

Actividad 1 - Pantalla de inicio

Desarrollo de Aplicaciones Móviles 1

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Humberto Jesús Ortega Vázquez

Alumno: Fernando Pedraza Garate

Fecha: 13 de Noviembre del 2023

Índice

Etapas 1 – Instalación y configuración de Android Studio / Pantalla de inicio.

○ Introducción.	Pág. 3
○ Descripción	Pág. 4
○ Justificación	Pág. 5
○ Desarrollo	Pág. 6-14
• Interfaz	
• Codificación	
• Prueba de la aplicación	
○ Conclusión	Pág. 15
○ Referencias.	Pág. 16

Introducción

Android Studio es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial que se usa en el desarrollo de apps para Android.

Basado en el potente editor de código y las herramientas para desarrolladores de IntelliJ IDEA ofrece aún más funciones que mejoran la productividad cuando se compilan apps para Android, cuenta con funciones como:

El de un sistema de compilación flexible basado en Gradle, un emulador rápido y cargado de funciones con un entorno unificado en donde se puede desarrollar para todos los dispositivos Android, permitiendo realizar ediciones en vivo para actualizar elementos compatibles en emuladores y dispositivos físicos en tiempo real, contando con integración con GitHub y plantillas de código que ayudan a compilar funciones de apps comunes e importar códigos de muestra, con una variedad de marcos de trabajo y herramientas de prueba, herramientas de Lint para identificar problemas de rendimiento, usabilidad y compatibilidad de versiones, entre otros, compatibilidad con C++ y NDK, y compatibilidad con Google Cloud Platform que facilita la integración con Google Cloud Messaging y App Engine.

Descripción.

Para cubrir la necesidad que tiene la unidad de negocio, la cual está enfocada a los servicios bancarios, se requiere de un ingeniero en desarrollo de software que apoye en la creación y el desarrollo de una aplicación móvil que atienda dicha necesidad, donde la aplicación deberá contar con los siguientes aspectos a cumplir:

Para el requerimiento de interfaz se deberá incluir una pantalla de inicio que contenga los siguientes elementos:

- Fondo degradado (colores #FFFFFF (Blanco) y #CCCCCC (Claro Gris))
- Logo con animación. Este debe moverse de abajo hacia arriba en la pantalla (Splash Screen)

Contando con los requerimientos funcionales:

- Después de dos segundos de haber cargado la pantalla de inicio, se debe re direccionar automáticamente a la pantalla de autenticación (segunda pantalla), por lo que se deberá de configurar esto en esta parte de la aplicación.

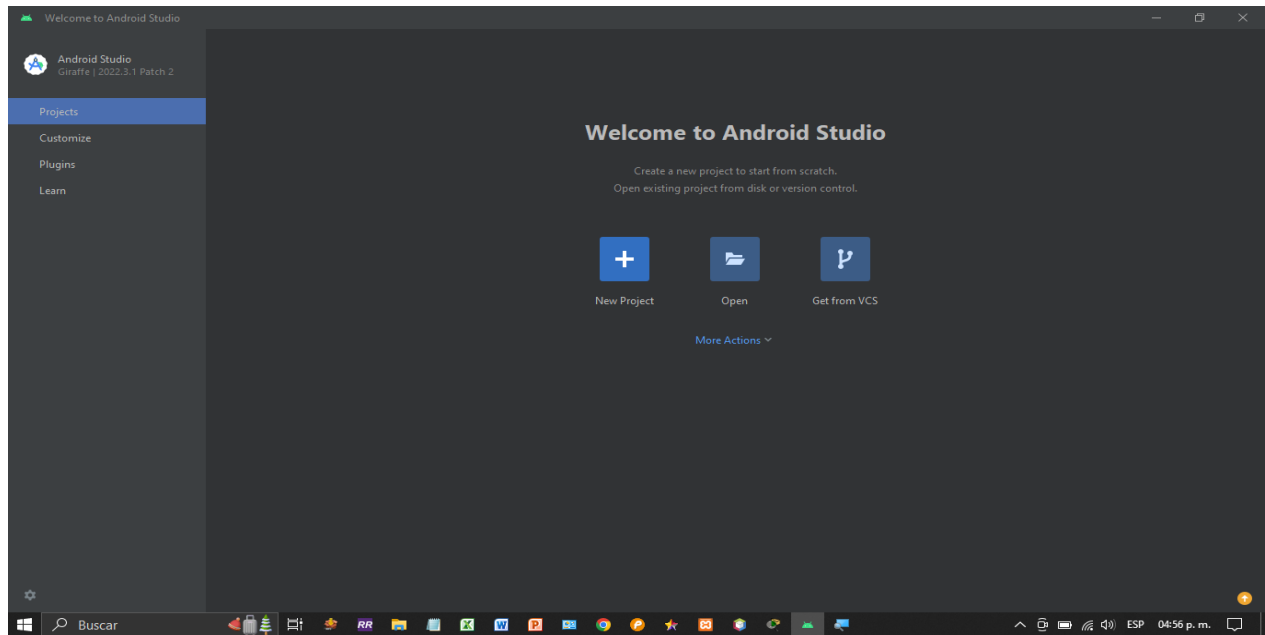
Comprobando en todo momento su funcionalidad que permita entregar en producto de calidad al final del desarrollo.

Justificación.

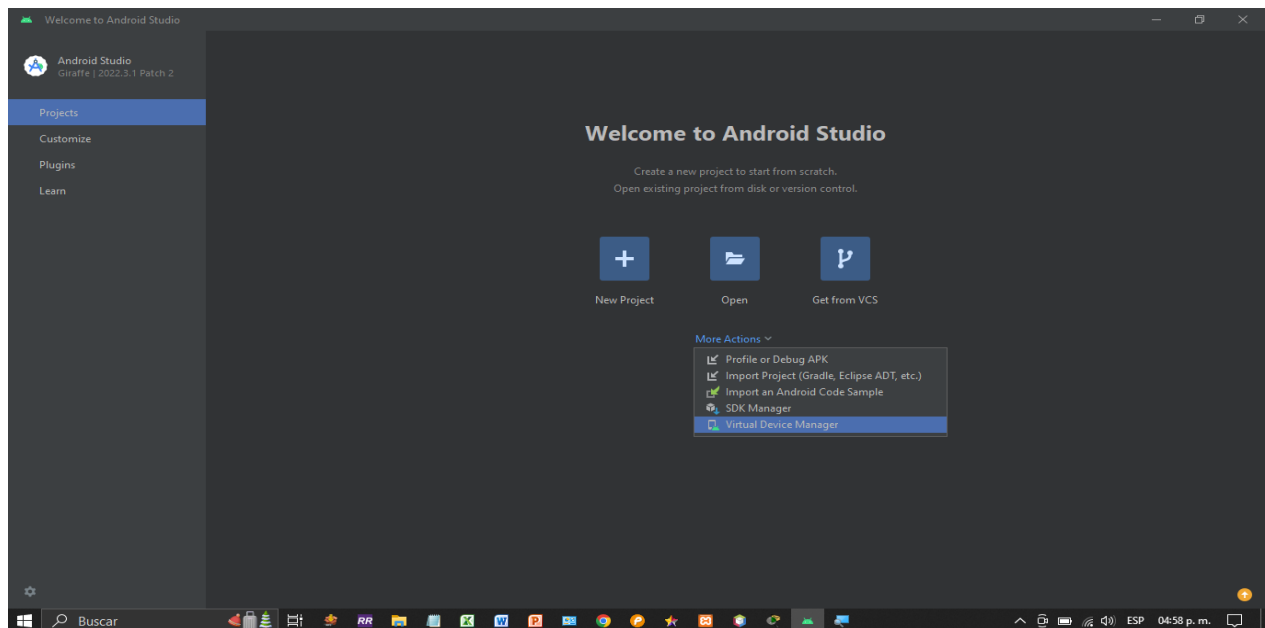
En base al requerimiento solicitado se busca mejorar la atención y servicio hacia los clientes que les permita agilizar sus trámites y procesos bancarios a través de una aplicación móvil, buscando estar a la vanguardia aprovechando las ventajas tecnológicas y competitivas que hay en la actualidad, para así poder brindar el servicio esperado por los consumidores, disminuyendo la aglomeración de personas en sucursal, mejorando los tiempos de respuesta en cada proceso establecido, otorgando seguridad y confiabilidad en cada movimiento generado.

Este tipo de desarrollo permite fortalecer el compromiso con los clientes al crear una comunicación efectiva, así como un canal directo y eficaz de marketing entre ellos, permitiendo a las empresas aumentar la accesibilidad que les permite enviar notificaciones sobre novedades o cambios en sus productos o servicios, manteniendo una comunicación clara y directa con solo tocar un botón, proporcionando valor a los clientes que les permita promover sus ventas y ampliar su cartera en base a su demanda, transformando una experiencia que les permita a los negocios adelantarse a las expectativas de los clientes mediante la entrega de una experiencia única, reduciendo costos generales que les permita destacarse ante la competencia, y al crear aplicaciones personalizadas, permite que sean fáciles de mantener, cultivando la lealtad del cliente en base a sus intereses, otorgando servicios únicos proporcionando acceso a proyectos en tiempo real.

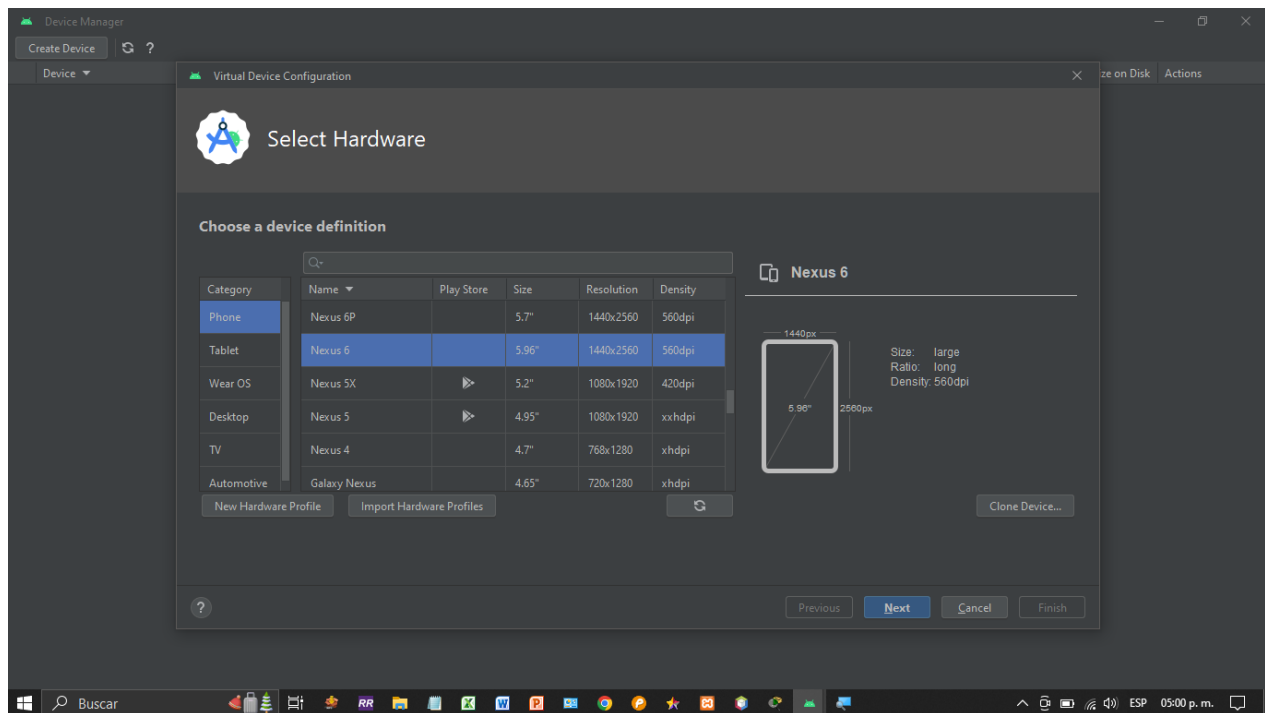
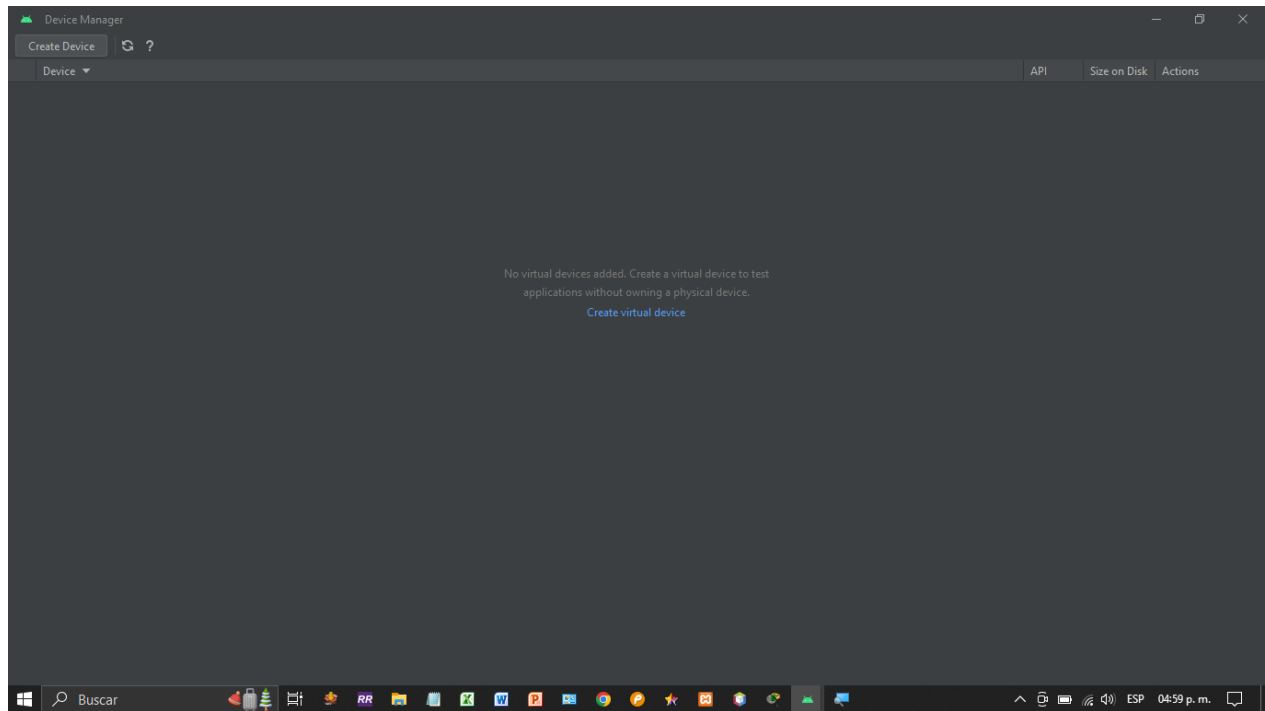
Desarrollo.



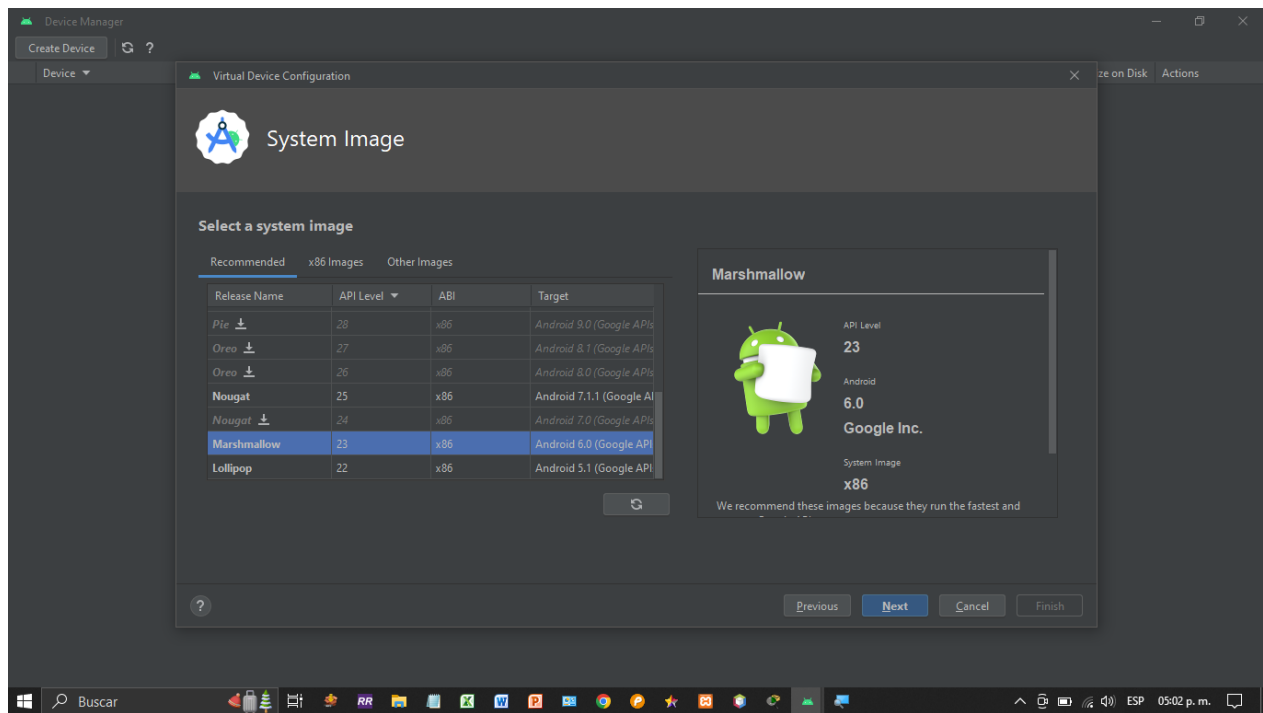
Se instala y se abre Android Studio



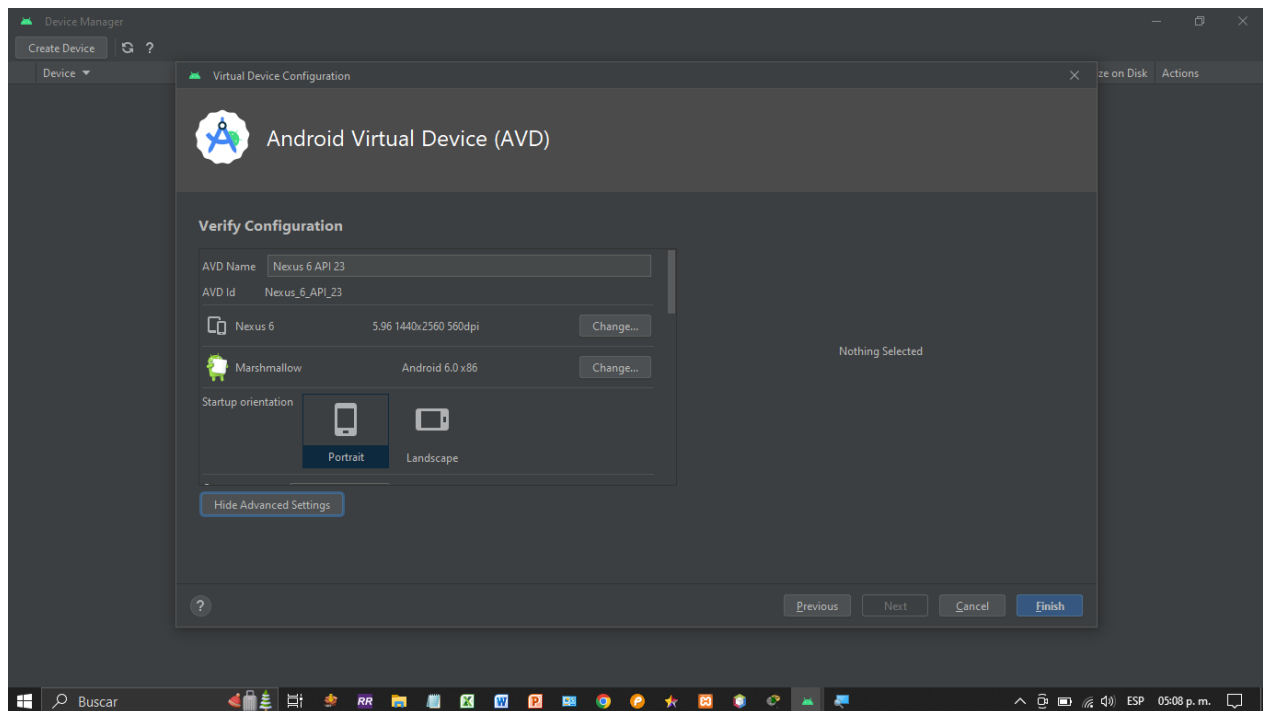
Se crea el emulador para poder visualizar el proceso de la aplicación



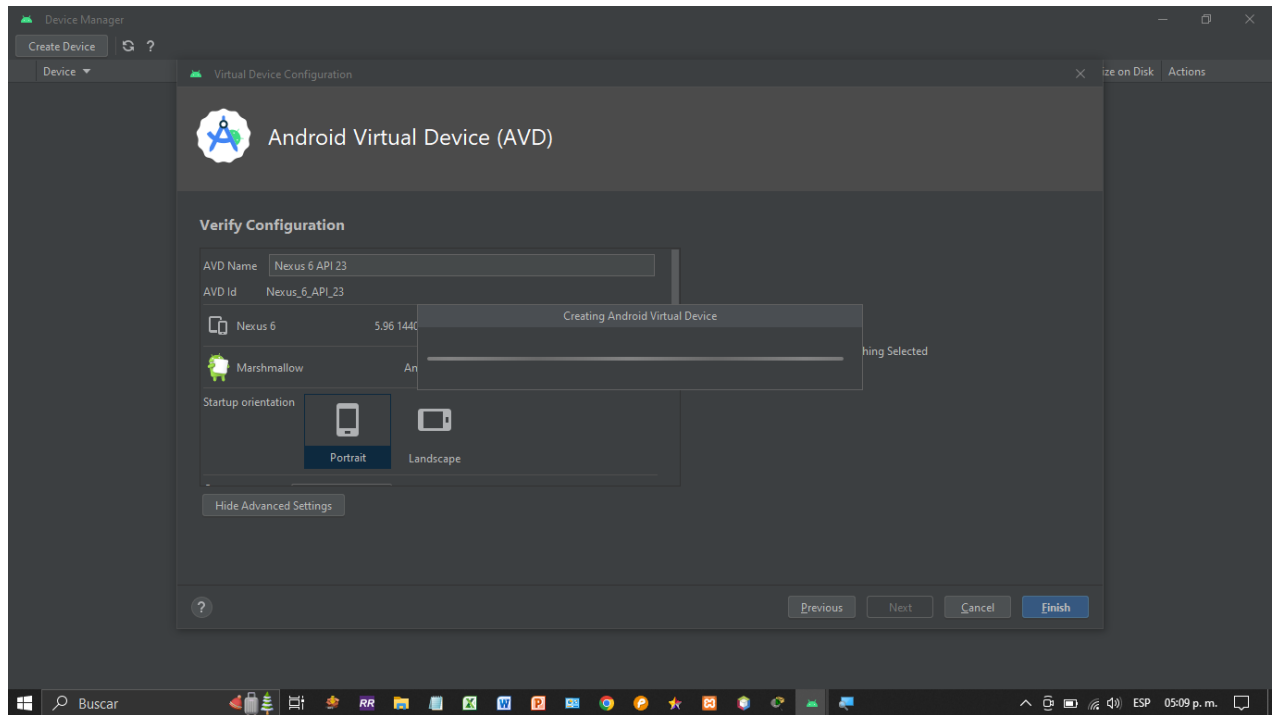
Seleccionando el tipo de dispositivo a utilizar



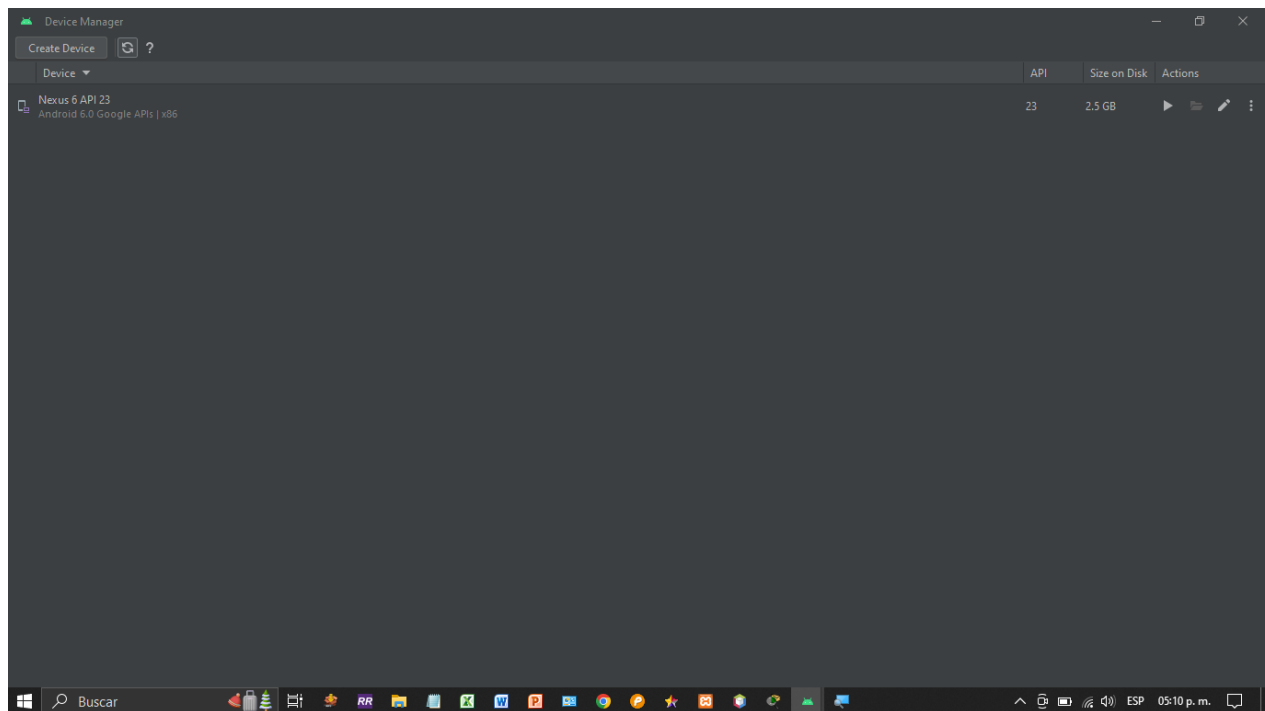
Así como la versión mínima de Android que permita la utilización de la aplicación a desarrollar

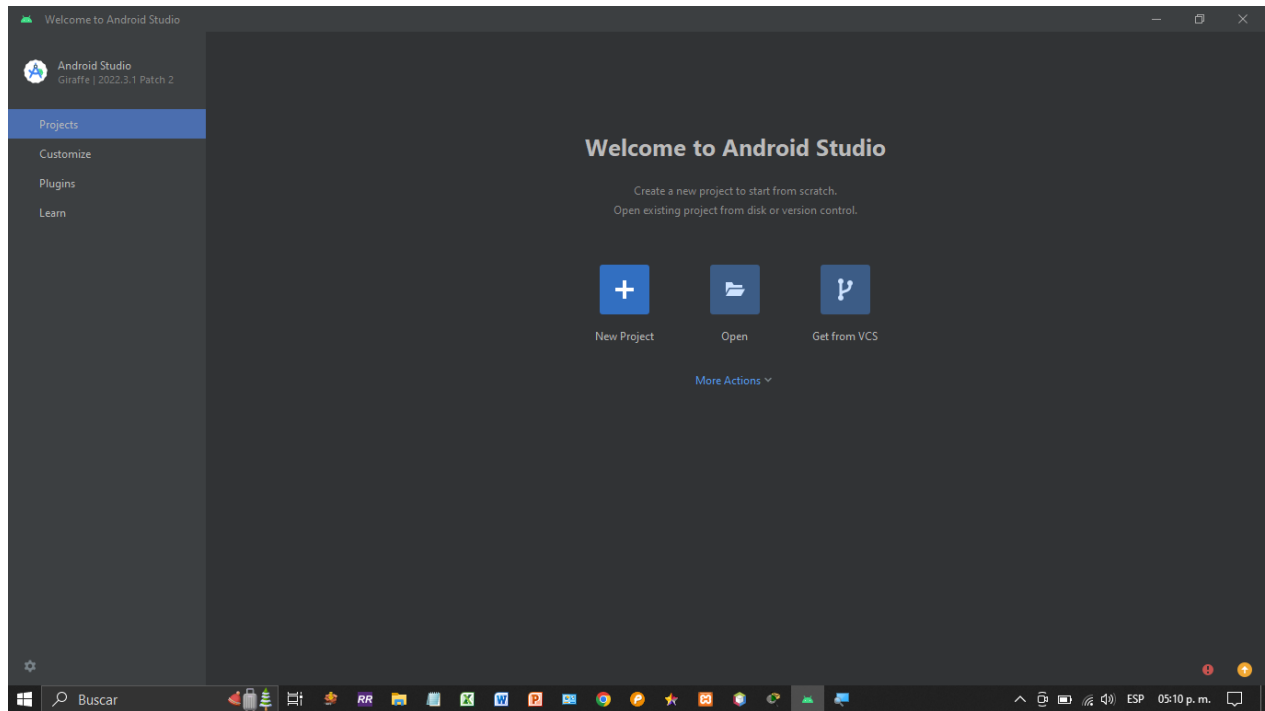


Configurando las opciones avanzadas si así se requiere

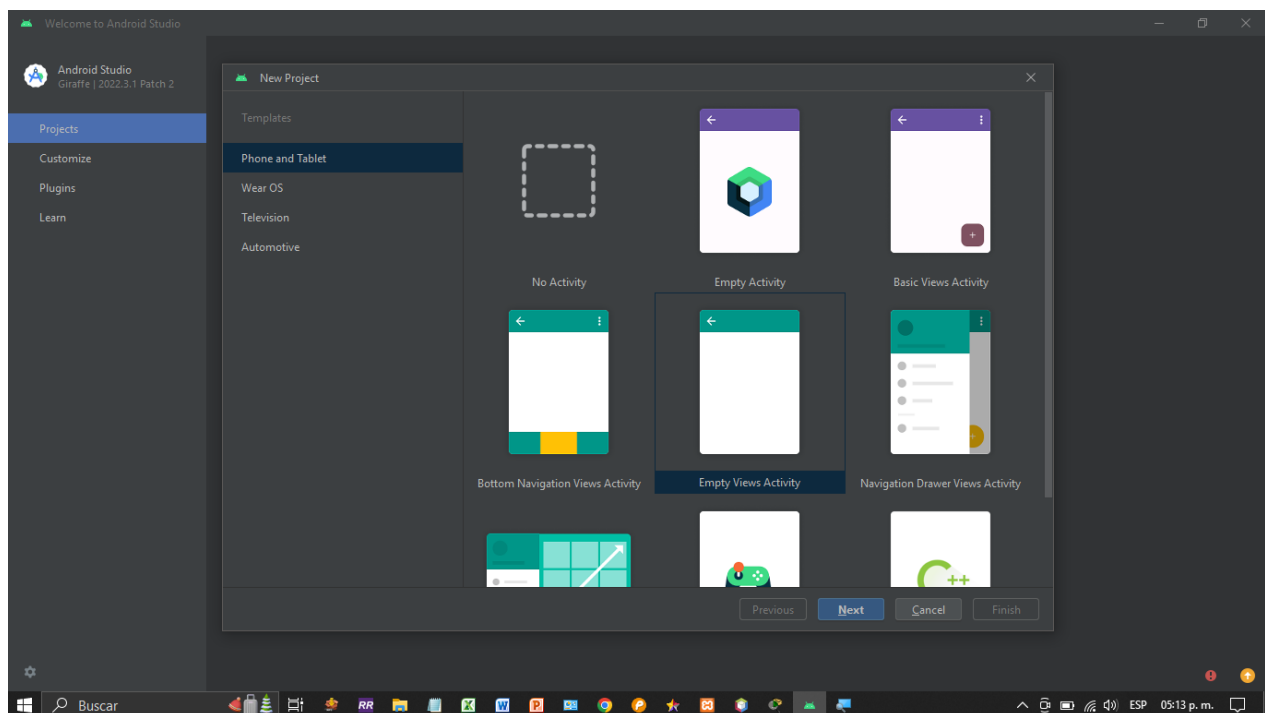


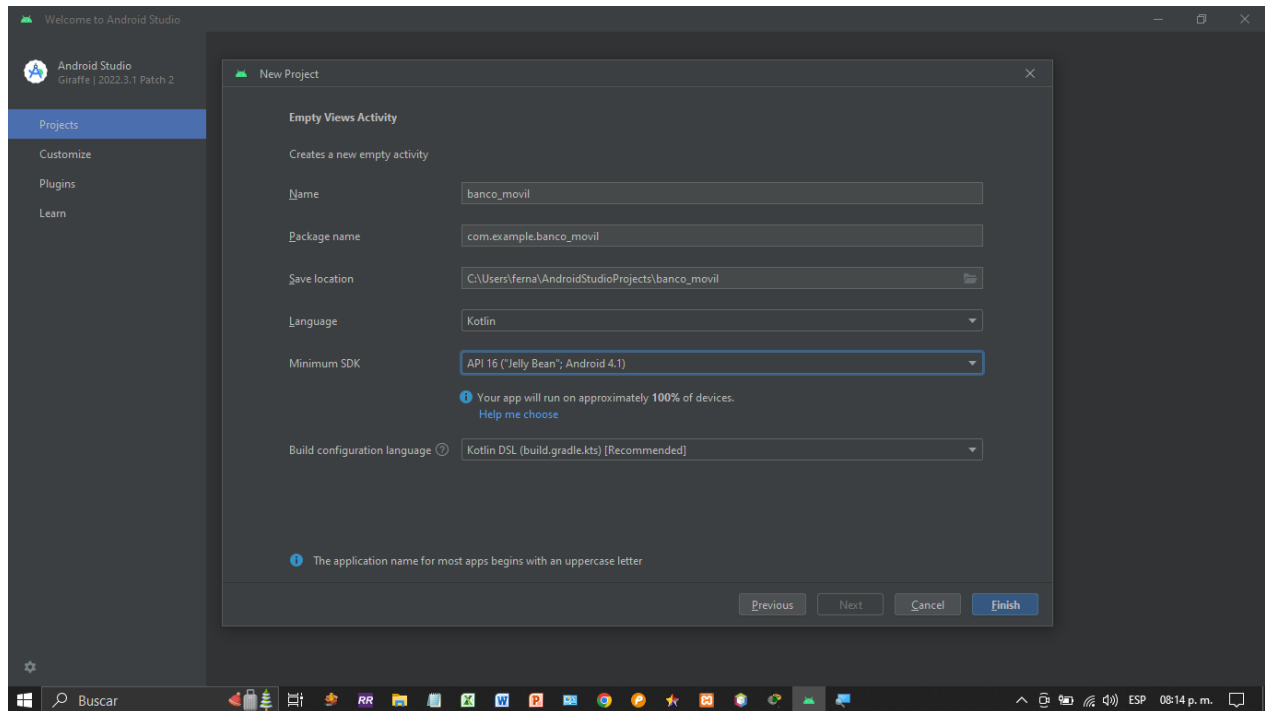
Se selecciona Finish para comenzar el proceso de creación del dispositivo



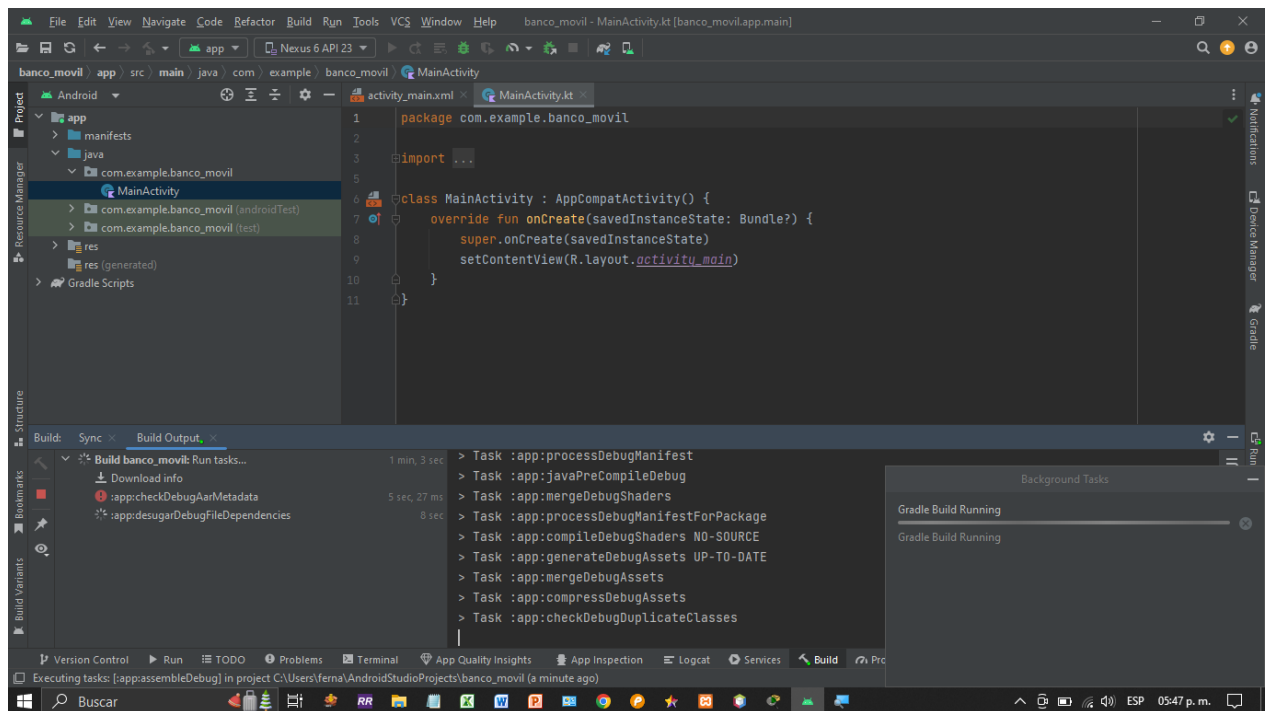


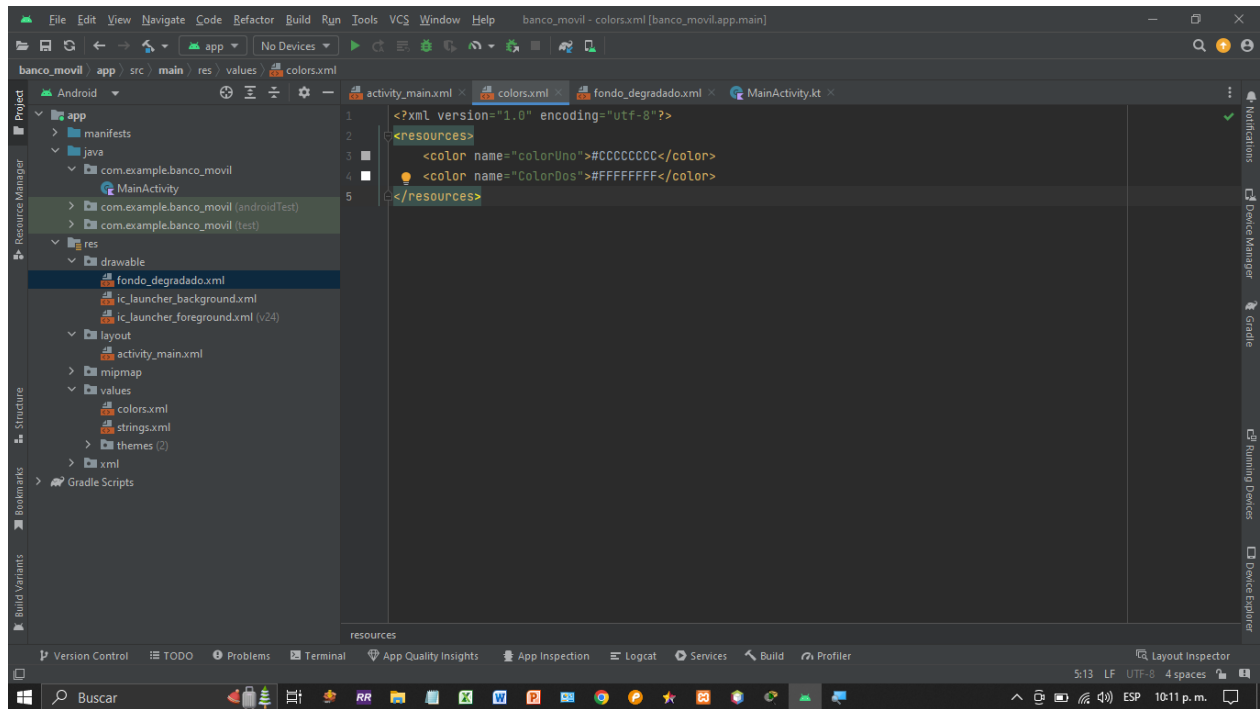
Se crea el nuevo proyecto en una plantilla vacía



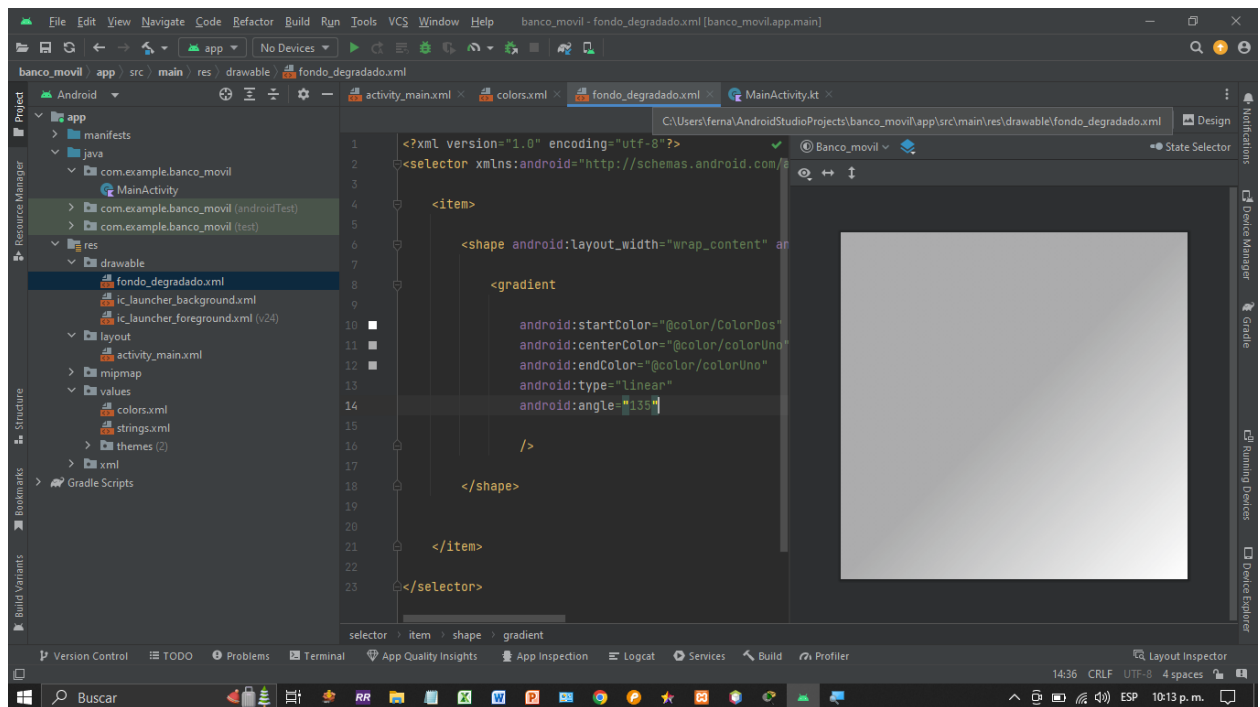


Con el nombre de banco_movil y finalizamos

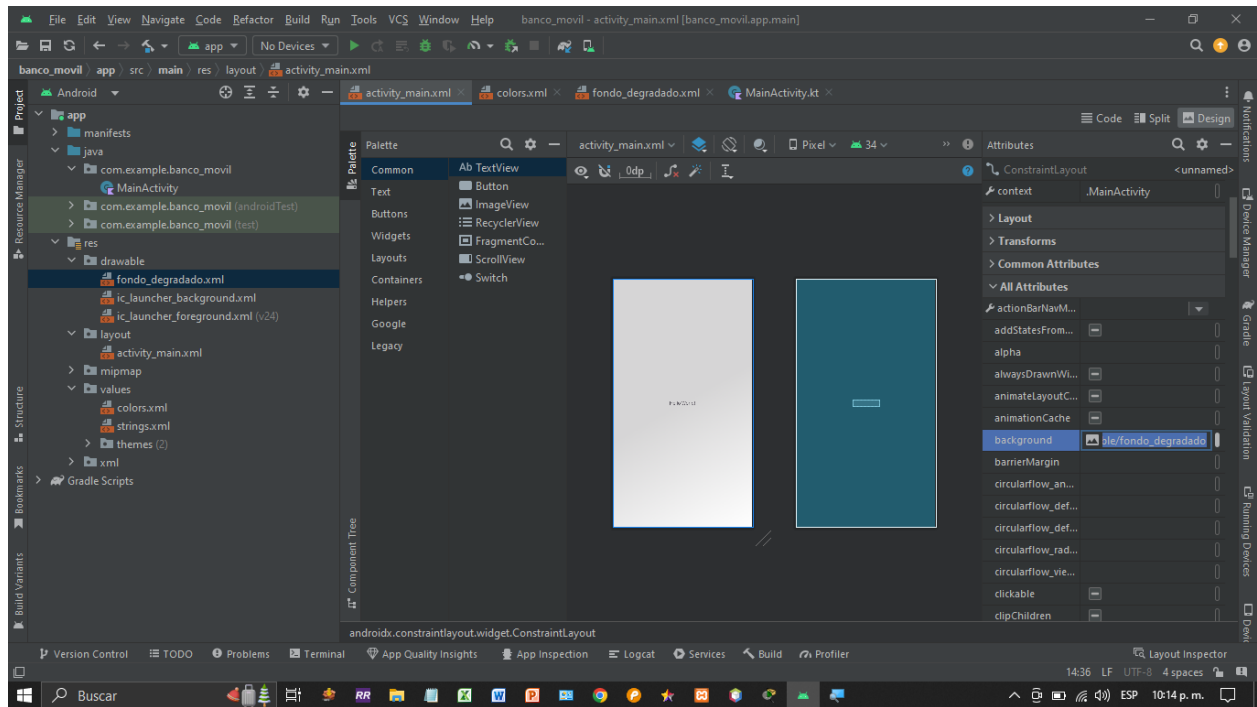




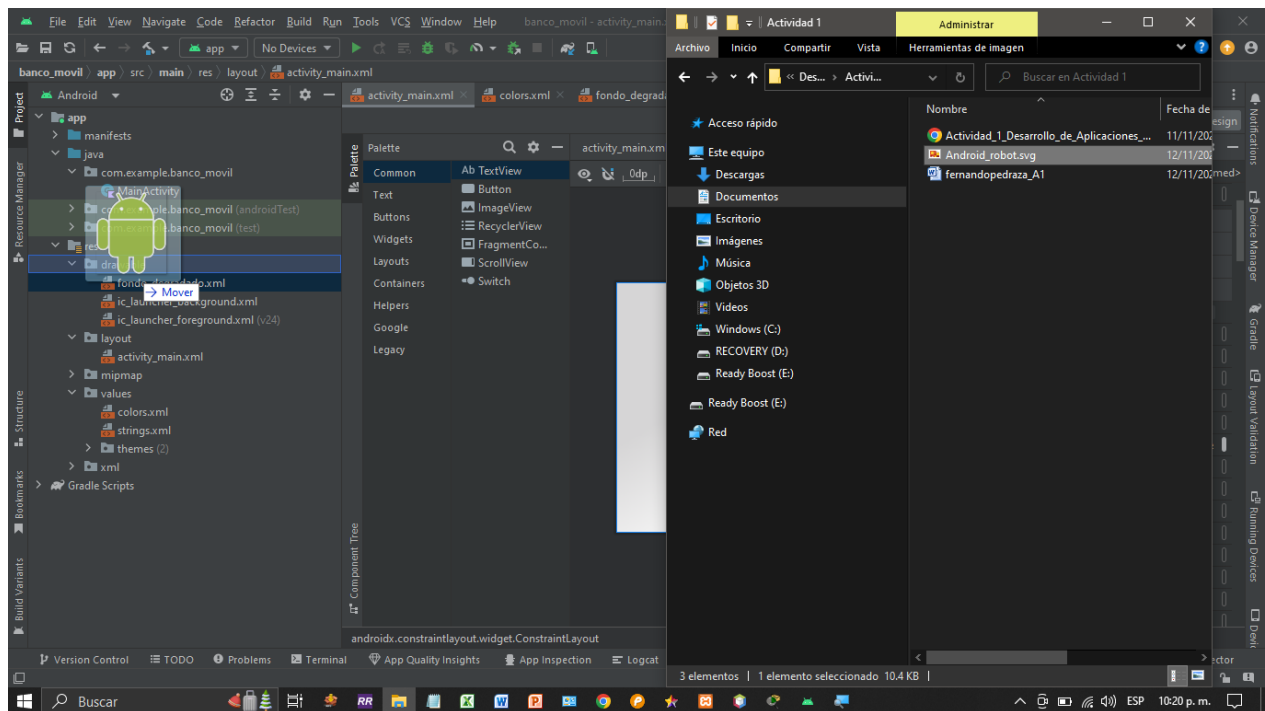
En el apartado values / colors.xml se crean los colores solicitados



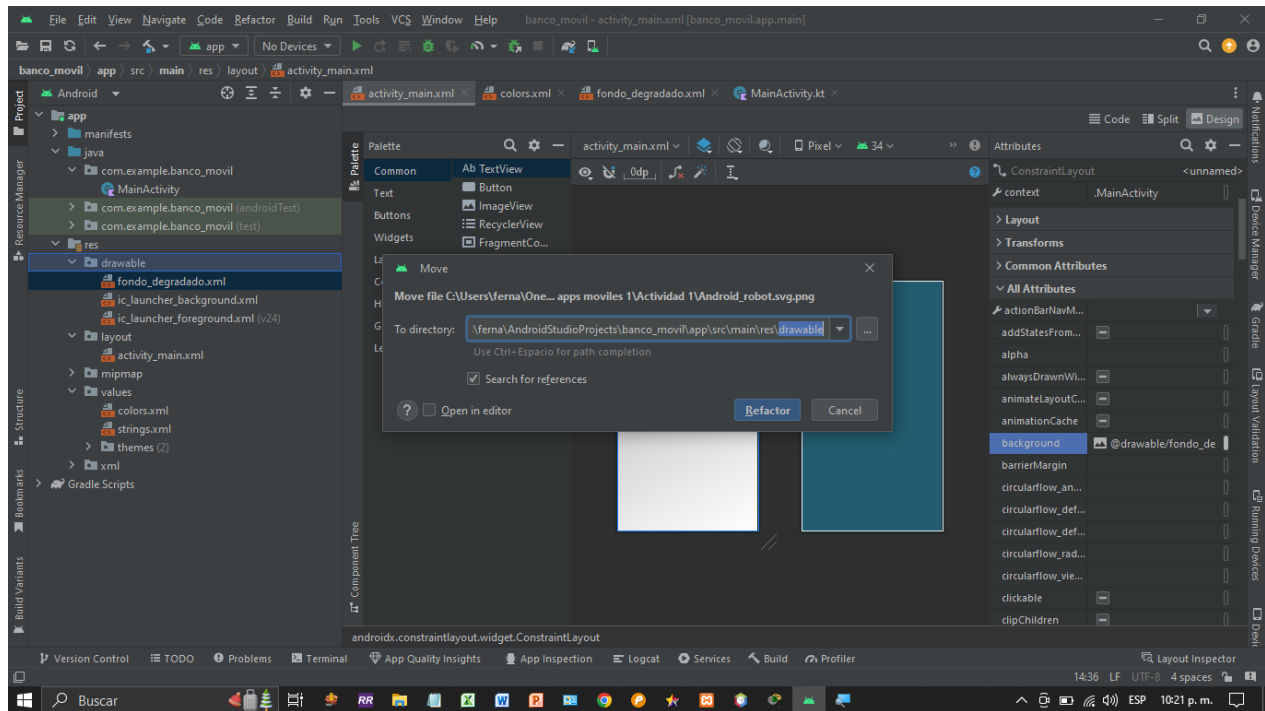
En el apartado drawable se crea un nuevo archivo xml para crear el degradado solicitado



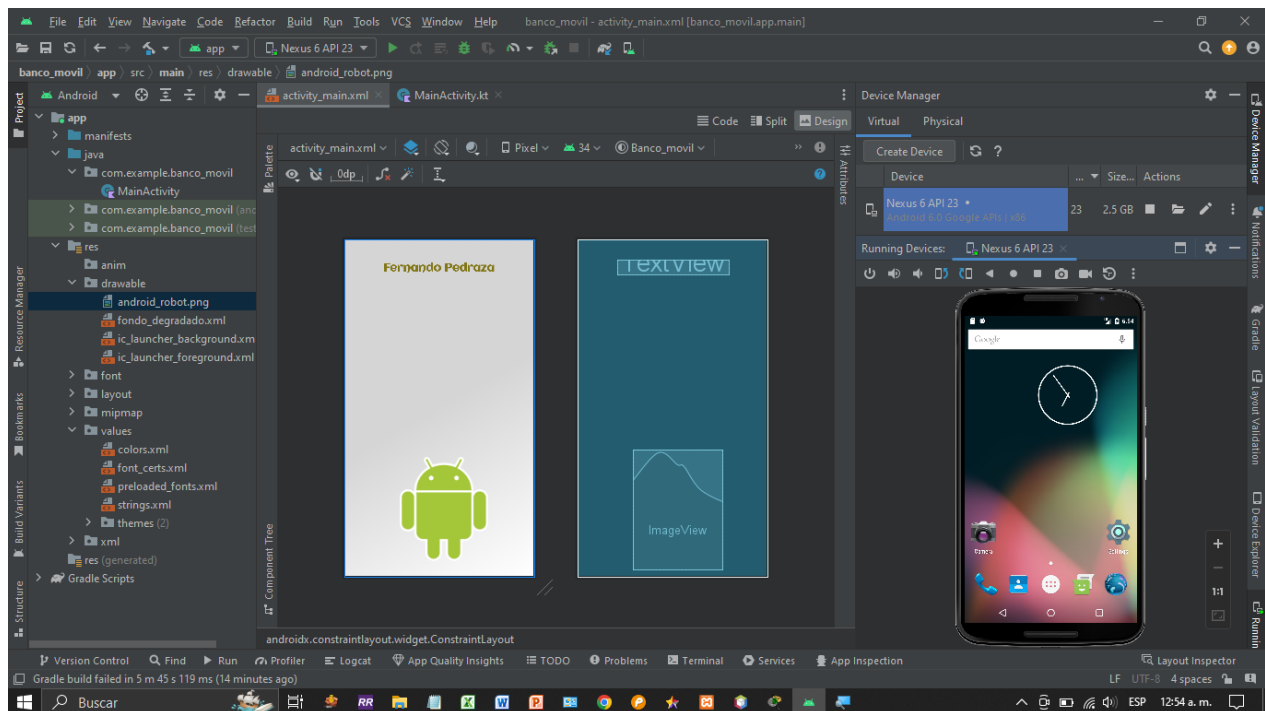
Y se establece en la interfaz a crear



Insertamos la imagen solicitada en la interfaz dentro del apartado drawable.



Y confirmamos



Se inserta el texto con nuestro nombre y la imagen seleccionada

Conclusión.

En conclusión, desarrollar aplicaciones móviles no es una tarea fácil y se vuelve aún más desafiante si se desea incorporar algunas funciones especiales en la aplicación a crear, razón por la que se debe conocer a fondo el funcionamiento de la plataforma, así como tener un amplio conocimiento en el lenguaje de programación java y kotlin para su desarrollo y así poder implementar nuevas aplicaciones en base a los requerimientos establecidos por las empresas o negocios que lo requieran.

¿Qué aprendo?

Un nuevo lenguaje de programación y su estructura, que gracias a las interfaces prediseñadas que incluye se puede agilizar el trabajo a realizar, que aún hay mucho por aprender dentro de esta plataforma que permite poder desarrollar cualquier idea que se tenga en mente, ya sea para poder innovar o agilizar cualquier proceso que requiera de una mejora, y también poder desarrollar e implementar apps que sean para ocio y entretenimiento.

Enlace de GitHub: <https://github.com/Chifer888/Desarrollo-de-apps-moviles-1.git>

Referencias

Introducción a Android Studio. (s. f.). Android Developers.

<https://developer.android.com/studio/intro?hl=es-419>

Rabago, D. (2023, 19 septiembre). Beneficios del desarrollo de aplicaciones móviles para

empresas. <https://innatos.com.mx>. <https://innatos.com.mx/desarrollo-aplicaciones-moviles/>

AlGranoide. (2021, 23 marzo). *Fondos con color degradado (gradient) - Android Studio* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RzL1PBzUtZk>

MoureDev by Brais Moure. (2019, 28 noviembre). *SPLASH SCREEN en Android Studio con*

Kotlin [2020] / Tutorial Android / Español / MoureDev [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=ksaaMt8Lo6U>