

Primer Examen Parcial

Gustavo Márquez Flores

Programación de Dispositivos Móviles

Alumno: Hernández Guzmán Diego Armando

1.- Enuncia 5 Sistemas operativos de dispositivos móviles que conozcas.

- Windows phone
- Android
- Black Berry
- iOS
- Kindle
- Ubuntu Touch

2.- ¿ Qué es un *Layout* ?

- Es un contenedor , dentro de un Layout puedes colocar, botones, imágenes, formularios, textos, etc.

3.- ¿ Cuales son los estados por los que puede pasar una actividad ?

- onCreate(Bundle): Se llama en la creación de la actividad. Se utiliza para realizar todo tipo de inicializaciones, como la creación de la interfaz de usuario o la inicialización de estructuras de datos. Puede recibir información de estado de la actividad (en una instancia de la clase Bundle), por si se reanuda desde una actividad que ha sido destruida y vuelta a crear.
- onStart(): Nos indica que la actividad está a punto de ser mostrada al usuario.
- onResume(): Se llama cuando la actividad va a comenzar a interactuar con el usuario.
- onPause(): Indica que la actividad está a punto de ser lanzada a segundo plano, normalmente porque otra actividad es lanzada.
- onStop(): La actividad ya no va a ser visible para el usuario. Si hay muy poca memoria, es posible que la actividad se destruya sin llamar a este método.
- onRestart(): Indica que la actividad va a volver a ser representada después de haber pasado por *onStop()*.
- onDestroy(): Se llama antes de que la actividad sea totalmente destruida. Por ejemplo, cuando el usuario pulsa el botón de volver o cuando se llama al método *finish()*. Si hay muy poca memoria, es posible que la actividad se destruya sin llamar a este método.

4.- ¿Qué es un archivo *APK* en *Android* y qué es lo que contiene?

- Un *APK* es un archivo ejecutable que contiene los datos de una aplicación *Android*

5.- ¿Cómo se clasifican los dispositivos móviles ?

- Los dispositivos móviles se clasifican en propósito general de trabajo:

En esta categorización de los dispositivos, podemos mencionar desde las computadoras hasta las Tablets y teléfonos inteligentes de mayor avance operativo, los mismos se caracterizan por el desarrollo generalizado de actividades como también de sintetización de funciones.

- Propósito de entretenimiento:

La mayoría de estos, dispositivos presentan una gran variedad de juegos que pueden resultar útiles o no a las personas, todo dependerá de los gustos de la misma

- Propósitos de control :

Son dispositivos sumamente efectivos y avanzados que facilitan todo tipo de comunicación entre las personas, bien sea a voz, video o mensaje de texto

- Especializados en información:

Incluye una amplia gama de equipos entre los cuales se pueden presentar desde teléfonos, relojes hasta los propios cajeros automáticos, todos estos equipos permiten y facilitan el intercambio de información

6.- ¿Cuales son los componentes de la arquitectura *Android* ?

- Kernel de Linux:

El kernel de Linux es la capa más baja e importante de la arquitectura de *Android* y es la parte central de la arquitectura de *Android*

- Bibliotecas

La siguiente capa se corresponde con las librerías utilizadas por *Android*. Éstas han sido escritas utilizando C/C++ y proporciona a *Android* la mayor parte de sus capacidades más características. Junto al núcleo basado en Linux, estas librerías constituyen el corazón de *Android*

- *Android Run Time*

Al mismo nivel que las librerías de Android se sitúa el entorno de ejecución. Éste lo constituyen las Core Libraries, que son librerías con multitud de clases Java y la máquina virtual Dalvik.

- Marco de aplicación(entorno o Framework)

Representa fundamentalmente el conjunto de herramientas de desarrollo de cualquier aplicación. Toda aplicación que se desarrolle para Android, ya sean las propias del dispositivo, las desarrolladas por Google o terceras compañías, o incluso las que el propio usuario cree, utilizan el mismo conjunto de API y el mismo "framework", representado por este nivel.

- Aplicación

Este nivel contiene, tanto las incluidas por defecto de Android como aquellas que el usuario vaya añadiendo posteriormente, ya sean de terceras empresas o de su propio desarrollo. Todas estas aplicaciones utilizan los servicios, las API y librerías de los niveles anteriores

7.- ¿ Qué máquinas virtuales de *Android* existen hasta la versión 5.5 Lollipop ?

- Dalvik hasta antes del cambio a ...
- Art que compilaba Java bytecode

8.- ¿Para qué sirve el programa *Android SDK Manager* ?

- El SDK reúne un grupo de herramientas que permiten la programación de aplicaciones móviles.

9.- ¿ Qué es un fragmento ?

- Es una porción de la interfaz de usuario que puede añadirse o eliminarse de la interfaz de forma independiente al resto de elementos de la actividad, y que por supuesto puede reutilizarse en otras actividades.

10.- ¿ Cómo se hace referencia a un valor definido en un archivo *xml* desde otro archivo *xml*, por ejemplo *styles.xml* – *colors.xml*?

- nombreDeLaClase.tipo.nombre ... y en XML...
- @tipo/nombre

Con el ejemplo anterior...

@style/CodeObject.Color

