

Aplicaciones para android

Alberto Alfonso Heredia Iza, Escuela Politécnica Nacional (EPN), Quito - Ecuador

Resumen – Mediante Esta practica se pretende realizar la diferentes aplicaciones para Android mediante el IDE Android Studio que es utilizado para este fin.

I. INTRODUCCIÓN

Android Studio es una herramienta que nos ayuda a crear aplicaciones para celulares dispositivos que funcionen mediante Android.

II. DESARROLLO DE LAPRÁCTICA

34. Dibujar Ovalos

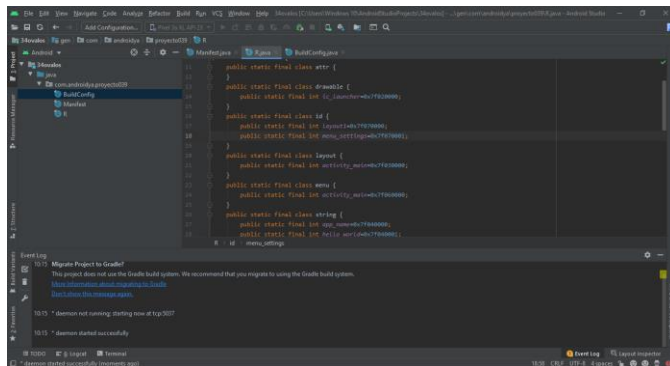
Dibujar un óvalo que ocupe toda la pantalla y un círculo en su interior.

1 - Creamos un proyecto llamado: proyecto034

Lo almacenamos en el paquete: com.androidya.proyecto039

Borramos el TextView que agrega automáticamente el plug-in de Eclipse y definimos el id del RelativeLayout con el valor:

@+id/layout1:



35 Dibujar: texto sobre un camino

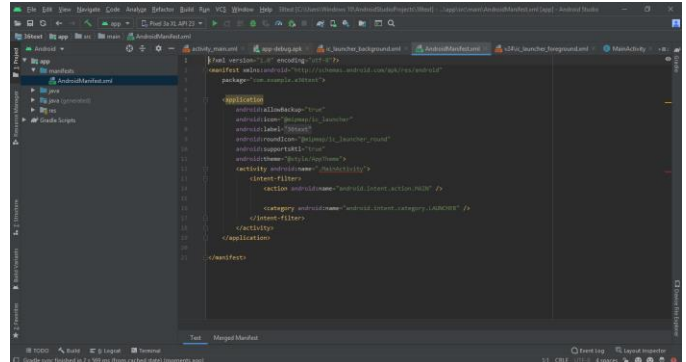
Si queremos disponer texto no no esté horizontal debemos crear un camino indicando los puntos donde pasará el texto.

1 - Creamos un proyecto llamado:

Lo almacenamos en el paquete: com.androidya.proyecto042

Borramos el TextView que agrega automáticamente el plug-in de Eclipse y definimos el id del RelativeLayout con el valor:

@+id/layout1:



16 - Almacenamiento en una base de datos SQLite

Confeccionar un programa que permita almacenar los datos de artículos. Crear la tabla artículos y definir los campos código, descripción del artículo y precio.

El programa debe permitir:

1 - Carga de artículo.

2 - Consulta por el código.

3 - Consulta por la descripción.

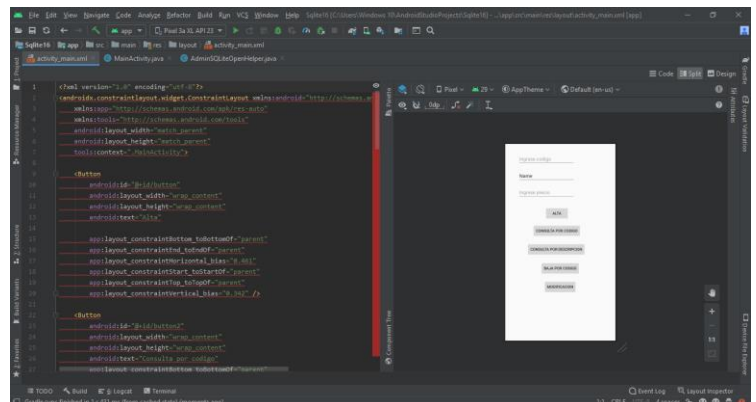
4 - Borrado de un artículo ingresando su código.

4 - Modificación de la descripción y el precio.

Crear un proyecto en Android Studio y definir como nombre: Proyecto019

Lo primero que haremos es crear una clase que herede de SQLiteOpenHelper. Esta clase nos permite crear la base de datos y actualizar la estructura de tablas y datos iniciales.

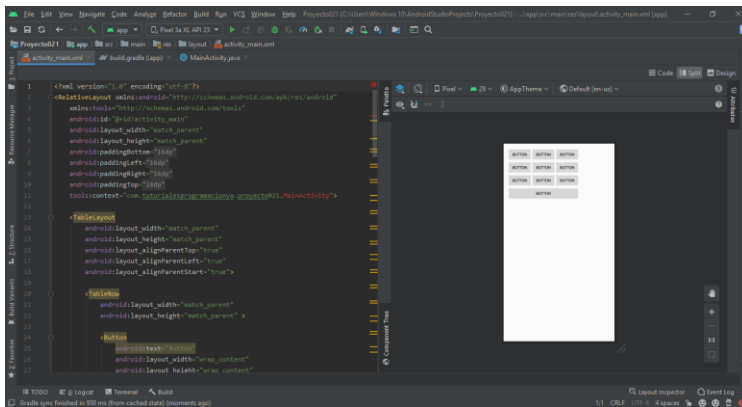
Para crear una nueva clase desde Android Studio procedemos a presionar el botón derecho del mouse sobre la carpeta que contienen todos los archivos java del proyecto y seleccionamos New -> Java Class:



19 Problema

Disponer 9 botones en forma de un tablero de TaTeTi. Utilizar un TableLayout, tres TableRow y nueve botones.

Primero creamos el Proyecto021 y vamos a la pestaña Layout, identifiquemos la componente "TableLayout" y la arrastramos al interior de la interfaz visual, cuando disponemos el objeto dentro de la ventana podemos ver en el "Component Tree" que el TableLayout contiene 4 objetos de tipo "Table Row":



28. Grabación de audio mediante el grabador provisto por Android (via Intent)

Disponer dos objetos de la clase Button con las etiquetas "grabar" y "reproducir". Cuando se presione el primer botón proceder a activar la grabadora provista por Android. Cuando se presione el segundo botón reproducir el audio grabado. Crear un proyecto (Proyecto28) e implementar la interfaz, inicializar los eventos onClick de cada botón:

III. OBSERVACIONES

- La practica no pudo realizarse correctamente a pesar que se siguieron todos los pasos existen procedimientos que aun no se an llegado a comprender
- Al momento de instalar plugins en Android studio se desconfiguro al momento de iniciar un nuevo proyecto este no se muestra con las opciones de siempre
- Al instalar otros plugins la opción tolos desaparece de la barra de herramientas.
-