

TRABAJO PRACTICO – APPINVENTOR

CUOTAS

Creación de aplicaciones para teléfonos Android

4° Año “A” “B” “C” – C.P.E.M. N° 46

Mediante la siguiente aplicación debemos simular la compra de un artículo, calcular el importe en cuotas y total a pagar.

PANTALLA 1

Screen1

CUOTAS

ARTICULOS

PRECIO

CUOTA

ENTER

ARTICULOS
PRECIO
CUOTA
PRECIO DE CUOTA
TOTAL A PAGAR

INGRESAR

ARTICULO: Una descripción de un artículo en venta.

PRECIO: Precio del artículo.

CUOTA: cantidad de cuotas del artículo.
(valor del 0 al 12)

AL PRESIONAR ENTER

Las 3 primeras etiquetas (.....) tendrán los datos correspondientes a los ingresados por el usuario. (**artículo, precio y cuota**)

EN PRECIO DE CUOTA:

(**depende del valor de cuota**)

0 cuotas = en **Precio de cuota** va 0

1 a 6 cuotas = en **Precio de cuota** se hace precio/cuota.

7 a 12 cuotas = en **precio de cuota** se hace precio/cuota + 15% de aumento

EN TOTAL A PAGAR:

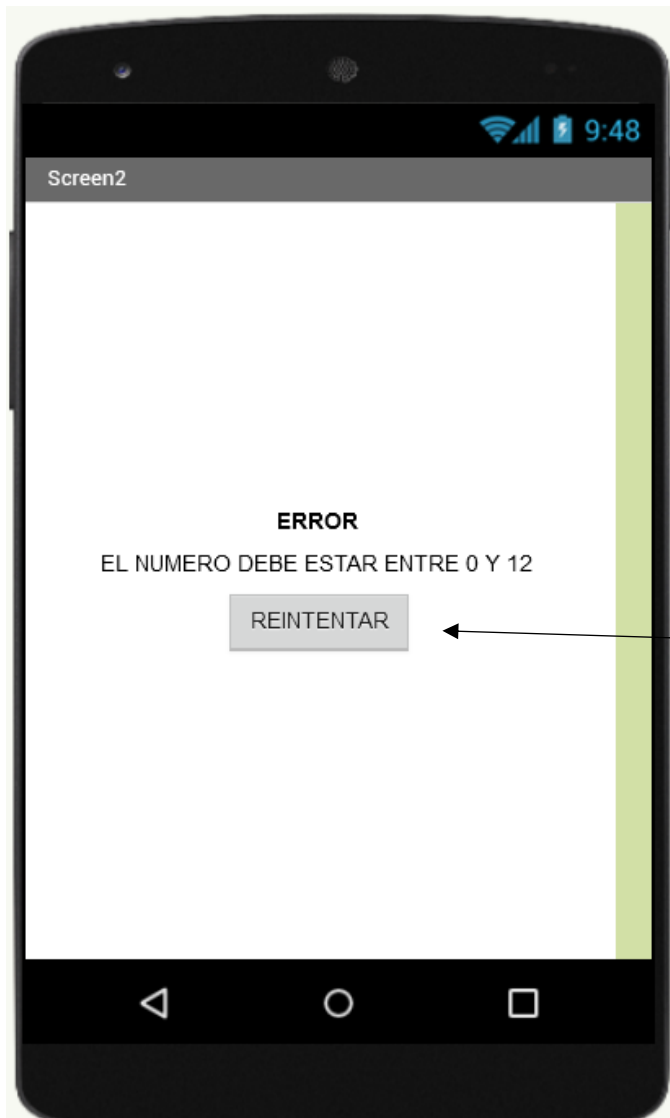
(**depende del valor de cuota**)

0 cuotas = Precio - 10% de descuento.

1 a 6 cuotas = el Precio se mantiene igual.

7 a 12 cuotas = en Precio + 15% de aumento.

PANTALLA 2



AL INGRESAR UN VALOR DE CUOTA
QUE NO ESTE ENTRE 0 Y 12, SE
MOSTRARÁ LA SIGUIENTE PANTALLA
DE ERROR.

AL PRESIONAR **REINTENTAR**, LA
PANTALLA SE CIERRA.

AL VOLVER A LA PANTALLA 1, LOS
CAMPOS DE TEXTO Y ETIQUETAS
TIENEN QUE QUEDAR EN BLANCO.