

Práctica 3: Android

Contenido:

Esta práctica está diseñada para que el estudiante aplique los conocimientos adquiridos en las Unidades 2.3 para lograr implementar aplicaciones en el sistema operativo Android.

Para la realización de estos ejercicios el alumno deberá tener a mano y consultar el siguiente material:

- 1) Apuntes de clase
- 2) Diapositivas Android Developer Fundamentals
- 3) Laboratorios realizados en clase

- 1) Desarrollar una aplicación para el cálculo del gasto de una cena. La misma recibirá la cantidad de comensales, el monto total de lo que se consumió y el porcentaje que se le quiere dejar al mozo como propina. En base a estos datos, en otra actividad se mostrará un cartel de la cantidad de dinero a pagar.
- 2) Desarrollar una aplicación que utilice una clase de tipo AsyncTask para realizar una tarea en segundo plano. La misma descargará un archivo/imagen desde la red y la visualizará en el dispositivo.
- 3) a) Desarrollar una aplicación que posea una base de datos sqlite de fondo. Cree la base de datos para almacenar usuarios, y arme una pantalla donde se puedan guardar y listar usuarios (asignar solamente nombre y apellido).
b) Desarrollar un Content Provider que permita acceder a la base de datos y realizar las operaciones de carga y consulta.
- 4) Desarrollar un Broadcast Receiver que responda a un Intent incluido en la API de Android y otro que responda a un Intent propio.
- 5) Desarrollar una aplicación con la misma funcionalidad del punto 2), pero usando Servicios.