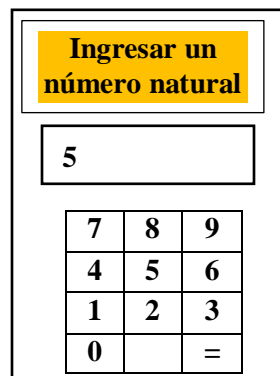


Asignatura: Application Development for Mobile Devices.

Tarea.

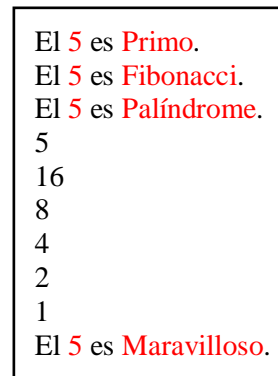
Diseñar una aplicación móvil que solicite al usuario un número natural.

1. Utilizar las plantillas `Layout` necesarias para mostrar una pantalla similar a la que se indica en la figura 1.
2. Incluir un componente `TextView`, un componente `EditText` y un teclado numérico con una matriz de botones utilizando un componente `TableLayout` o `GridLayout` o `GridView`.
3. El ingreso de los datos se realiza a través del teclado numérico y se muestra en el display representado por el campo de texto `EditText`.
4. Si se digita el botón con el símbolo `=` (igual), se invoca un intento `Intent` que muestre una segunda plantilla con los resultados, en una pantalla similar a la de la figura 2.
5. Evaluar si el dato ingresado es un número **Primo**, **Fibonacci**, **Palíndrome** o **Maravilloso**.
6. Si la lista de resultados del número **Maravilloso** es larga se debe incluir una etiqueta `ScrollView` para visualizar la generación de la lista completa.



7	8	9
4	5	6
1	2	3
0		=

Figura 1.



El 5 es Primo.
El 5 es Fibonacci.
El 5 es Palíndrome.
5
16
8
4
2
1
El 5 es Maravilloso.

Figura 2.

Nota: Entregar la carpeta completa comprimida del proyecto con la sintaxis `NombreTareaNúmerosGrupo.zip`. Enviarla al correo del profesor.