



ANDROID NIVEL I LABORATORIO 06

ACTIVIDAD : Practica de Laboratorio Nro. 06

TEMA : Spinner

DOCENTE : Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo

OBJETIVO	2
DESCRIPCIÓN	2
DESARROLLO	2
Paso 01: Creación del Proyecto	2
Paso 02: Diseño de la Interfaz de Usuario	3
Interfaz para datos de la venta	3
Interfaz de resultados	3
DASO Ω2+ Βροσραμιασιόνι	2





OBJETIVO

En este laboratorio utilizaremos el widget Spinner para seleccionar una opción entre varias.

DESCRIPCIÓN

Se desarrollara una aplicación que permita calcular el importe de una venta, el artículo se debe seleccionar de un Spinner, automáticamente debe mostrar el precio según el siguiente cuadro.

Artículo	Precio	Descuento
Laptop	3500.00	300.00
Impresora	580.00	120.00
HD Externo	300.00	30.00
DVD Externo	150.00	15.00

El descuento solo se aplica si las unidades vendidas son mayores o iguales a 6.

DESARROLLO

Paso 01: Creación del Proyecto

Crear un nuevo proyecto con las siguientes especificaciones iniciales:

Application Name	Practica06
Company Domain	egcc.uss.pe
Project location	D:\UNI_SIPAN\Ejercicios\Practica06
Minimun SDK	API 16: Android 4.1 (Jelly Bean)

El proyecto debe tener una actividad en blanco con las siguientes especificaciones:

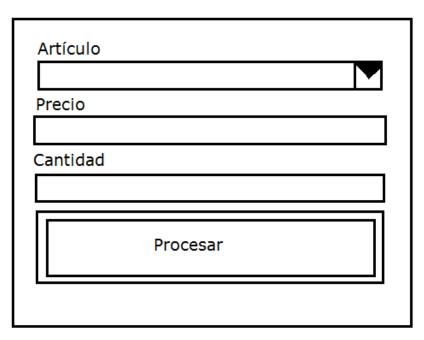
Activity Name	ActividadVenta
Layout Name	actividad_venta
Title	VENTAS





Paso 02: Diseño de la Interfaz de Usuario

Interfaz para datos de la venta



Interfaz de resultados

Paso 03: Programación

Complete el laboratorio con la programación.