

# TRABAJO PRACTICO – APPINVENTOR

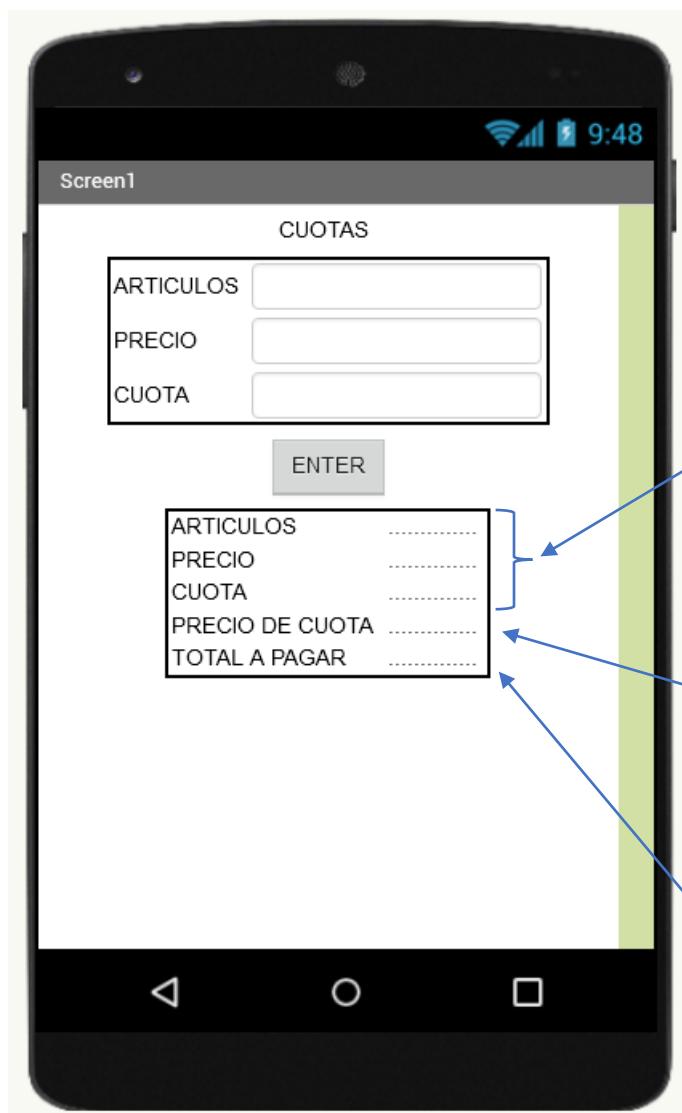
## CUOTAS

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



### 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. (**articulo, 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:

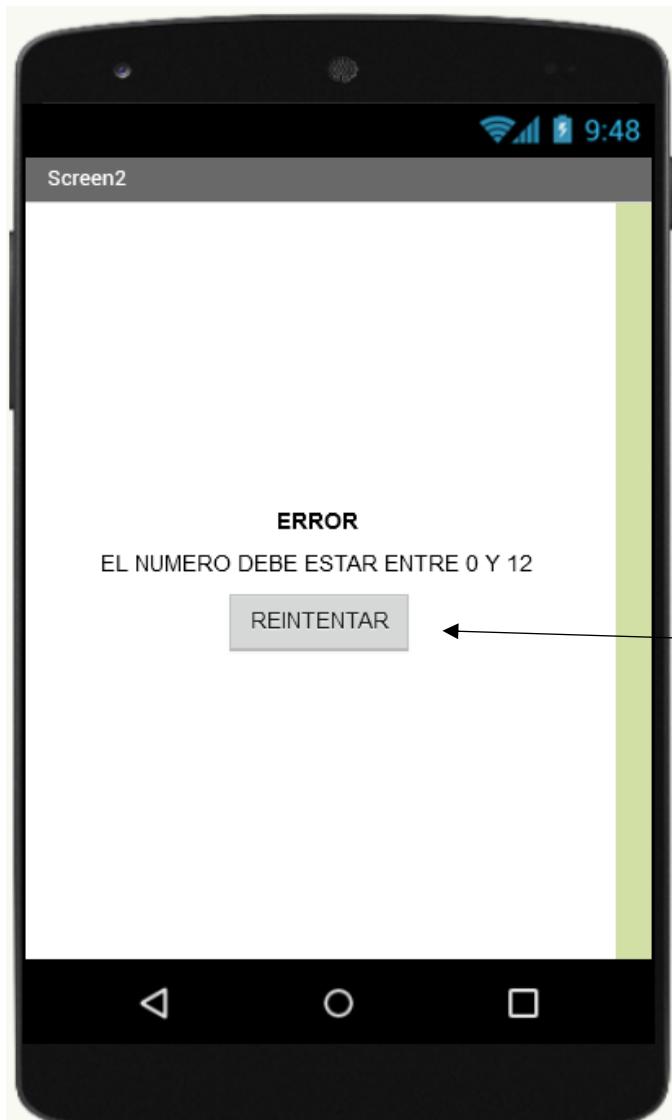
(depende del valor de cuota)

**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.