



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO
DIRECCIÓN GENERAL
LICENCIATURA EN INFORMATICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD
SIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES II
1er EXAMEN PARCIAL
Periodo del 6 de mayo al 13 de agosto de 2024
Periodo de evaluación del 6 de mayo al 18 de junio de 2024

LOGO DE LA
LICENCIATURA

Nombre de alumno: Yoyeli Alexis Yuma Hernandez

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

Turno: MATUTINO

Grado: Sexto

Grupo: UNITE Fecha: 10/06/24

Calificación: 100

INSTRUCCIONES:

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

5

I. Relaciona las columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según corresponda. (12 pts. Total: 15 pts.)

- 1- (c) Número total de píxeles físicos en una pantalla.
- 2- (e) Mecanismo que usa Android para aplicar un estilo
- +3- (n) Clase mediante la cual se pueden capturar eventos como el click.
- 4- (g) Colección de propiedades que especifican el aspecto y formato de una View.
- 5- (b) Cantidad de píxeles en un área física de la pantalla (DPI).
- +6- (m) Clase principal de los elementos del menú para una actividad.
- 7- (n) Clase donde se guardan los recursos necesarios con las especificaciones declaradas.
- 8- (k) Clase que permite al usuario escribir un texto.
- 9- (j) Clase que se utiliza para mostrar al usuario un texto.
- +10- (l) Propiedad dependientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que equivale a un pixel físico de un pixel a 160dpi.
- +11- (d) Propiedad dependientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que equivale a un pixel físico de un pixel a 160 dpi pero escalada en función del tamaño de la pantalla configurada.
- 12- (i) Método asociado a un objeto View, aparece debajo de la vista si se llama a setVisibility().
- 13- (a) Clase que se identificara de forma única en vista.

- a) View
- b) Densidad de pantalla
- c) Resolución
- d) dp
- e) Temas
- f) Menú de opciones
- g) Estilo
- h) res
- i) Menu PopUp
- j) TextView
- k) EditText
- l) sp
- m) android:id
- n) RadioButton
- ñ) android:hint

8

Yovli Alexis Ucan Hernandez

- +14 (F) Control que permite al usuario seleccionar una opción de un conjunto.
+15 (n) Propiedad que permite poner un texto por default mientras el campo este vacío.

II. Explica que es y para qué sirve un adaptador? Referente a spinners y Listas. (15 pts. c/u Total 20 pts.)

El adaptador es una actividad el cual recibe datos de otra actividad y los pasa a la principal. básicamente sirve como un intermediario entre las dos actividades, en la cual maneja datos para un mejor funcionamiento. en este caso el adaptador le pasa los datos al spinner para mostrarlos en la principal.

III. Mencione los pasos a seguir en orden para generar una lista de elementos verticales: (10 pts. Total 10 pts.)

Answer

IV. Coloque un estilo con nombre style6 que tenga las siguientes propiedades: color de fondo azul, tamaño de letra 12 sp, color de letra rojo, ancho 35dp y alto 45dp. (10 pts. Total 10 pts.)

Answer

V. Menciona y explica los pasos para generar un menú (Elige el tipo de menú que gustes) (10 pts. Total 10 pts.)

- crear una carpeta en res de tipo menu
- dentro de la carpeta crear un layout "menu.xml"
- dentro del layout declarar las opciones del menu

continuar con Answer

VI. Practica. (40 pts. Total 40 pts.)

Elabora un aplicación que muestre una lista con todos los planetas, cada elemento de la lista deberá tener una imagen y al menos es decir mostrara un imagen del planeta y su nombre, al dar click sobre algun elemento de la lista nos llevara a un apantalla donde nos mostrara una imagen mas amplia del planeta y mostrara tambien una descripcion del planeta asi como algunas de sus características.

Esta pantalla final debe contener un boton para regresar a la lista de planetas.

Se subira a GITH y se compartiran el link para clonar el repositorio de su proyecto.

III. Lista de elementos

- primero sería que crear el spinner en el layout principal
- seguidamente declarar el array en el String en donde se guardarán los elementos
- crear una actividad en la cual se definirá cada elemento de la lista como por ejemplo un "planeta Saturno".
- crear un adaptador para manejar los datos y poder pasarlos a la actividad principal.
- en la actividad principal configurar el nombre del adaptador para que se muestre en el spinner.

IV. Estilo

- primero sería declarar el Estilo en el Theme.xml o se podría crear un layout "style.xml" el cual contendría el Estilo que se quiera usar
- Declarar los colores que se usaron en color.xml
- Empezar a crear el Estilo en cualquiera de los layouts mencionados
- crear la raíz y dentro:

style

- Declarar el nombre "style6"
- Declarar el fondo con background y el id del color declarado en color.xml
- Declarar el color de letra e igual con el id de color
- Declarar el tamaño de letra con 12sp
- Declarar el ancho de letra con 35dp
- Declarar el alto de letra con 45dp

style/3

V. Menu

<Menu

- Item Declaración de opción 1
- Item Declaración de opción 2
- Item Declaración de opción 3

Menu/3

- Llamar al menu desde la actividad principal al seleccionar el elemento