



Práctica I Interfaces de Usuario

1. (1.5) Desarrolle una aplicación que permita calcular la nota final del curso de aplicaciones móviles que reciba una nota equivalente al 60% de prácticas de laboratorio, 7% primer avance del proyecto final 8% segundo avance del proyecto final y 25% entrega del proyecto final.
2. (1.0) Completar el formulario de registro realizado en clase con los siguientes datos:
 - Nombre - Usar `TextInputLayout`
 - Correo electrónico - Usar `TextInputLayout`
 - Password - Usar `TextInputLayout`
 - Repetir Password - Usar `TextInputLayout`
 - Sexo Femenino Masculino - Usar [`RadioButton`](#) (hay uno seleccionado por defecto)
 - Hobbies o géneros de series favoritos: Usar [`CheckBox`](#) (4 hobbies a su gusto)
 - Fecha de Nacimiento - Usar un [`DatePicker`](#)
 - Lugar de nacimiento: Usar un [`Spinner`](#) (max 5 ciudades a su gusto)
 - Botón Guardar
 - Al dar click en Guardar se debe verificar que ningún campo esté vacío (Los hobbies si pueden estar sin seleccionar porque son opcionales) y que los dos password ingresados sean iguales, toda la información se debe visualizar en la parte inferior en un `TextView` pero si hay algún error se deben usar los errors de los `TextInputLayout`, `Snackbar` o `Toast`.
 - La aplicación debe funcionar en inglés y en otro lenguaje a su gusto
3. (1.5) Cree una aplicación a su gusto que utilice los View que usted necesite.
4. (1.0) Desarrolle una aplicación para realizar conversión de monedas, mínimo 3 tipos de moneda, la interfaz la puede implementar a su gusto

Observaciones

- Todas las aplicaciones deben tener un splash, colores diferentes en su AppBar y barra de notificaciones y un icono que no sean los que carga Android por defecto
- La práctica se puede desarrollar en parejas
- Subir los instaladores de las aplicaciones a la plataforma sin comprimir y en el mensaje enviar la url del github de su repositorio