Ciclo: DAM:

Examen: Programación Dispositivos Móviles 2º Trimestre

## PARTE PRÁCTICA:

#### puntuación:

4 puntos cálculo coste envío con sus dos pantallas+ 3 menu (Inserción BD y Dibujo)

Implementar en Android la aplicación móvil que ofrece una empresa de transporte para calcular el precio de sus envíos. La empresa calcula el precio del envío a partir de tres conceptos: **zona, peso y urgencia.** 

a) En primer lugar se aplica un coste fijo según tres zonas diferentes

• Zona A: Asia y Oceanía: 30 €

• Zona B: América y África, 20 €

• Zona C: Europa 10 €

•

- b) Al coste fijo se añade el coste variable sobre el peso:
  - Si el paquete pesa hasta 5Kg se cobra 1 € /Kg
  - Entre 6 y 10 Kg se cobra a 1.5 € /kg
  - A partir de 10Kg se tarifa 2 € Kg
- c) Si el paquete es urgente se aplicrá un incremento del 30% sobre el precio calculado hasta ese momento (coste fijo de zona + euros/kilos)

# Descripción de la interfaz gráfica de la aplicación.

## 1.-Pantalla principal



- Una lista o spinner que muestran los destinos por zonas de envío. Es importante que cada elemento de la lista o spinner muestre todos los atributos definidos en los objetos de la clase Destino (zona, continente, precio. El atributo de la imagen es alternativa como recurso drawable)
- Un cuadro de texto dónde se introduce el peso del paquete
- Dos Radio Button para indicar si el paquete es urgente
- Para completar la pantalla PERO NO AFECTA AL CALCULO de la TARIFA se elige sobre checkBox las preferencias del envio:

√Caja regalo

√ Dedicatoria

Ciclo: DAM:

Examen: Programación Dispositivos Móviles 2º Trimestre

#### 2.-Pantalla de resultado de envío:

- Una imagen el mapa de la zona de envío
- Una etiqueta con toda la información del envío



**Zona:** B (Ameria/Africa) **Tarifa:** nomal/urgente

Peso: 6Kg

**Decoración:** Con caja regalo y dedicatoria

**COSTE FINAL:** 37.7  $\in$  (20 + (1.5\*6) + (29\*0.3))

## 3.-Además la aplicación tiene **UN MENÚ** con DOS opciones:

La misma interfaz del 3.1.- Pantalla de resultado del envio. Pero permite el registro de DATOS DEL punto2 ENVIO sobre una BD local SQLite. La BD contendrá una sola tabla con : dos campos: Zona de Envio (texto) CosteFinal (Float) • Se informará mediante un Toast de la inserción del registro • 3.2.-Pantalla de Dibujo: Se debe dibujar con las herramientas de dibujo de Android Logo de la empresa: Una AZAFATA e indicar como texto el CopyRight de la aplicación (nombre del creador)

## Se pide Implementar:

- 1) Interfaz gráfica de cada una de las pantallas que se muestra en los gráficos con codificación xml
- 2) Lógica de la aplicación con las clases necesarias
- 3) La estructura de proyecto sobre Android Studio para que funcione la aplicación

NOTA: El resultado se subirá al repositorio de cada alumno: