

**INSTITUTO TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO CAMPUS
JEREZ**

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES IV

Andrea Yerovi Acevedo López

Salvador Acevedo

Tópicos Avanzados de Programación



Jerez de García Salinas, Zacatecas

12/Mayo/2020

1. ¿Cuál es el sufijo para las aplicaciones que se instalan en Android?

Un paquete de Android, que es un archivo de almacenamiento con el sufijo .apk.

2. ¿Cuáles son los 4 componentes que forman a una aplicación Android?

- Actividades
- Servicios
- Receptores de emisiones
- Proveedores de contenido

3. ¿Cómo se “activan” dichos componentes?

De los cuatro tipos de componentes, tres (actividades, servicios y receptores de emisión) se activan mediante un mensaje asíncrono denominado intent. Las intents vinculan componentes entre sí durante el tiempo de ejecución. Los proveedores de contenido no se activan con intents. En cambio, se activan mediante solicitudes de un ContentResolver.

4. ¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?

Para que el sistema Android pueda iniciar un componente de la aplicación, debe reconocer la existencia de ese componente leyendo el archivo de manifiesto de la aplicación (AndroidManifest.xml).

5. ¿Cuáles son los estados en los que se puede encontrar una app?

- Activa (Running)
- Visible (Paused)
- Parada (Stopped)
- Destruída (Destroyed)

6. ¿Cuáles son los métodos que permiten manipular dichos estados?

- onCreate()
- onStart()
- onResume()
- onPause()
- onStop()
- onDestroy()

7. ¿Qué es y para qué sirve MATERIAL DESIGN?

Material design es una normativa de diseño enfocado en la visualización del sistema operativo Android, además en la web y en cualquier plataforma. Fue desarrollado por Google

8. ¿Cuáles son las 6 grandes pautas que especifica MATERIAL DESIGN para un buen diseño de apps?

- Audaz, grafico, intencional
- El movimiento proporciona significado
- Base flexible
- Multiplataforma
- Crear

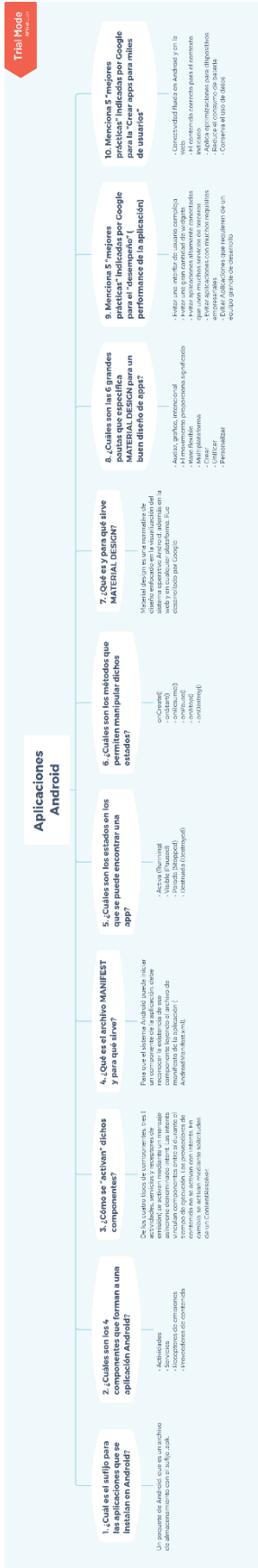
- Unificar
- Personalizar

9. Menciona 5 “mejores prácticas” indicadas por Google para el “desempeño” (performance de la aplicación)

- Evitar una interfaz de usuario compleja
- Evitar una gran cantidad de widgets
- Evitar aplicaciones altamente conectadas que usen muchos servicios de terceros
- Evitar aplicaciones con muchos requisitos empresariales
- Evitar Aplicaciones que requieren de un equipo grande de desarrollo

10. Menciona 5 “mejores prácticas” indicadas por Google para la “Crear apps para miles de usuarios”

- Conectividad fluida en Android y en la Web
- El contenido correcto para el contexto indicado
- Aplica optimizaciones para dispositivos
- Reduce el consumo de batería
- Conserva el uso de datos



Referencias

Pautas - Desarrollador Android. (2020). Retrieved 13 May 2020, from <https://desarrollador-android.com/material-design/material-design-desarrollo/pautas-desarrollo/>

(2020). Retrieved 13 May 2020, from <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals?hl=es-419>

Material Design. (2020). Retrieved 13 May 2020, from <https://material.io/design/introduction#goals>