

Desarrollo de Aplicaciones Móviles – Práctica 3 (90 Minutos)

Docente: Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo

Fecha: 20-JUN-2017

Nota: _____

Alumno: _____

Enunciado del Proyecto

El colegio "LOS GENIOS" necesita una aplicación Android que permita a sus estudiantes de la tabla en sus Smartphone.

Esta aplicación debe permitir a los estudiantes consultar cualquier tabla, puede ser de SUMA, RESTA, MULTIPLICACION o DIVISION.

Implementación

La solución se debe implementar utilizando los conceptos de programación en capas y Orientación a Objetos.

Debe implementar lo siguiente:

1. **Capa Model:** Implementación de la clase o clases que representa el modelo de datos utilizado en la aplicación.
2. **Capa Service:** Implementa la solución de los requerimientos solicitados.
3. **Capa Prueba:** Implementa las clases de prueba.
4. **Capa View:** Implementación de las interfaces de usuario de la solución.
5. **Usabilidad:** Debe considerar criterios de usabilidad, para tener una buena experiencia de usuario.

INTERFACES

A continuación se tiene las interfaces sugeridas.

Ingreso de Datos

TABLA APP
Tabla de: <input type="text"/>
Número: <input type="text"/>
<input type="button" value="Procesar"/>

Resultado

TABLA APP

Resultado

Area para mostrar
el resultado

Retornar

Rubrica de evaluación:

Item	Descripción	Puntaje Máximo	Puntaje Obtenido
1	Capa Model	2	
2	Capa Service	8	
3	Prueba de servicios.	2	
4	Capa View	3	
5	Integración	2	
6	Usabilidad	3	
Puntaje Total		20	