

TSU en Tecnologías de la Información Área Desarrollo de Software

TÍTULO:

Segundo Parcial Portafolio

Profesor:

Ray Brunett Parra Galaviz

Entregado por:

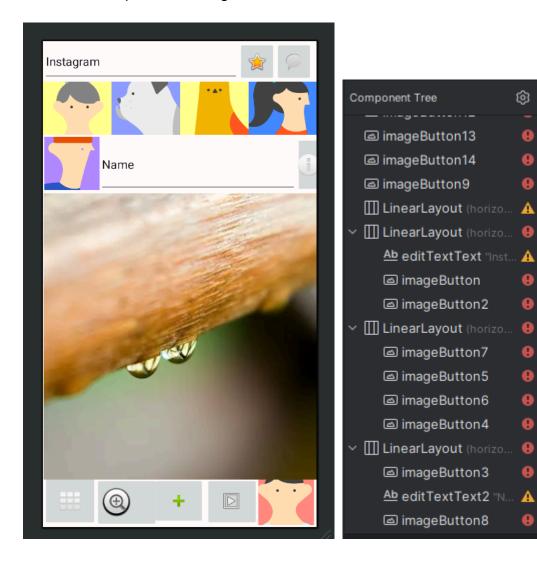
Galvez Silvas Angel

Fecha de entrega:

31/10/2024

Creación de layout de aplicación móvil.

En esta actividad se realizó el layout de una aplicación móvil, para este layout se tomó como inspiración Instagram.



Login y menú de aplicación de chat.

1. Empezamos creando fragmentos que servirán para un menú, cada uno con su propio icono. Se creó uno para chat, perfil y usuarios.

```
Android ~
                                       \mathcal{E}_{\mathbb{K}}^{9} build.gradle.kts (:app)
                                                                          M AndroidManifest.xml
                                                                                                                                        RragmentChats.kt

√ □ app

          M AndroidManifest.xml

∨ □ kotlin+java

                                               * A simple [Fragment] subclass.

* Use the [FragmentChats.newInstance] factory method to
             ExampleInstrumer 16
             © ExampleUnitTest
     #/

FragmentChats

FragmentChats

FragmentProfile

FragmentUsers

*/

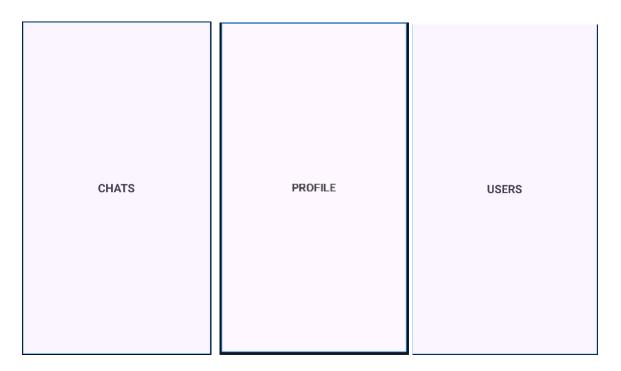
class FragmentChats : Fragment() {

// TODO: Rename and change types of parameters

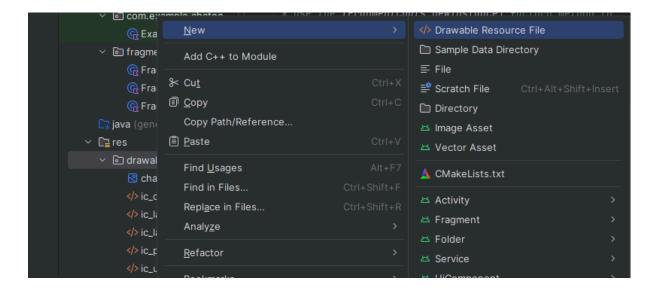
private var param1: String? = null

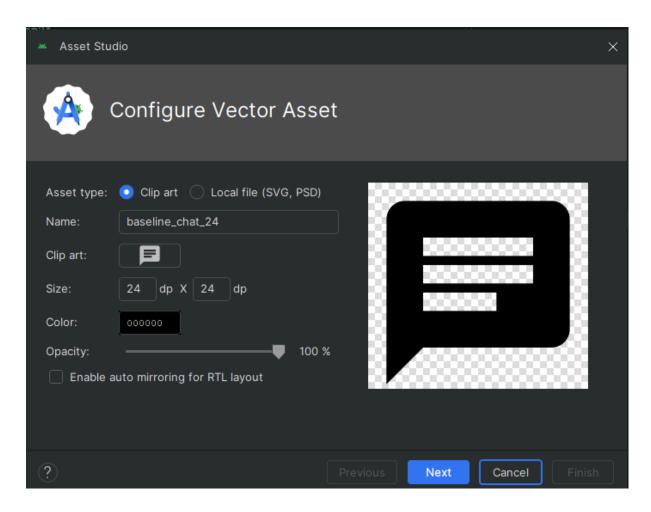
private var naram2: String? = null
             © FragmentUsers 23
    > res (generated)
                                                          super.onCreate(savedInstanceState)
 > @ Gradle Scripts
                                                                param1 = it.getString(ARG_PARAM1)
                                                                 param2 = it.getString(ARG_PARAM2)
```

2. A estos fragmentos se les debe editar su archivo XML, por ahora solo se deja su título como placeholder, estas son las páginas a las que se dirigirán las opciones del menú.

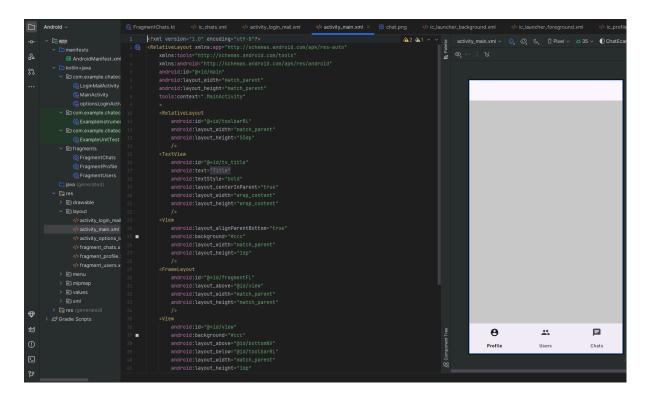


3. Se le deben de agregar los archivos de iconos manualmente, creando un nuevo archivo y seleccionando el icono dentro de la galería, en su defecto se puede buscar una imagen en internet que cumpla con el tamaño máximo de imagen (512 X 512)

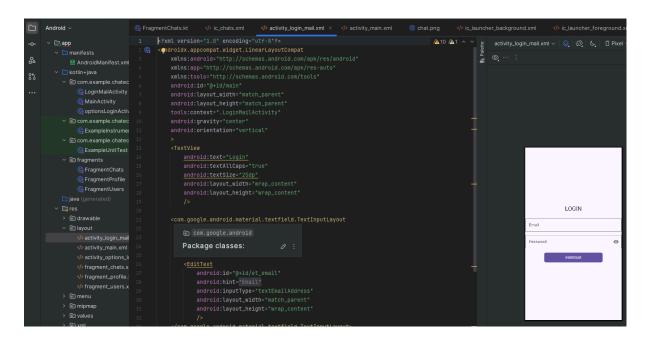




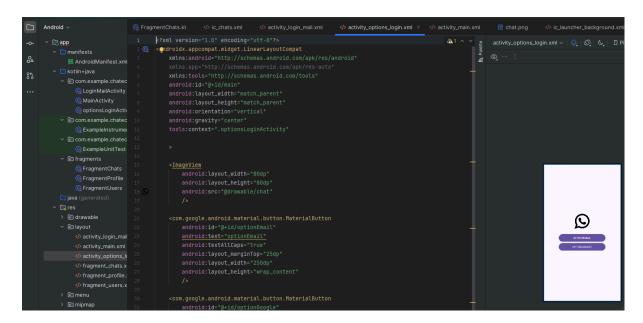
4. Aquí se tiene un archivo XML donde se ensambla todo lo hecho anteriormente para obtener el menú.



5. Se crea una página de login, mas adelante se conectara con Firebase para darle acceso a los usuarios.

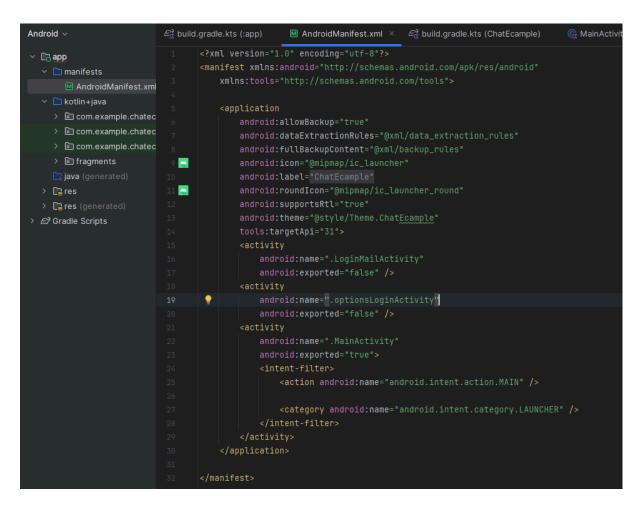


6. Se crea una página que da diferentes formas de acceso a la aplicación, esta es la primera pantalla que ve el usuario y que lo llevará al login.

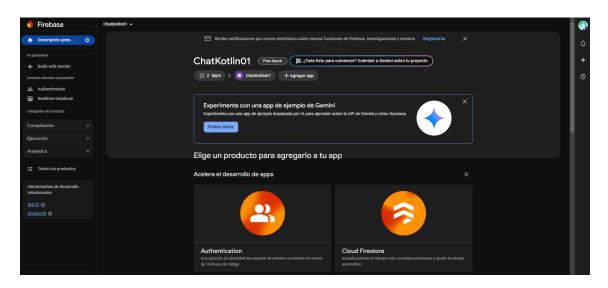


7. Para que todos estos archivos que hemos creado funcionen correctamente debemos declarar dentro de un archivo XML los string utilizados, ya sean dentro de los menús o los mensajes que el usuario verá en pantalla. También en AndroidManifest se deben declarar las diferentes páginas o actividades por las que se pueden navegar, si no está declarada aquí no se tiene acceso a la actividad y marcará error.

```
| Continues | Cont
```



8. Por último, se crea la conexión a Firebase, para esto debemos iniciar sesión y crear un nuevo proyecto de firebase, luego lo debemos vincular a nuestro proyecto y debemos añadir las dependencias indicadas por las instrucciones de Firebase para completar la conexión. Con esto completado se puede hacer un inicio de sesión a nuestra aplicación de chat.



```
Android ~
                                           android {

∨ □ app

%
                                               compileOptions {
                @ LoginMailActivity
               @ optionsLoginActiv
                RragmentChats
                RragmentProfile
                RragmentUsers
        € Gradle Scripts
           \mathcal{E}_{\mathsf{LL}}^{\mathsf{G}} build.gradle.kts (Project
                                               implementation (platform("com.google.firebase:firebase-bom:33.4.0"))\\
           (Proje
           @ gradle-wrapper.propert
₩
                                            androidTestImplementation(libs.androidx.junit)
                                               androidTestImplementation(libs.androidx.espresso.core)
₩
```