



CENTRO ESCOLAR FELIPE CARRILLO PUERTO
DIRECCIÓN GENERAL
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS Y SEGURIDAD
ASIGNATURA: DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES II
1er EXAMEN PARCIAL
Periodo del 6 de mayo al 13 de agosto de 2024
Periodo de evaluación del 6 de mayo al 18 de junio de 2024

LOGO DE LA
LICENCIATURA

Nombre del alumno: Angel Oswaldo Soberanis Canche

Nombre del docente: M.I. ERIK EDUARDO LARA ROMERO

Turno: MATUTINO

Grado: Sexto

Grupo: 1 Fecha: 10/06/24

Calificación: 100

INSTRUCCIONES:

- ESCRIBIR TU NOMBRE COMPLETO
- RESPONDER EL EXAMEN CON BOLIGRAFO NEGRO O AZUL
- NO SE ACEPTAN TACHADURAS
- SE ANULARÁ EL EXAMEN SI SE TE SORPRENDE COPIANDO
- PON EL CELULAR EN SILENCIO
- LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES Y CONTESTA LO QUE SE TE PIDE

I. Relaciona ambas columnas y escribe la respuesta correcta en el paréntesis según corresponda. (1 pts. c/u Total: 15 pts.)

- 1- (c) Número total de píxeles físicos en una pantalla.
- 2- (e) Mecanismo que usa Android para aplicar un estilo
- 3- (j) Clase mediante la cual se pueden capturar eventos como el click.
- 4- (g) Colección de propiedades que especifican el aspecto y formato de una vista.
- 5- (b) Cantidad de píxeles en un área física de la pantalla (DPI).
- 6- (a) Colección principal de los elementos del menú para una actividad.
- 7- (h) Carpeta donde se guardan los recursos necesarios con las especificaciones requeridas.
- 8- (k) Control que permite al usuario escribir un texto.
- 9- (i) Control que se utiliza para mostrar al usuario un texto.
- 10- (d) Píxeles independientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que escala el tamaño físico de un pixel a 160dpi.
- 11- (l) Píxeles independientes de la densidad, es una unidad de pixel virtual que escala el tamaño físico de un pixel a 160 dpi pero escalada en función del tamaño de la letra configurada.
- 12- (f) Menú modal anclado a un objeto View, aparece debajo de la vista si existe espacio.
- 13- (n) Propiedad con la que se identificara de forma única la vista.

- a) View
- b) ~~Densidad de pantalla~~
- c) Resolución
- d) ~~dp~~
- e) ~~Temas~~
- f) ~~Menú de opciones~~
- g) ~~Estilo~~
- h) ~~res~~
- i) Menu PopUp
- j) ~~TextView~~
- k) ~~EditText~~
- l) ~~isp~~
- m) android:id
- n) RadioButton
- ñ) android:hint

Angel Soberanes

- 14- (m) Control que permite al usuario seleccionar una opción de un conjunto.
15- (n) Propiedad que permite poner un texto por default mientras el campo este vacío.

II. Explica que es y para que sirve un adaptador? Referente a spinners y Listas. (15 pts. c/u Total 20 pts.)

¿Qué es? Es una clase que extiende de la clase base que permiten conectar una fuente de datos, como una lista de objetos.

! ? ~~pregunta~~ Respuesta atrás !!

III. Menciona los pasos a seguir en orden para generar una lista de elementos verticales: (10 pts. Total 10 pts.)

IV. Coloca el código para un estilo con nombre style6 que tenga las siguientes propiedades: color de fondo azul, tamaño de letra 12 sp, color de letra rojo, ancho 35dp y alto 45dp. (10 pts. Total 10 pts.)

V. Menciona y explica los pasos para generar un menú (Elige el tipo de menú que gustes) (10 pts. Total 10 pts.)

VI. Practica. (40 pts. Total 40 pts.)

Elabora un aplicación que Muestra una lista con todos los planetas, cada elemento de la lista debera tener una imagen y un titulo al menos es decir mostrara una imagen del planeta y su nombre, al dar click sobre algun elemento de la lista nos llevara a una pantalla donde nos mostrara una imagen mas amplia del planeta y nos mostrara tambien una descripcion del planeta asi como algunas de sus características.

Esta pantalla tambien debe contener un boton para regresar a la lista de planetas.

Se subira a GitHub y se compartiran el link para clonar el repositorio de su proyecto.

V.

- Ir a la carpeta recursos (res)
Crear una nueva carpeta "menu"
- clic derecho en la carpeta res seleccionar New
donde dice "Android Resource directory"
- Selecciona menu en Resource type
- Crear archivo xml del menu
clic en la nueva carpeta menu seleccionar new
menu resource file
nombrar el archivo menu.xml clic ok
- Definir el menu en el archivo xml

```
<menu>  
<item  
</item>  
</menu>
```
- Inflar el menu en la actividad
- Manejar las selecciones del menu

IV. Código

<Resources>

<style> name="style6" parent

<item name="android:layout_width" fill-parent</item>

<item name="android:layout_height" wrap-content</item>

<item name="android:textColor">@color</item>

<item name="android:textSize">12sp</item>

<item name="android:background">@color</item>

</style>

</Resources>