



**SEMANA 1 /** Actividad N°1

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la Unidad:** | **UNIDAD I: FUNDAMENTOS DE ANDROID** |
| **Nombre de la Asignatura:** | **PROGRAMACIÓN MOBILE** |

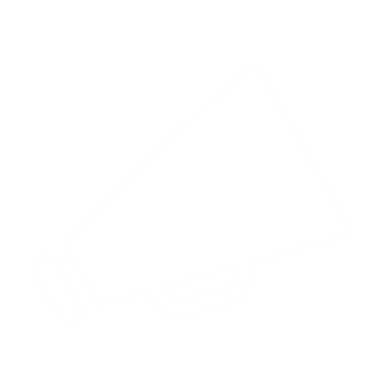
# Aprendizaje Esperado

* Comprender la sintaxis y estructura básica de un programa Kotlin
* Comprobar algunos conceptos básicos del lenguaje de programación Kotlin
* Utilizar Jetpack Compose y Vistas XML en un mismo proyecto

## INSTRUCCIONES GENERALES

## Estimado(a) estudiante:

* Una vez realizada la lectura comprensiva del material de estudio de la semana n°2, te invitamos a realizar una serie de ejercicios de aplicación de conocimientos para poner en contexto práctico lo aprendido conceptualmente.
* Para responder las preguntas y/o realizar la siguiente actividad, refiérase principalmente a los contenidos trabajados en las semanas previas. También puedes recurrir a fuentes de información segura en Internet. En este caso debes declarar las referencias.

****

**Esta actividad se complementa con una pauta de autoevaluación al finalizar, para que verifiques el logro**

**de tus aprendizajes**

* Al finalizar la actividad te invitamos a responder una autoevaluación para que verifiques el logro de tu aprendizaje asociado a esta actividad.

## ACTIVIDAD

A continuación, te invitamos a desarrollar dos ejercicios de aplicación de los conocimientos tratados en los contenidos de la semana n°1.

1. **ÍTEM I: Ejercicios de selección múltiple**

Marque con una X la respuesta correcta.

**¿Cuál es la forma correcta de declarar una variable mutable en Kotlin?**

a) val variable: Int = 10

b) var variable: Int = 10

c) let variable: Int = 10

**¿** **Cuál es el tipo de datos en Kotlin que representa un número entero?**

a) Int

b) Float

c) Double

**¿** **Cuál es la forma correcta de declarar una constante en Kotlin?**

a) const val PI: Double = 3.14159

b) final val PI: Double = 3.14159

c) val PI: Double = 3.14159

**¿** **Cuál es la forma correcta de declarar una función en Kotlin?**

a) fun myFunction() {}

b) fun = myFunction() {}

c) function myFunction() {}

**¿** **Cuál es la forma correcta de declarar una clase en Kotlin?**

a) class MyClass {}

b) Class MyClass {}

c) def MyClass {}

1. **ÍTEM II: Desarrollo**

Se solicita crear una aplicación para Android de cálculo del perímetro de un rectángulo y triángulo.

Requisitos:

1. Diseñe una jerarquía de clases usando herencia en Kotlin para solucionar la problemática del caso (figuras geométricas)
2. Desarrolle la pantalla de inicio donde podrá navegar hacia las otras pantallas usando la tecnología de su elección (Jetpack Compose o Vistas XML)
3. Desarrolle la pantalla para el cálculo del perímetro del rectángulo usando Jetpack Compose
4. Desarrolle la pantalla para el cálculo del perímetro del triángulo usando Vistas XML
5. Coloque un botón para volver atrás en cada pantalla
6. Gestione a través de evento onClick sobre los bonotes correspondientes para mostrar los resultados de los perímetros

