

INSTITUTO TECNOLÓGICO DEL VALLE DE OAXACA

“aplicación móvil- 1”

MATERIA:
Aplicaciones móviles I

PRESENTA:
Luis Enrique Hernández Hernández

NÚMERO DE CONTROL:
16920360

CATEDRATICO: Benedicto Ramírez Santiago

GRADO:
10

GRUPO:
B

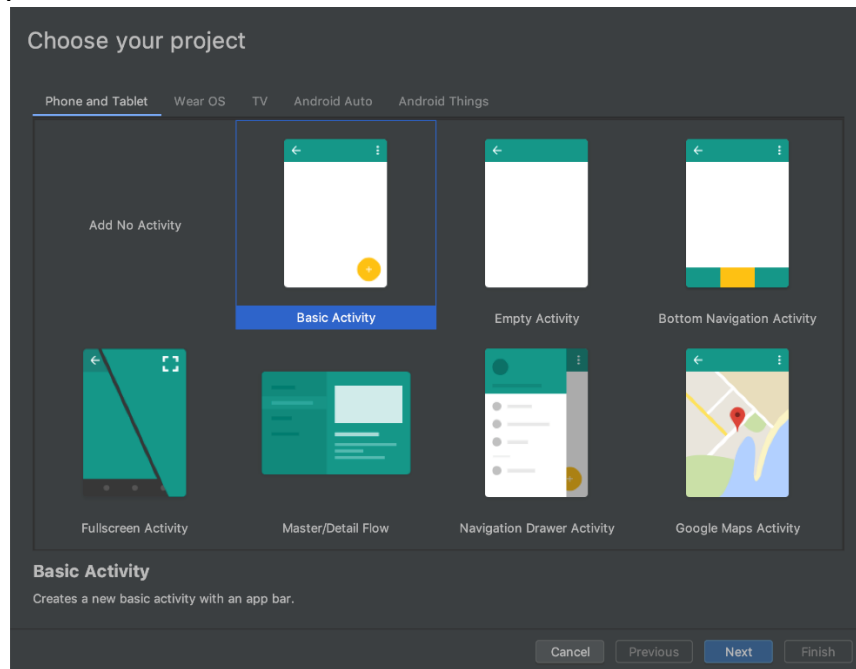
INGENIERÍA INFORMÁTICA

FECHA DE ENTREGA: 31/05/2021

PROBLEMÁTICA

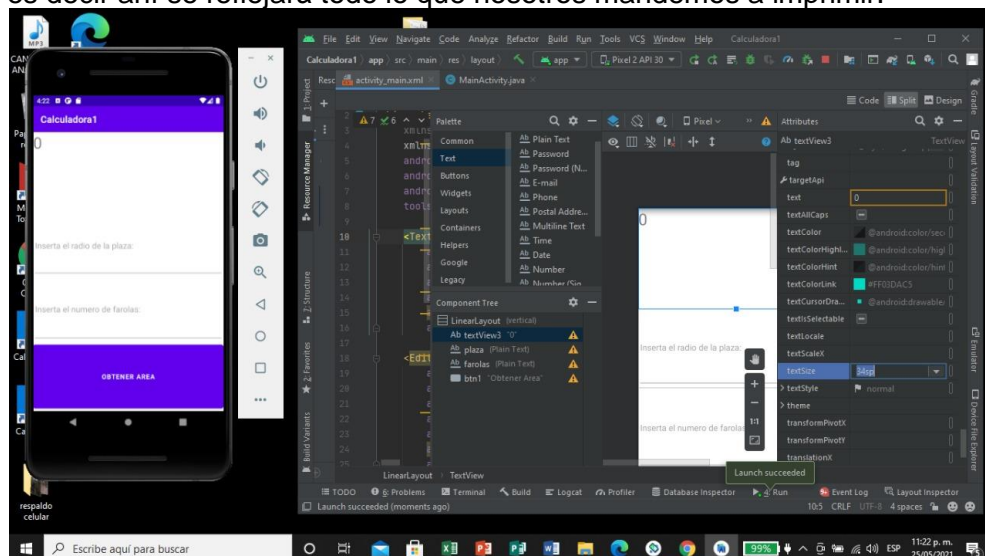
El presidente de Santa Cruz Xoxocotlán requiere una aplicación móvil que le permita obtener el área de pasto que necesita plantar en cada una de las diferentes plazas circulares que existen en todo el municipio. Las plazas comprenden un radio entre 100 y 300 metros y además dentro de cada una de ellas hay 7 farolas cuyas bases son círculos de 1 metro de radio.

- I. Descargaremos Android Studio de su página oficial:
https://developer.android.com/studio?hl=es-419&gclid=CjwKCAjwzMeFBhBwEiwAzwS8zKdiSgn8MIJahjZ2C8NtOUAXE28P5DjV4IU4arL7aT3n8YWhOxH9EhoCWRgQAvD_BwE&gclidsrc=aw.ds, una vez terminada la descarga instalarlo y ejecutar.
- II. Cuando ejecutemos el Android nos saldrá varias opciones de creación de proyecto le damos clic en “**basic activity**” y le pondremos un nombre a nuestro proyecto, en este caso se llamara calculadora 1.

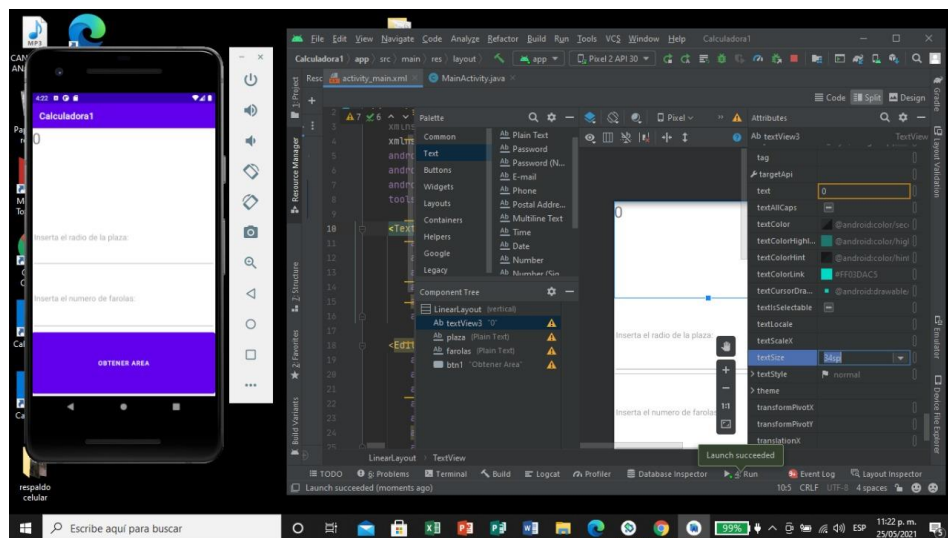
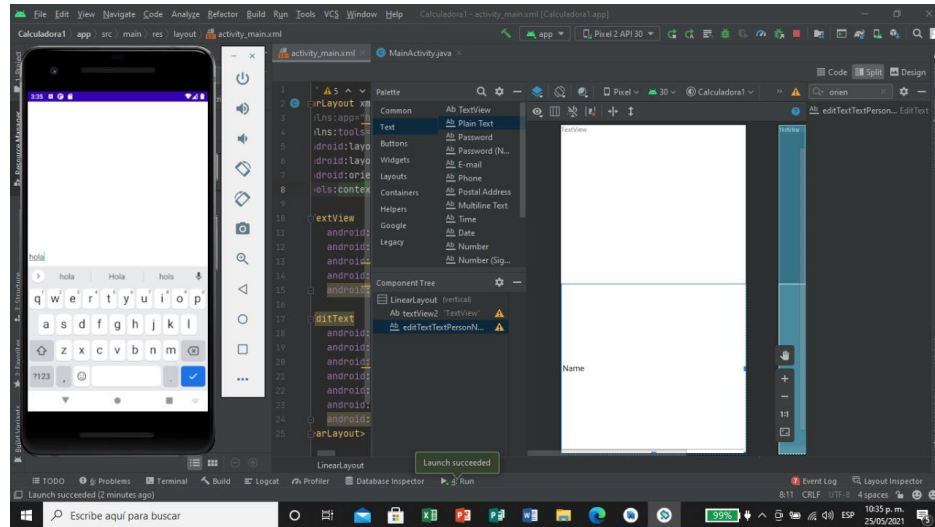


Y le damos next.

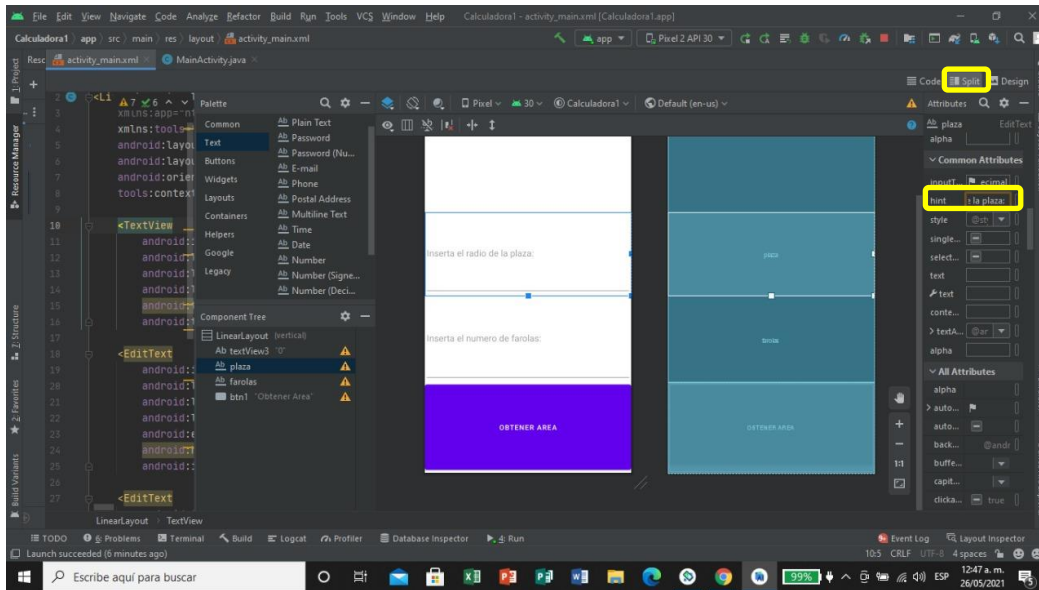
- III. Se nos abrirá dos proyectos un llamado **activity main** y el otro llamado **main activity**, damos clic en la pestaña de **activity Main** y dentro de él, dar clic en **text- text view**. Esto es para insertar una vista de texto es decir ahí se reflejará todo lo que nosotros mandemos a imprimir.



- IV. Dar clic en **text- plain text** para insertar un texto plano. Este texto nos sirve para insertar cualquier carácter ya sea numérico o alfabético, lo insertamos dos veces una para el radio del círculo y el otro para insertar la cantidad de farolas.



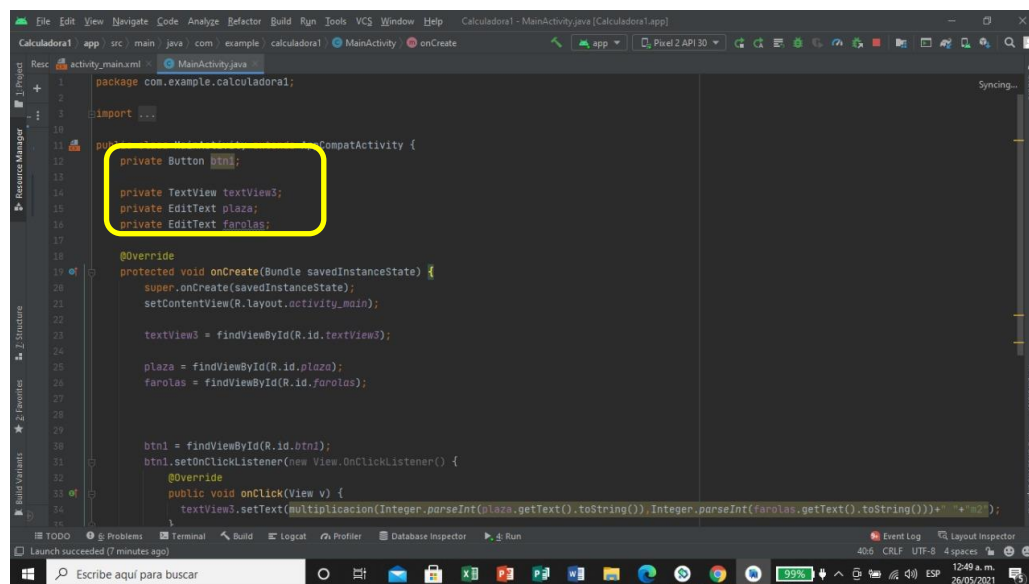
- V. Insertamos un **button** es el botón donde mandaremos la información para el proceso.
- VI. Cambiamos los nombres de los **plain text**, **text view** y el botón, se recomienda un nombre que se acuerde ya que se ocuparan para las llamadas de los procesos. Para cambiar los nombres, dar clic en Split de lado derecho irse al apartado id y cambiar el nombre.
- VII. Cambiaremos el nombre en cual se vera reflejado al usuario, para cambiar esa propiedad. Irse al apartado Split de lado derecho, después dar clic en common Atributes y cambiar el nombre en el apartado de **hint**.



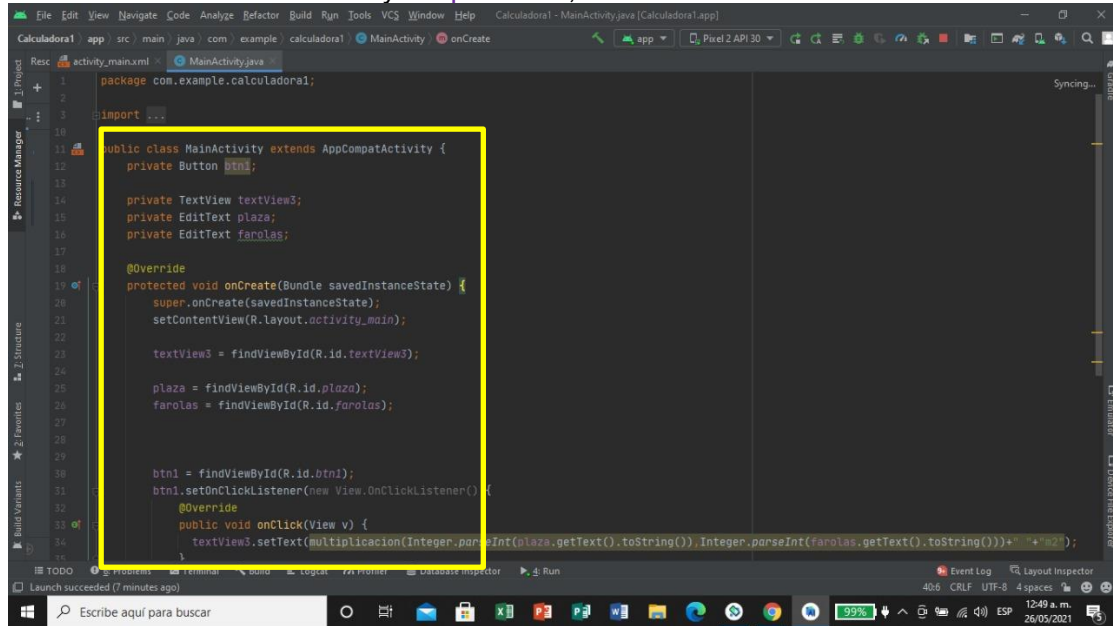
Este es el resultado de nuestra app móvil.

VIII. Ahora nos vamos a la pestaña del proyecto llamado **Main Activity**, el cual es donde se hacen todas las llamadas de los datos y el proceso.

IX. Crearemos nuevos atributos en la parte de arriba de nuestro código



X. Hacemos la conexión a el botón y los **plain text**, asi como la conexión a él **text view**



```

package com.example.calculadora1;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    private Button btn1;

    private TextView textView3;
    private EditText plaza;
    private EditText farolas;

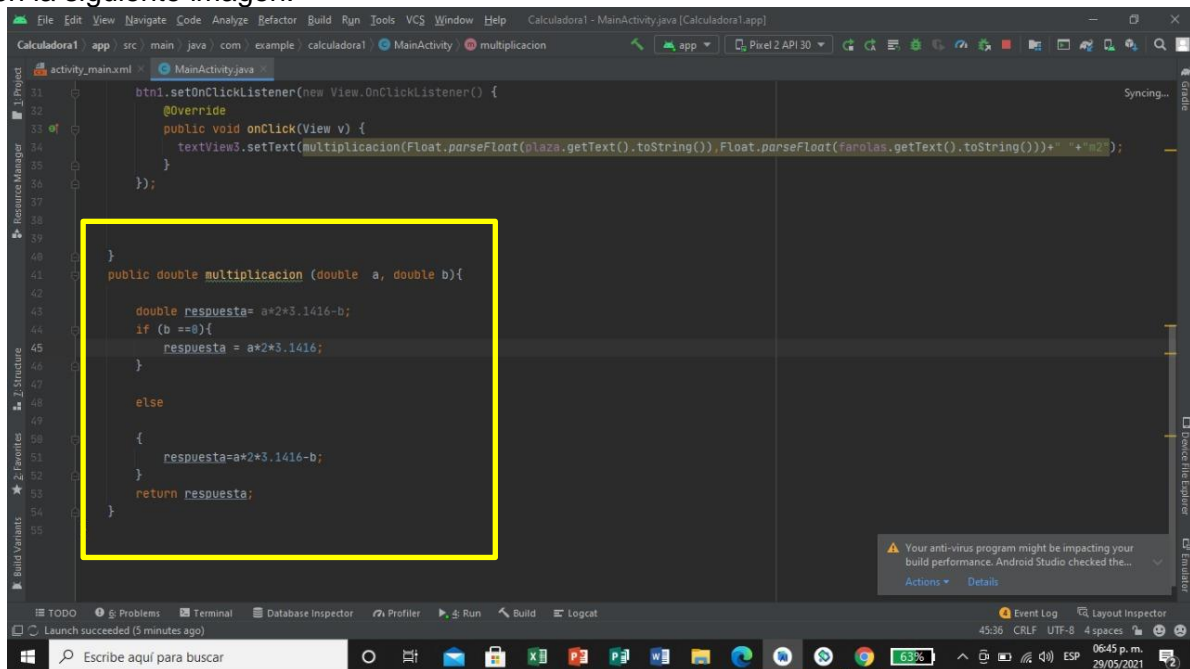
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        textView3 = findViewById(R.id.textView3);

        plaza = findViewById(R.id.plaza);
        farolas = findViewById(R.id.farolas);

        btn1 = findViewById(R.id.btn1);
        btn1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                textView3.setText(multiplicacion(Integer.parseInt(plaza.getText().toString()), Integer.parseInt(farolas.getText().toString())) + " * = ");
            }
        });
    }
  
```

XI. Creamos un método de clase publico el cual es donde se encargara de hacer la operación como en la siguiente imagen:



```

    public double multiplicacion (double a, double b){
        double respuesta= a*2*3.1416-b;
        if (b ==0){
            respuesta = a*2*3.1416;
        }
        else
        {
            respuesta=a*2*3.1416-b;
        }
        return respuesta;
    }
  
```

XII. Corremos la aplicación y hacemos una prueba.

Y listo la aplicación está hecha.

