

Materia: Desarrollo de Aplicaciones Móviles  
Grupo XA Ago-Dic 2022  
Profesor: Mario Humberto Tiburcio Zúñiga

Atributos de egreso a evaluar 1.3, 2.3 y 6.3

#### Tema 4

La unidad se evalúa con dos actividades que implican el desarrollo de tres aplicaciones móviles o apps que resuelven problemas típicos de la vida real integrando diversas tecnologías actuales.

Puesto que todas las actividades constituyen aplicaciones por desarrollar, éstas deberán presentarse funcionando correctamente. De no funcionar una actividad, ésta no generará puntaje en su evaluación. En caso de funcionar, el puntaje asignado dependerá de la puntualidad en la entrega, de acuerdo a la rúbrica mostrada. Las revisiones se realizan personalmente y una vez aprobadas se entregará un reporte incluyendo Nombre de la actividad, Definición del problema u Objetivo, Evidencia de ejecución satisfactoria y conclusiones.

Descripción de actividades:

#### Actividad 1

Desarrollar una aplicación que utilice la librería Retrofit para consumir un servicio REST. EL servicio REST debe implementarse en backend en PHP de manera que devuelva en formato JSON la consulta general de de la tabla de la base de datos remota de la Actividad 1. La app a implementar debe desplegar en el móvil la consulta correspondiente.

#### Actividad 2

Desarrollar una aplicación que implemente un CRUD en una base de datos embebida usando el manejador SQLite. La base de datos debe ser compatible con la estructura y campos a la indicada en la Actividad 1. La app debe tener la funcionalidad de sincronizar los datos de SQLite con los de la base de datos remota. La interfaz debe ser similar a la que se muestra en la figura.



### Rúbrica para evaluación de actividades y tema 4

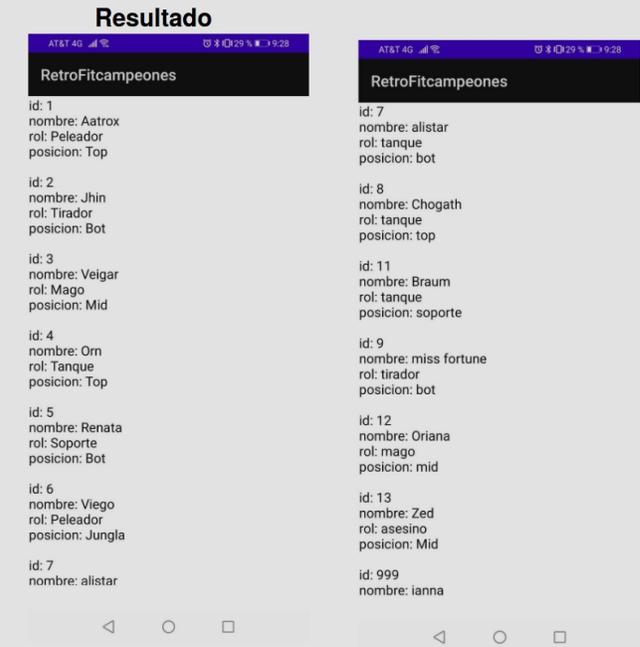
ACTIVIDAD1	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 1 (P1)
ACTIVIDAD2	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 2 (P2)
					Final	(P1+P2)/2

Evidencias tres alumnos evaluados

Caso: Excelente

Alumno: ROMERO AGUILAR GUILLERMO

Actividad 1

<p>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ZACATEPEC</p> <p>DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILESXA</p> <p>Romero Aguilar Guillermo</p> <p>18091099</p> <p>Mario Humberto Tiburcio Zúñiga</p> <p>TAREA 13:</p> <p>Retrofit</p>	 <p><b>Resultado</b></p> <p>RetrofitCampeones</p> <p>id: 1 nombre: Aatrox rol: Peleador posicion: Top</p> <p>id: 2 nombre: Jhin rol: Tirador posicion: Bot</p> <p>id: 3 nombre: Veigar rol: Mago posicion: Mid</p> <p>id: 4 nombre: Orn rol: Tanque posicion: Top</p> <p>id: 5 nombre: Renata rol: Soporte posicion: Bot</p> <p>id: 6 nombre: Viego rol: Peleador posicion: Jungla</p> <p>id: 7 nombre: alistar</p> <p>id: 7 nombre: alistar rol: tanque posicion: bot</p> <p>id: 8 nombre: Chogath rol: tanque posicion: top</p> <p>id: 11 nombre: Braum rol: tanque posicion: soporte</p> <p>id: 9 nombre: miss fortune rol: tirador posicion: bot</p> <p>id: 12 nombre: Oriana rol: mago posicion: mid</p> <p>id: 13 nombre: Zed rol: asesino posicion: Mid</p> <p>id: 999 nombre: ianna</p>
--	--

Actividad 2

<p>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ZACATEPEC</p> <p>DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILESXA</p> <p>Romero Aguilar Guillermo</p> <p>18091099</p> <p>Mario Humberto Tiburcio Zúñiga</p> <p>TAREA 14:</p> <p>CRUD SQLite</p>	 <p>CRUD</p> <p><b>Campeones</b></p> <p>777</p> <p>Nautilus</p> <p>tanque</p> <p>bot</p> <p>C R U D</p> <p>Registro exitoso</p>
---	---

## Evaluación

ACTIVIDAD1	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 1 (P1)  100
ACTIVIDAD2	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 2 (P2)  100
					Final	100

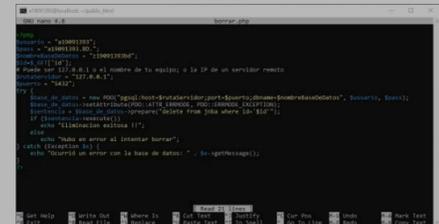
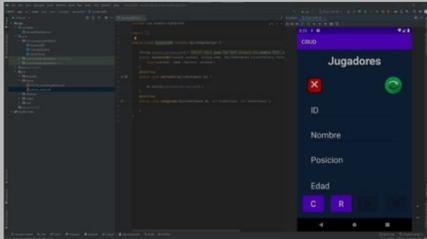
Caso : Bueno

Alumno: NORIEGA MAZARI JUAN SEBASTIAN

Actividad 1

 <p>Instituto tecnológico de Zacatepec Desarrollo de Aplicaciones Móviles</p> <p>Tarea 13. Retrofit</p> <p>Profesor: Tiburcio Zuñiga Mario Humberto Grupo: XA Alumno: Noriega Mazari Juan Sebastian Número de control: 19091393</p>	<p><b>Introducción:</b></p> <p>Realizar la una aplicación la cual mostraremos una lista de Jugadores de la NBA para lo cual utilizaremos el servidor del profesor en donde cada uno de nosotros cuenta con un usuario y contraseña la cual nos ayudara a tener privacidad de nuestros trabajos.</p>  <p><b>Desarrollo:</b></p> <p><b>Paso 1:</b></p> <p>Para poder realizar nuestra práctica, debemos crear un nuevo proyecto en Android Studio al cual le llamaremos <b>Retrofit</b>.</p> <p><b>Paso 2:</b></p> <p>Modificaremos el <b>activity_main.xml</b> de la siguiente manera:</p>
---	---

Actividad 2

 <p>TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO</p> <p>Instituto tecnológico de Zacatepec Desarrollo de Aplicaciones Móviles</p> <p>Tarea 14. CRUD SQLite</p> <p>Profesor: Tiburcio Zuñiga Mario Humberto Grupo: XA Alumno: Noriega Mazari Juan Sebastian Número de control: 19091393</p>	 <p><b>Conclusión:</b></p> <p>En esta aplicación el aprendizaje adquirido es el saber cómo implementar una conectividad a un servidor web el cual contiene una base de datos con una tabla la cual contiene datos y estos a su vez serán impresos en la aplicación pero que también nosotros con ayuda de los botones y las funcionalidades de CRUD podemos llevar a cabo las distintas funciones que este nos permite ejecutar como agregar, eliminar, ver y modificar.</p> 
---	---

## Evaluación

ACTIVIDAD1	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 1 (P1)  80
ACTIVIDAD2	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 2 (P2)  90
					Final	85

Caso: Malo

Alumno: CORDOBA MALDONADO VALERIA

No entregó actividades

Evaluación:

ACTIVIDAD1	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 1 (P1)  0
ACTIVIDAD2	Entrega En fecha 100%	Entrega Un día hábil después 90%	Entrega tres días hábilés después 80%	Entrega cinco días Hábiles después 70%	No Entregó en tiempo 0%	Porcentaje 2 (P2)  0
					Final	0