

Centró universitario Felipe Carrillo Puerto

Licenciatura en informática y sistemas de seguridad

Desarrollo de aplicaciones móviles



Exámen segundo parcial

Yordi Alexis Ucan Hernaández



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO
DIRECCIÓN GENERAL
LICENCIATURA EN INFORMATICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MOVILES I
2 do EXAMEN PARCIAL

LOGO DE LA
LICENCIATURA

Periodo del 3 de enero al 23 de abril de 2024
Periodo de evaluación del 17 de febrero al 23 de abril de 2024

Nombre del alumno: Yordi Alexis Ucan Hernandez

Nombre del docente: M.I. ERIK EDUARDO LARA ROMERO

Turno: MATUTINO

Grado: Quinto

Grupo: Unico

Fecha: 10/04/24

Calificación: 100

INSTRUCCIONES:

- ESCRIBIR TU NOMBRE COMPLETO
- RESPONDER EL EXAMEN CON BOLIGRAFO NEGRO O AZUL
- NO SE ACEPTAN TACHADURAS
- SE ANULARÁ EL EXAMEN SI SE TE SORPRENDE COPIANDO
- PON EL CELULAR EN SILENCIO
- LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES Y CONTESTA LO QUE SE TE PIDE

1. Relaciona ambas columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según corresponda. (2 pts. c/u Total: 20 pts.)

- | | | |
|------------------|---|---------------------------------|
| +1- (<u>1</u>) | Se definen como estructuras que describen de forma abstracta una operación a realizar. | a) READ_CONTACTS |
| +2- (<u>e</u>) | Un Intent se envía como parámetro dentro del método | b) CALL_PHONE |
| 3- (<u>J</u>) | Lanzan un componente, generalmente de la misma aplicación, a partir del nombre de la clase y el paquete en que se encuentra: | c) Views |
| +4- (<u>h</u>) | Permiten lanzar componentes de otras aplicaciones, utilizan la acción a realizar como base para designar que componente lanzar. | d) Receptores de Radio-difusión |
| 5- (<u>P</u>) | Son los encargados de administrar el acceso a los datos persistentes de una aplicación. | e) Servicios |
| +6- (<u>d</u>) | Componentes de una aplicación que se caracterizan por no tener una interfaz de usuario definida. | f) Proveedores de Contenido |
| +7- (<u>g</u>) | Permiten a las aplicaciones recibir intents que se emiten por el sistema o por otras aplicaciones. | g) Intents Implícitos |
| 8- (<u>c</u>) | Son usualmente elementos gráficos como botones, campos de texto o etiquetas. | h) Intents |
| 9- (<u>a</u>) | Permiso que permite leer la información de los contactos almacenados | i) StartActivity |
| 10- (<u>b</u>) | Permiso que permite llamar a números telefónicos directamente sin la intervención del usuario. | j) Intents Explícitos |

Yordi Alexis Ucan Hernandez

II. Explica con tus palabras para qué es y para que se utiliza el archivo AndroidManifest.xml. (20 pts. c/u Total 20 pts.)

El archivo es el que contiene la estructura de la aplicación, en el archivo se declara los Java activity para poder declarar las ventanas si es que la aplicación tiene mas, de igual forma se puede declarar que la aplicación pueda tener permiso para acceder a imagenes de internet con un 3

III. Explica con tus palabras y da un ejemplo de en qué lo implementarías: (10 pts. Total 10 pts.)

LinearLayout.- Sirve para poder acomodar un texto o boton y dar formato

FrameLayout.-

TableLayout.- Sirve para crear y darle formato a una tabla 3

GridLayout.- Sirve para iniciar y terminar un archivo .xml

AbsoluteLayout.-

RelativeLayout.-

IV. Practica. (50 pts. c/u Total 50 pts.)

Desarrolla una aplicación para la pizzeria "VitoLugini" La cual contará con un Login, el usuario al loguearse será redirigido a la pantalla menú donde se muestra el mensaje "Hola estimado {user} ¿qué te podemos llevar hasta tu casa este día? Por favor selecciona:"

Y le mostrara dos imágenes una de pizzas y otra de bebidas.

Al dar click sobre la imagen de pizzas lo llevara a una pantalla con un menú donde le mostrara 3 diferentes tipos de pizza a seleccionar. Esta pantalla tendrá dos botones uno de "Finalizar Pedido" que al dar click nos lleva a la pantalla de finalizar pedido. Y otro de "Bebidas" que si damos click nos llevará al menú bebidas el cual contará con 3 opciones a escoger, y tendrá 2 botones "Finalizar Pedido" que me lleva a la pantalla de finalizar pedido y "Pizzas" que me lleva al menú de pizzas.

La pantalla de Finalizar pedido nos mostrara el siguiente mensaje:

"Estimado {user} has seleccionado la pizza: {pizza seleccionada} acompañada de la bebida {bebida seleccionada} su total a pagar es {total a pagar}"

Yordi Alexis Ucan Hernandez

En caso de no haber seleccionado alguna mostrara "ninguna" en el espacio destinado.

Tendrá un botón "Enviar Pedido" el cual al hacer click sobre el nos mostrara el mensaje "Gracias por utilizar la app de vitoLuigini... su pedido fue recibido en breve se enviará"

Los menús deben mostrar por cada producto la imagen de este y con sus respectivas etiquetas de nombre y precio.

Deben selecciona al menos un producto, de lo contrario al darle click al botón "Enviar pedido" me mostrara el mensaje "Debe seleccionar al menos un producto" y me llevara al menú principal.

El proyecto debe estar desarrollado con GIT y tener al menos 3 commits, se subirá a GITHUB ya que el link se subirá a la plataforma para calificarlo.