



TAREA 1

Sánchez Rico Raúl

3CM8

Escuela Superior de Computo

IPN

Application Development for Mobile Devices

12/Octubre/2020

Introducción

Diseñar una aplicación móvil la cual dado cualquier numero positivo, nos indique si es un número Primo, Fibonacci o Maravilloso y de igual manera dada una cadena saber si esta es un palíndromo o no.

Desarrollo

Para empezar se agregaron en el archivo XML todos los TextView necesarios para poder visualizar la información, en este caso fueron 6, las cuales cada una fueron:

- Numero
- Primo
- Fibonacci
- Maravilloso
- Cadena
- Palíndromo

Posteriormente en la clase MainActivity se implementaron los algoritmos necesarios, así como las instancias que enlazan a los TextView del archivo XML. De igual forma se modificaron cada uno de los TextView con el resultado final, mostrando así si el numero cumple o no con cada una de las pruebas propuestas, así como la palabra. En la imagen 1, se muestra el resultado final de la aplicación donde se propuso el numero 7, así como la palabra “oso”.



Ilustración 1 Aplicacion final

Conclusiones

El desarrollo de la primera tarea fue demasiado fácil ya que solo se ha seguido lo indicado en clase junto a los algoritmos que se han visto en materias pasadas, sin tener un grado de complejidad alto, sin embargo, fue muy útil para poder entender como es que funcionan los TextView en Android Studio, los cuales vamos a estar usando mucho a lo largo de este curso.

Bibliografía

Cifeuntes, A. Application Development for Mobile Devices (2020)