

Aplicaciones para teléfonos Android Múltiples ventanas y variables contadoras

CONSIGNAS

1. Leer atentamente y seguir todos los pasos.
2. Si no recuerdan algo, ver nuevamente los videos.
3. **ACTIVIDAD:**
 - a. Desarrollar la aplicación completa (suma y multiplicación) utilizando las herramientas aprendidas hasta ahora.
 - b. Que tenga un buen diseño con imágenes referentes a la temática desarrollada.
 - c. Para llevar adelante la actividad deben haber leído el instructivo y haber seguido **TODOS** los pasos del video de YOUTUBE.

Video: https://youtu.be/XWN_ZJpdW5k

- d. Luego de resuelta la actividad incluir EN UN DOCUMENTO DE WORD (con encabezado y pie de página¹); pegando la foto o captura de **pantalla del diseño** que realizaron y la foto o captura de **pantalla de los bloques**. Además, de compartirme el instalable o aplicación, o ejecutable de la actividad en formato apk. Les dejo un link, POR SI NO RECUERDAN².
 - e. Elaborado el documento de Word en virar el trabajo practico al siguiente e-mail: vanelanqn@gmail.com, también pueden realizar consultas.
4. **Fecha de entrega: 18/09/2020**. Si lo realizaron antes, enviarlo

¡¡¡A TRABAJAR!!!

Recordemos el trabajo practico de suma y multiplicación. (Ver hoja 2)

¹ Adjunto link de video para poder hacer un correcto encabezado y pie de página:

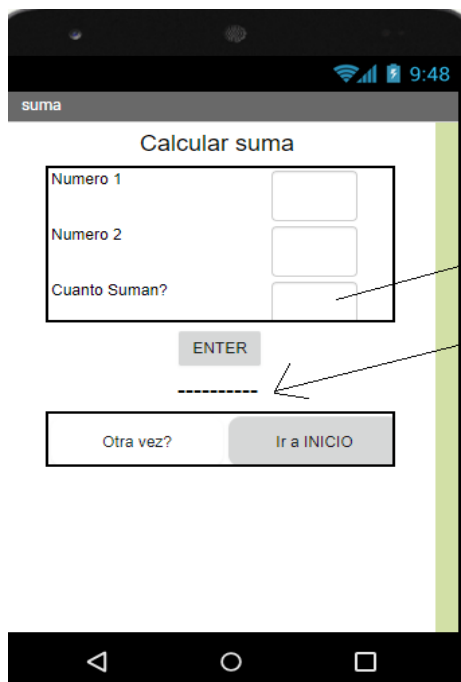
- i. **Encabezado** (Nombre y apellido del Alumno/a - TP N° - Curso y Escuela).
<https://edu.gcfglobal.org/es/microsoft-word-2010/insertar-el-encabezado-y-pie-de-pagina/1/>
- ii. Pie de página (Materia - N° de Página actual de N° de páginas totales - Nombre y Apellido).
<https://edu.gcfglobal.org/es/microsoft-word-2010/como-insertar-un-pie-de-pagina-en-word-2010/1/>
- iii. Adjunto link de video para inserte número de página actual de páginas totales del documento:
<https://www.youtube.com/watch?v=bcn8gcXVmHg>

² Explicación de como descargar y compartir una aplican generada en App Inventor. De esta manera podemos ver si la aplicación funciona correctamente). <https://www.youtube.com/watch?v=RugKxFAQF14>



En una pantalla principal, vamos a poder elegir entre SUMA o MULTIPLICACIÓN por medio de un botón.

En el video, desarrollamos suma como ejemplo.



Si este resultado esta bien, saldrá un cartel "correcto" y la cantidad de intentos. Esto deberá mostrarse en la etiqueta de líneas de puntos

Si el resultado esta mal, "contará" de a 1 los intentos fallidos y los mostrará cuando ingresemos el correcto.



Esta es la VARIABLE CONTADORA.

Cada vez que la secuencia pasa por ahí, suma 1.

Esto se utiliza para una gran variedad de programas y aplicaciones. En nuestro caso, se incrementa cada vez que ingresamos mal el resultado en la variable "mi_resultado"