



**TALLER 1 /** Evaluación Unidad N°1

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

# Aprendizaje Esperado

En esta actividad logrará poner en práctica los conocimientos adquiridos para construir aplicaciones básicas en Android usando Android Studio, Kotlin, Jetpack Compose y Vistas XML.

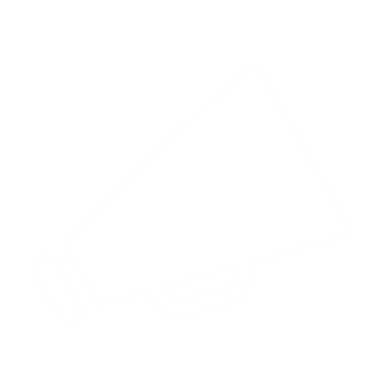
## INSTRUCCIONES GENERALES

Una vez realizada la lectura comprensiva del material de estudio, es fundamental la realización de este taller, el que tiene por objetivo medir la correcta internalización y aplicación de los conceptos abordados.

El desarrollo de este trabajo es individual, no se permitirán entregas de talleres en duplas o en grupos

## CONTENIDOS ASOCIADOS AL TALLER:

* Fundamentos de lenguaje de programación Kotlin
* Creación de interfaces de usuario usando Jetpack Compose
* Craeción de interfaces de usuario usando Vistas XML
* Navegación entre pantallas usando Intents

****

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

**de tus aprendizajes**

**INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS**

1. Programar la jerarquía de clases del diagrama
2. Programar las pantallas asociadas según se indica
3. Finalmente, a través de eventos, crear la navegación   
   entre pantallas y realizar los cálculos correspondientes

**Se solicita:**

|  |
| --- |
| 1. Resolver el caso detallado a continuación 2. Documentar dentro de un documento de Word el proceso realizado: explique los pasos realizados, código generado y la lógica aplicada 3. Dentro del mismo documento agregue un enlace al código fuente de su proyecto (repositorio público de Github o similar) |

**Actividad 1**

***Caso***

*El caso para resolver consiste en crear una aplicación para Android que permita calcular los pagos líquidos de los trabajadores, diferenciando entre empleados a honorarios (con un porcentaje de retención del 13%) y empleados regulares con contrato (con un porcentaje de retención del 20%). La aplicación debe contar con tres pantallas: un menú de navegación, una pantalla para calcular los pagos de empleados a honorarios y otra pantalla para calcular los pagos de empleados con contrato.*

***Requisitos técnicos:***

* Crear la pantalla de cálculo de Honorarios usando Jetpack Compose
* Crear la pantalla de cálculo de Empleados con Contrato usando Vistas XML
* Crear la pantalla principal con los botones de navegación hacia las demás pantallas
* Agregar un botón para volver a la pantalla principal en las 2 pantallas de cálculo

*Diagrama

Descripción generada automáticamente*

**Información Importante**

Esta actividad será evaluada por el profesor de la asignatura, por lo que se sugiere, para su realización, considerar los Criterios de Evaluación detallados al final de este documento.

El puntaje total de este taller es de 100 puntos, y el puntaje mínimo de aprobación es de 60 puntos.

**FORMALIDADES**

Tipo de letra: Arial 12

Interlineado: 1,15

* Formato - Entrega del taller en archivo Word, que lleve como nombre: SuNombre\_SuApellido.
* Subir archivo a la plataforma

**Pauta de Evaluación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Criterios de Evaluación** | **Indicadores de Logro** | **Puntaje** |
|  | Programa correctamente las funciones para el cálculo de los montos líquidos a pagar | 15 |
| Programa correctamente la jerarquía de clases del diagrama usando Kotlin | 15 |
| Crea correctamente la pantalla de cálculo de Honorarios usando Jetpack Compose | 15 |
|  | Crea correctamente la pantalla de cálculo de Empleados con Contrato usando Vistas XML | 15 |
| Crea correctamente la pantalla principal con los botones de navegación hacia las demás pantallas | 10 |
| Agrega un botón para volver a la pantalla principal en las 2 pantallas de cálculo | 10 |
|  | Programa correctamente los manejadores para los eventos y la lógica para mostrar los resultados | 10 |
| Entrega en el plazo, código ordenado, bien comentado, enlace a Github o similar | 10 |
|  |  |
| Puntaje Total | | 100 |

**Pauta de Autoevaluación:**

A continuación, te invitamos a responder una pauta de autoevaluación, para que verifiques lo aprendido en esta actividad y el logro del o los objetivos planteados inicialmente. Recuerda, en caso de presentar dudas, debes participar de forma permanente en los foros, donde el docente te retroalimentará y dará respuesta a tus inquietudes.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Criterios de revisión del informe con la información recopilada:** | **Completamente logrado**  **(4)** | **Medianamente logrado**  **(3)** | **Parcialmente logrado**  **(2)** | **No logrado**  **(0)** |
| 1. Programé correctamente el cálculo de los montos líquidos a pagar |  |  |  |  |
| 1. Programé correctamente la jerarquía de clases |  |  |  |  |
| 1. El diseño de la interfaz de Jetpack Compose permite ingresar datos y mostrar un resultado |  |  |  |  |
| 1. El diseño de la interfaz con Vistas XML permite ingresar datos y mostrar un resultado |  |  |  |  |
| 1. Es posible navegar entre las distintas pantallas de la aplicación usando Intents |  |  |  |  |
| **Puntaje Total** | **20 puntos** | | | |
|  |  | | | |
| **Puntaje Obtenido** | **XX Puntos obtenidos** | | | |

