



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 |
| 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.