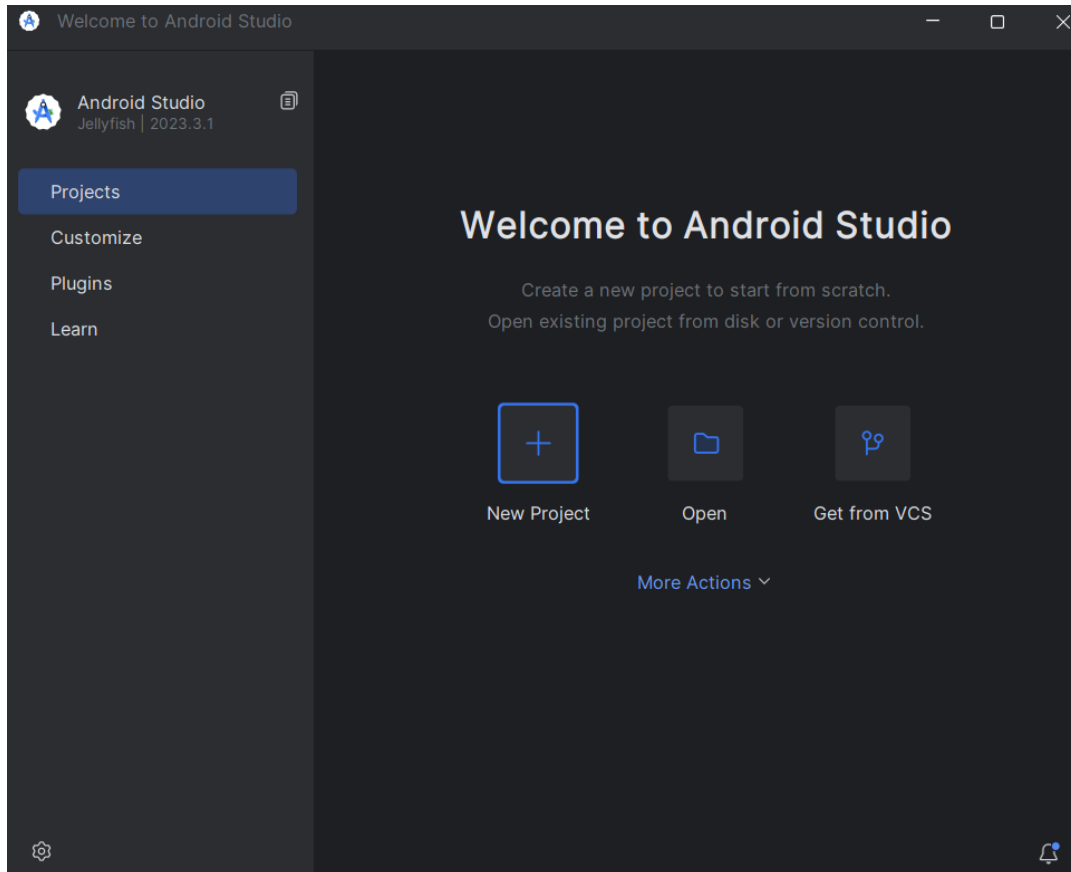
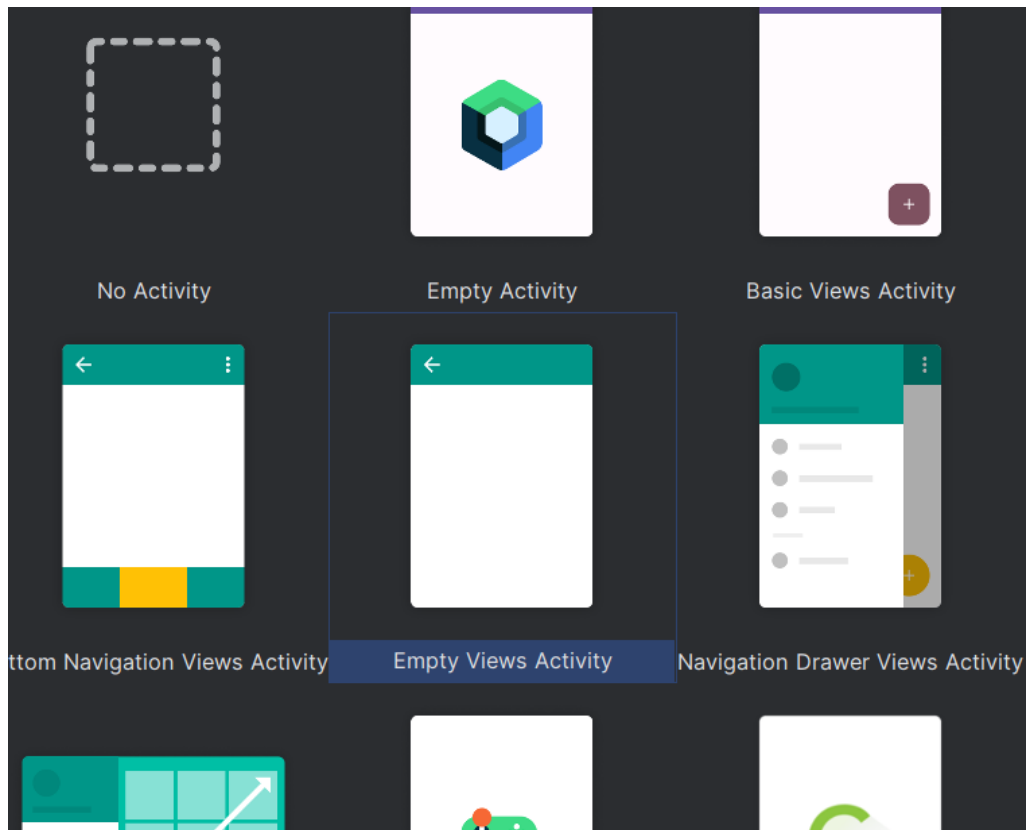


## Proyecto U1 Programacion 2

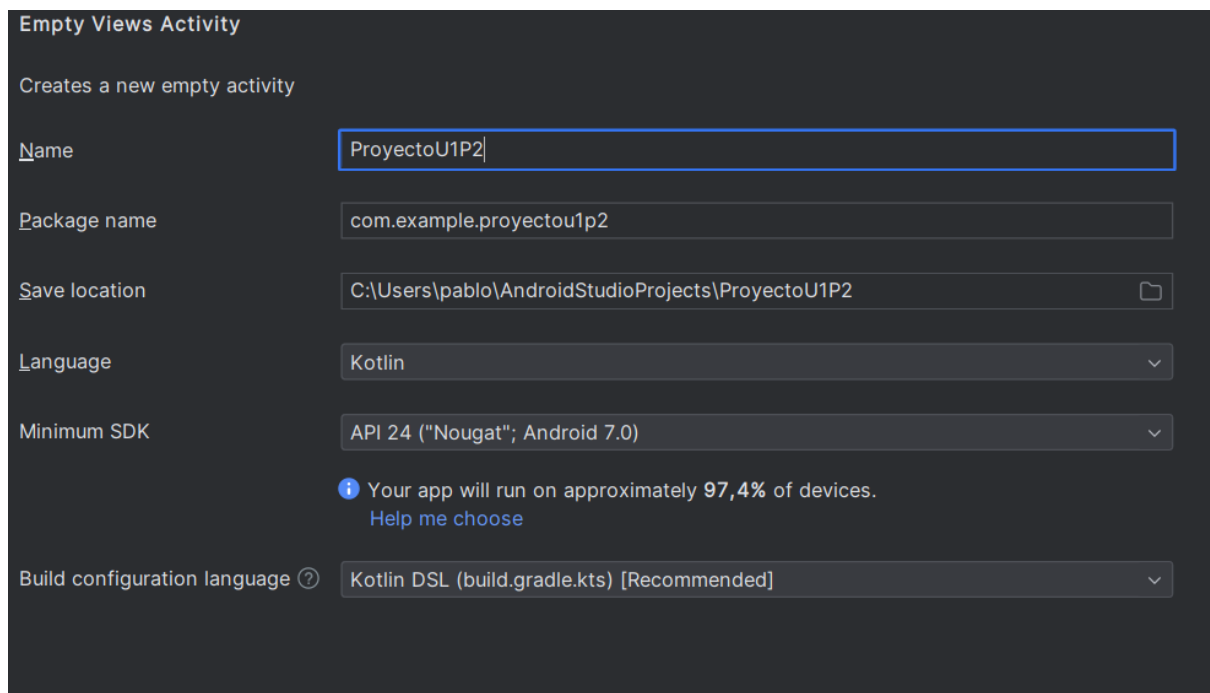
-primero creamos el proyecto en blanco.



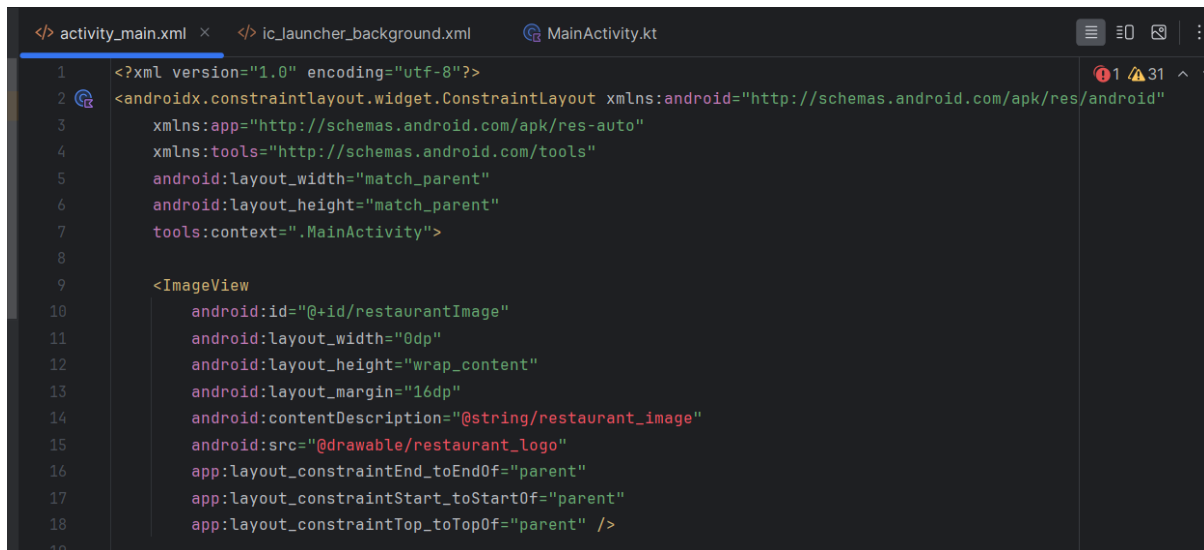
Y lo dejamos en empty views activity



Le colocamos el nombre del proyecto y como lenguaje kotlin.

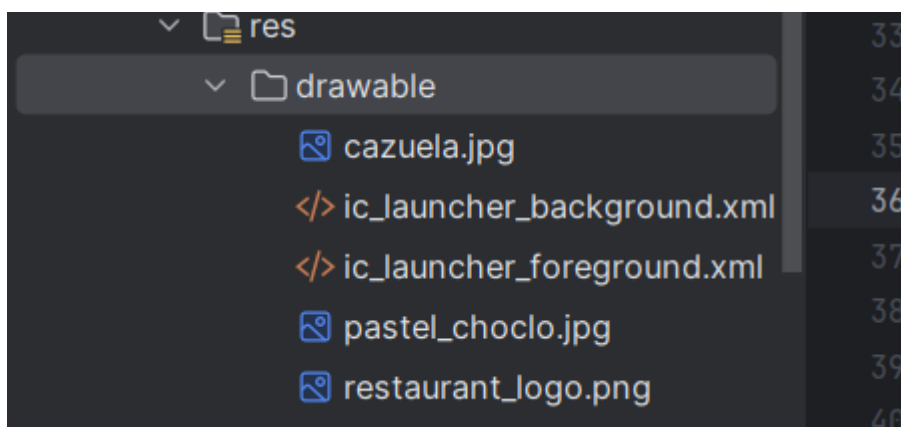


En `activity_main` , definimos la interfaz de usuario de una aplicación de toma de pedidos en un restaurante usando `ConstraintLayout`. Incluye una imagen del restaurante, nombres y fotos de dos platillos ("Pastel de Choclo" y "Cazuela"), campos para ingresar cantidades, subtotales calculados para cada platillo, y elementos para mostrar el total de la comida, propina y total general. El diseño permite al usuario ingresar cantidades, ver subtotales actualizados y manejar la inclusión de propina de forma intuitiva.



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5     android:layout_width="match_parent"
6     android:layout_height="match_parent"
7     tools:context=".MainActivity">
8
9     <ImageView
10         android:id="@+id/restaurantImage"
11         android:layout_width="0dp"
12         android:layout_height="wrap_content"
13         android:layout_margin="16dp"
14         android:contentDescription="@string/restaurant_image"
15         android:src="@drawable/restaurant_logo"
16         app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
17         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
18         app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
19
```

Adjuntamos las imágenes necesarias para la cazuela, pastel de choclo y el título del restaurant.



Este archivo XML contiene recursos de cadenas de texto (strings) utilizados en la aplicación. Define los nombres para la aplicación ("TomaPedidosRestaurante") y descripciones para las imágenes del restaurante, pastel de choclo, y cazuela, los cuales son referenciados en el diseño de la interfaz de usuario.

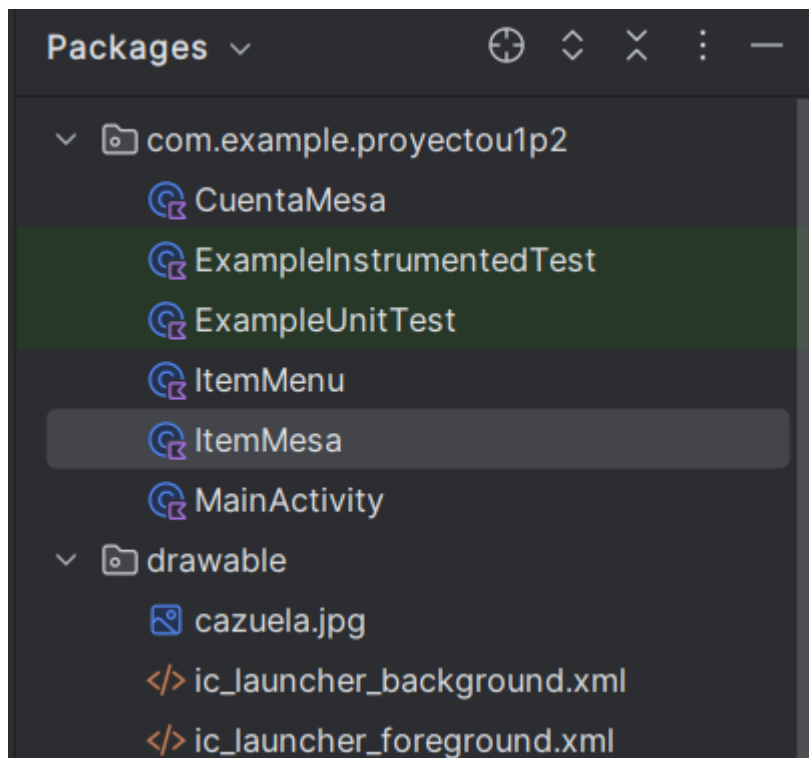
```
<resources>
    <string name="app_name">TomaPedidosRestaurante</string>
    <string name="restaurant_image">Restaurant Image</string>
    <string name="pastel_image">Pastel de Choclo Image</string>
    <string name="cazuela_image">Cazuela Image</string>
</resources>
```

En el proyecto se organizó el código de la siguiente manera:

En el paquete com.example.proyectou1p2 se incluyeron varias clases:

- MainActivity: controla la interfaz de usuario y las interacciones.
- CuentaMesa: maneja la lógica de la cuenta de una mesa, incluyendo los ítems y cálculos de totales y propinas.
- ItemMenu: representa un ítem del menú con propiedades como nombre y precio.

- ItemMesa: representa un ítem del menú específico de una mesa, incluyendo la cantidad y el cálculo del subtotal.



Luego modificamos la estructura desde la parte gráfica y del código para visualizar como se verá en la aplicación de android.



