



# 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
<i>Interfaz para datos de la venta</i> .....	3
<i>Interfaz de resultados</i> .....	3
PASO 03: PROGRAMACIÓN.....	3

## 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

Artículo



Precio

Cantidad

Procesar

### Interfaz de resultados

Artículo: Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

Precio: ###.##

Descuento: ###.##

Cantidad: ###.##

Valor venta: ####.##

Retornar

## Paso 03: Programación

Complete el laboratorio con la programación.