



Instituto Politécnico Nacional

Omar Montoya Romero

7CM1

Desarrollo de Aplicaciones Móviles Nativas

Sistemas Computacionales

Practica II.- Aplicación móvil básica

Mtro. Efraín Arredondo Morales

28/09/2023

Para el desarrollo de esta app se utilizaron dos botones y dos dialos, el propósito de esta app es crear una para las votaciones para las decisiones del consejo estudiantil, la idea fue inspirada en las votaciones del próximo consejero, los nombres que aparecen son los candidatos actuales.

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
    lateinit var BtnVotar: Button
    lateinit var BtnSalir: Button

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        BtnVotar = findViewById(R.id.buttonVotar)
        BtnSalir = findViewById(R.id.buttonSalir)

        BtnVotar.setOnClickListener { it: View!
            Votar()
        }
        BtnSalir.setOnClickListener { it: View!
            MensajeSalir()
        }
    }
}
```

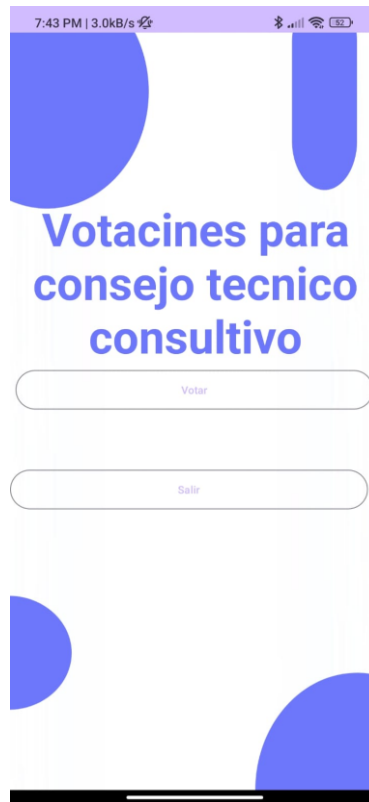
Para mostrar el ciclo del vida, cada ciclo es representado con un aviso pequeño que dice el nombre del ciclo en el que se encuentra.

```
26 override fun onStart() {
27     super.onStart()
28     Toast.makeText(context: this, text: "onStart", Toast.LENGTH_SHORT).show()
29 }
30 override fun onResume() {
31     super.onResume()
32     Toast.makeText(context: this, text: "onResume", Toast.LENGTH_SHORT).show()
33 }
34 override fun onPause() {
35     Toast.makeText(context: this, text: "onPause", Toast.LENGTH_SHORT).show()
36     super.onPause()
37 }
38 override fun onStop() {
39     Toast.makeText(context: this, text: "onStop", Toast.LENGTH_SHORT).show()
40     super.onStop()
41 }
```

Para el funcionamiento de los botones se usan dos funciones, Votar o MensajeSalir, el de votar manda llamar un dialog el cual del lado izquierdo muestra los nombres y del lado derecho pegado a su nombre muestra un botón de votar, una vez que se vota la aplicación se cierra inmediatamente esto simulando que como ya votaste no puedes votar de nuevo y la función de la app ha sido cumplida. Si muestra el mensaje para salir se muestra un modal de que si esta seguro, si se le da que no permaneces en la app, mientras que si le das salir la aplicación se cierra y muestra el mensaje del ciclo de vida Onstop().

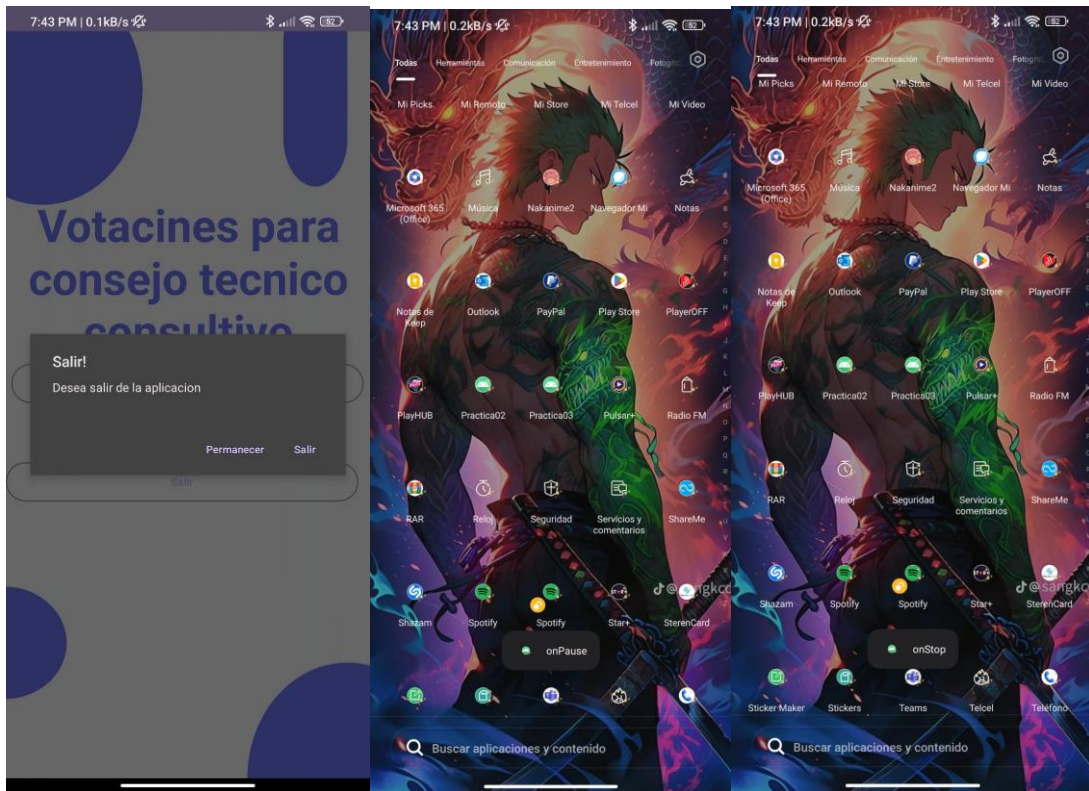
```
fun Votar() {  
    val builder = AlertDialog.Builder(context: this)  
  
    // Inflar el diseño personalizado  
    builder.setTitle("Votaciones!")  
    val customLayout = layoutInflater.inflate(R.layout.votacion_layout, root: null)  
    builder.setView(customLayout)  
  
    val botonVotar1 = customLayout.findViewById<Button>(R.id.botonVotar1)  
    botonVotar1.setOnClickListener {...}  
  
    val botonVotar2 = customLayout.findViewById<Button>(R.id.botonVotar2)  
    botonVotar2.setOnClickListener {...}  
  
    val botonVotar3 = customLayout.findViewById<Button>(R.id.botonVotar3)  
    botonVotar3.setOnClickListener {...}  
  
    builder.setNegativeButton(text: "Cancelar") {...}  
  
    builder.setCancelable(false)  
  
    val alertDialog = builder.create()  
    alertDialog.show()  
}  
fun MensajeSalir() {...}
```

Este es el diseño final de la app donde se muestra un mensaje en grande dando a conocer para que es la app, los dos botones centrados, esto para no saturar al app desde un inicio y sea fácil de usar para el usuario.



Se muestra los dos dialogs que se usan, así como los mensajes que salen al entrar en un ciclo de vida.





Para este diseño lo complicado fue el acomodo del dialog ya que se intentaron de dos maneras la primera era colocar todo en el main pero no quedaba, para esto se creo un layout y se implemento el dialog para votar.