GridLayout.-

RelativeLayout.-

IV. Practica. (50 pts. c/u Total 50 pts.)

Desarrolla una aplicación para la pizzeria "vitoLugini" La cual contará con un Login, el usuario al Loguearse será redirigido a la pantalla menú donde se muestra el mensaje "Hola estimado {user} ¿qué te podemos llevar hasta tu casa este día? Por favor selecciona:"

20

Y le mostrara dos imágenes una de pizzas y otra de bebidas.

Al dar click sobre la imagen de pizzas lo llevara a una pantalla con un menú donde le mostrara 3 diferentes tipos de pizza a seleccionar. Esta pantalla tendrá dos botones uno de "Finalizar Pedido" que al dar click nos lleva a la pantalla de finalizar pedido. Y otro de "Bebidas" que si damos click nos llevará al menú bebidas el cual contará con 3 opciones a escoger, y tendrá 2 botones "Finalizar Pedido" que me lleva a la pantalla de finalizar pedido y "Pizzas" que me lleva al menú de pizzas.

La pantalla de Finalizar pedido nos mostrara el siguiente mensaje:

"Estimado {user} has seleccionado la pizza: {pizza seleccionada} acompañada de la bebida {bebida seleccionada} su total a pagar es {total a pagar}"

Grid Layout : Divide en linea invisibles el espacio.

Ejemplo : Cuando queremos escribir la linea aparece en blanco y escribimos sobre ella.

Absolute layout : Es el encargado de la organizacion de los vistas por posiciones.

Ejemplo :

Relative layout : Practicamente este se basa en dar permiso para posicionar los elementos en las vistas.

Ejemplo :

Linear Layout : (Android : Orientation = "Vertical"), Su funcion es que en el codigo coloca los elementos uno debajo del otro, esto quiere decir que si queremos color un boton o imagen este sera el encargado de acomodar el objeto.

Frame layout :
Ejemplo
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
Est lo utilizamos para acomodar las vistas encima de la otra.

Table Layout :
Un ejemplo seria cuando vamos a indicar algo en el codigo, este indica que las columnas se acomodan ocupando el espacio.

Grid Layout : Divide en linea invisibles el espacio.

Ejemplo : Cuando queremos escribir la linea aparece en blanco y escribimos sobre ella.

Absolute layout : Es el encargado de la organizacion de las vistas por posiciones.

Ejemplo :

Relative layout : Practicamente este se basa en dar permiso para posicionar los elementos en las vistas.

Ejemplo :

Linear Layout : (Android: Orientation = "Vertical"), Su funcion ~~Ejemplo~~ es que en el codigo colocara los elementos uno debajo del otro, esto quiere decir que si queremos color un boton o imagen este sera el encargado de acomodar el objeto.

Frame layout :

```
<FrameLayout  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="match_parent"
```

Ejemplo

Est lo utilizamos para acomodar las vistas encima de la otra.

Table Layout :

Un ejemplo seria cuando vamos a indicar algo en el codigo, esto indica que las columnas se acomodan ocupando el espacio.

Nicte-ha Garrido Tun

En caso de no haber seleccionado alguna mostrara "ninguna" en el espacio destinado.

Tendrá un botón "Enviar Pedido" el cual al hacer click sobre el nos mostrara el mensaje "Gracias por utilizar la app de vitoLuigini... su pedido fue recibido en breve se enviará"

Los menús deben mostrar por cada producto la imagen de este y con sus respectivas etiquetas de nombre y precio.

Deben selecciona al menos un producto, de lo contrario al darle click al botón "Enviar pedido" me mostrara el mensaje "Debe seleccionar al menos un producto" y me llevara al menú principal.

El proyecto debe estar desarrollado con GIT y tener al menos 3 commits, se subirá a GITHUB ya que el link se subirá a la plataforma para calificarlo.