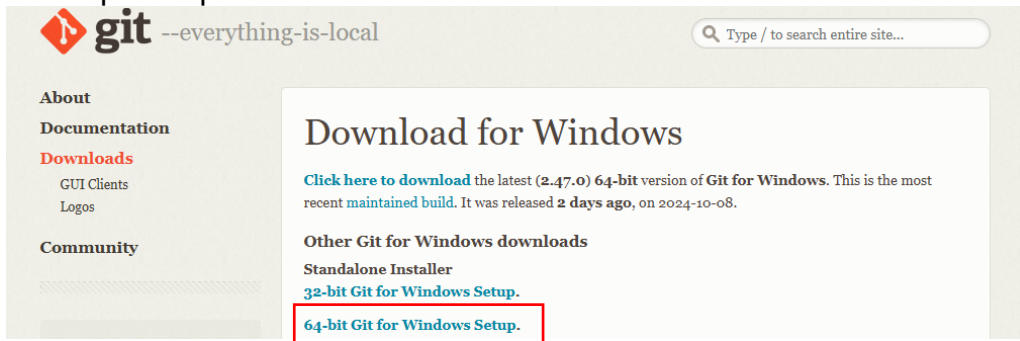


**Instructor:** Roberto Francisco Canales Zepeda.

**Contacto:** [roberto.canales@usonsonate.edu.sv](mailto:roberto.canales@usonsonate.edu.sv)

## Guía 4: Uso de Android con Github y RecyclerView

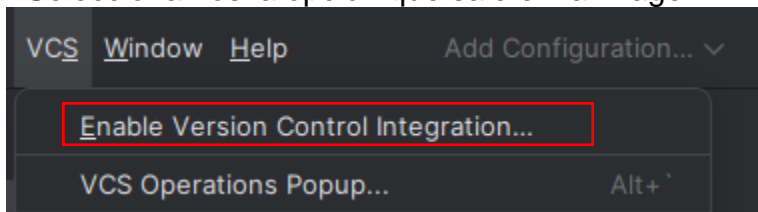
### 1. Como primer paso debemos instalar GIT



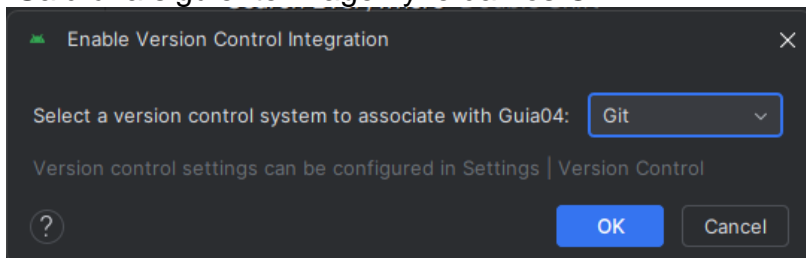
[Git - Downloading Package \(git-scm.com\)](https://git-scm.com)

### 2. Configurar Android Studio

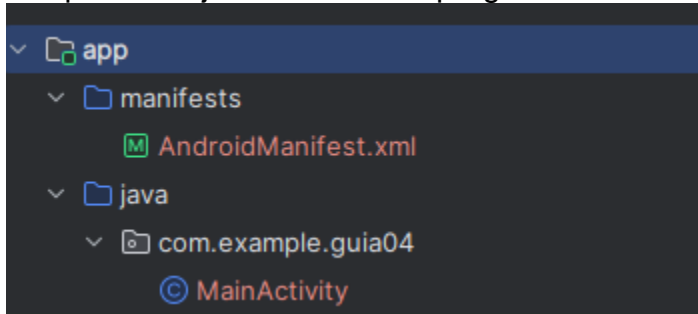
- Seleccionamos la opción que sale en la imagen



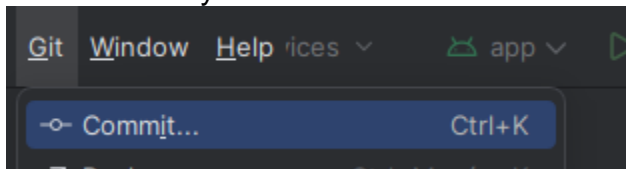
-Saldrá la siguiente imagen y le damos OK



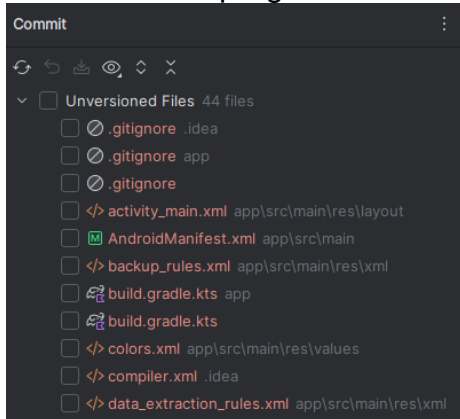
-Se pondrá rojo las clases del programa



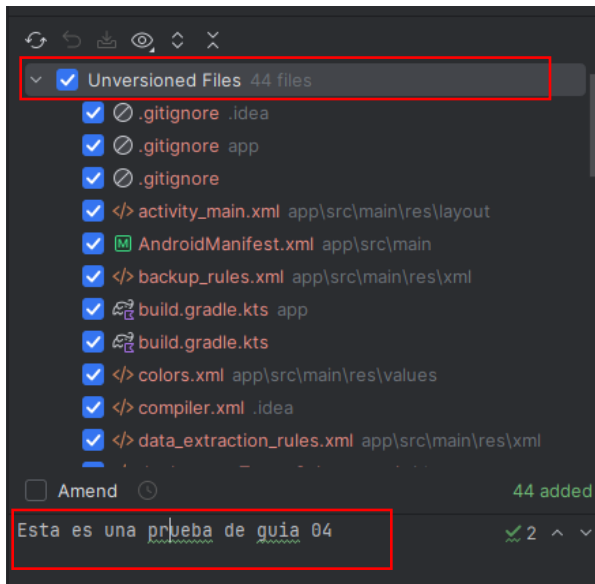
-Iremos a Git y seleccionamos Commit



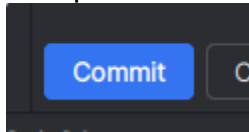
-Al un lado del programa saldrá esta ventana



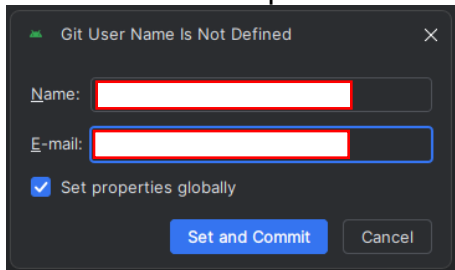
-le damos a seleccionar todos los checks y ponemos un comentario



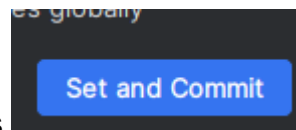
-Después damos en Commit



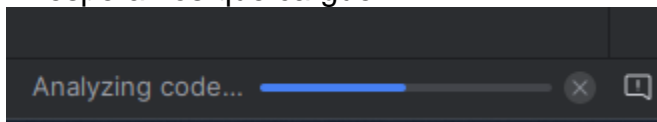
-Saldrá en Name que es nombre de su pc y deben ingresar el correo



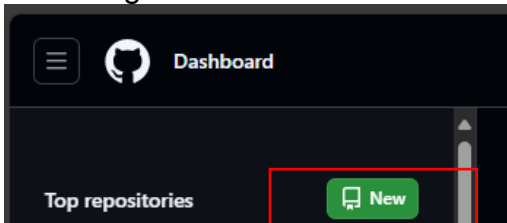
y después



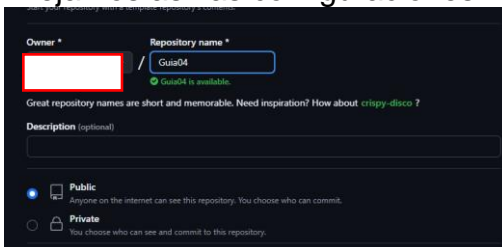
-Y esperamos que cargue



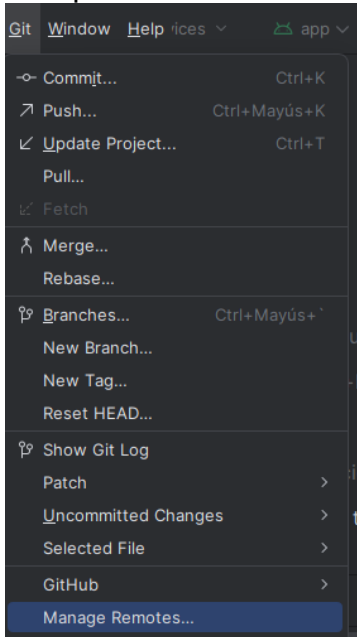
-Nos dirigimos a Github



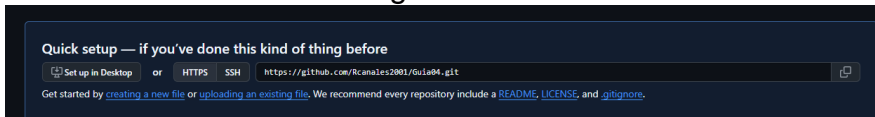
-Dejamos así las configuraciones



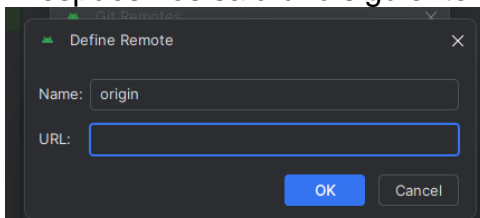
-Después nos iremos a la siguiente imagen



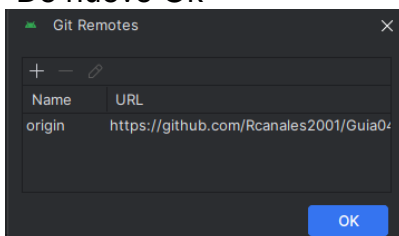
-Iremos a buscar el link de github



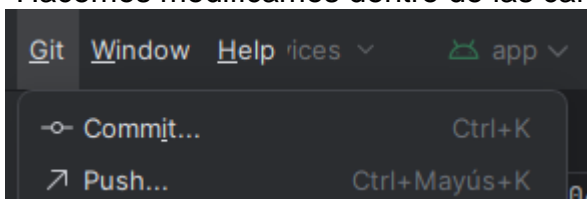
-Después nos saldrá lo siguiente y pegamos el link y damos ok

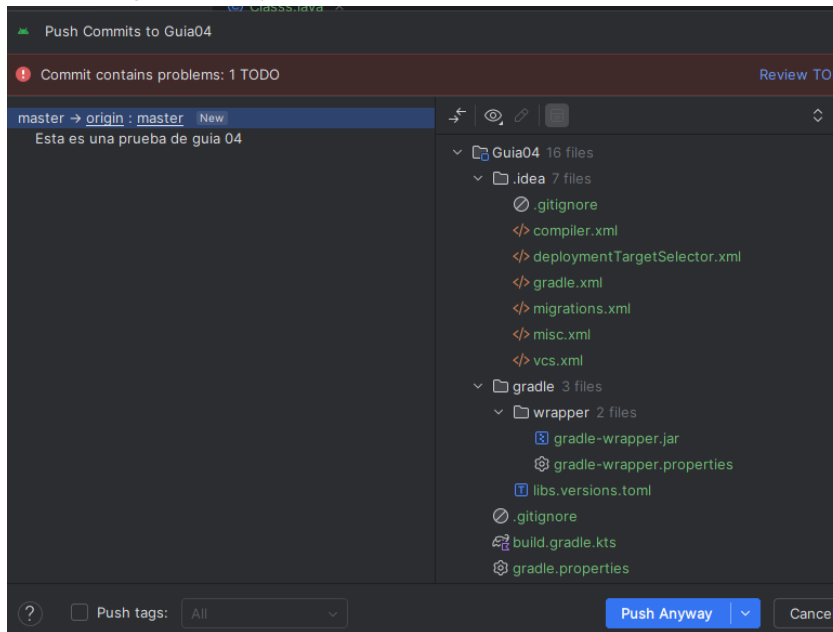


-De nuevo Ok

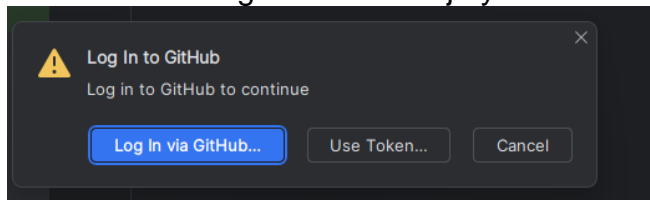


-Hacemos modificamos dentro de las carpetas y nos iremos a GIT y después a Push





-Nos saldrá el siguiente mensaje y seleccionamos lo de azul



-Y damos autorización

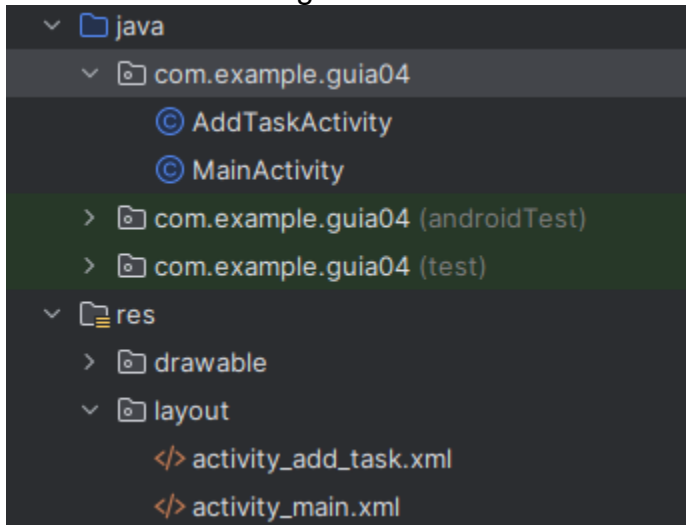
Please continue only if this page is opened from a [JetBrains IDE](#).

[Authorize in GitHub](#)

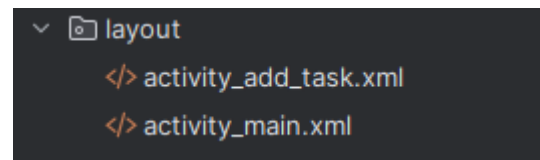
-Después refrescamos la pagina y veremos que esta subida la aplicación



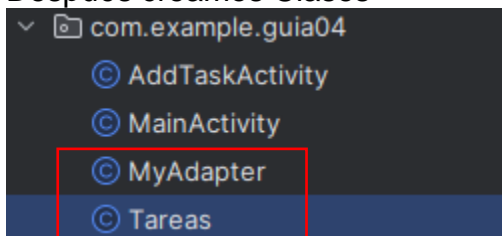
3. Vamos a crear las siguiente Actividades



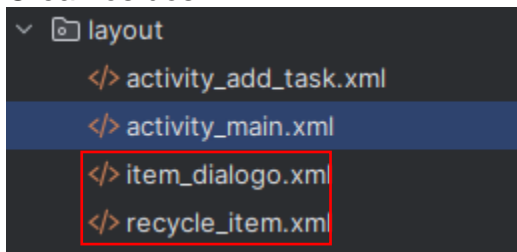
En los layout debemos tener creados los dos xml



4. Después creamos Clases

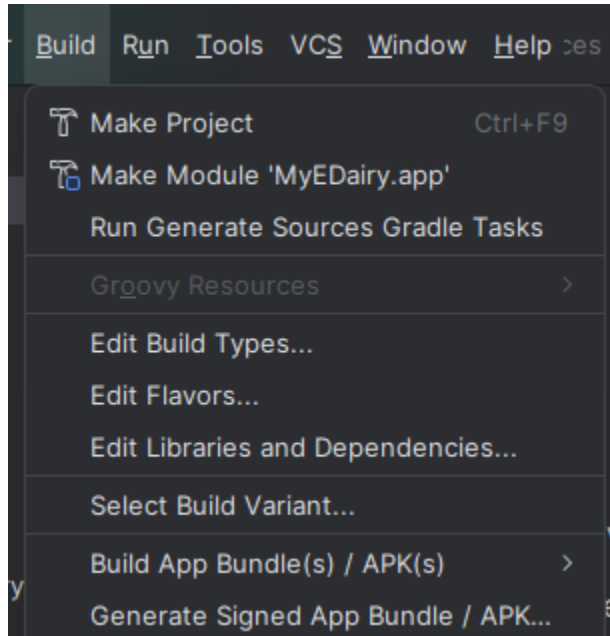


5. Creamos dos xml

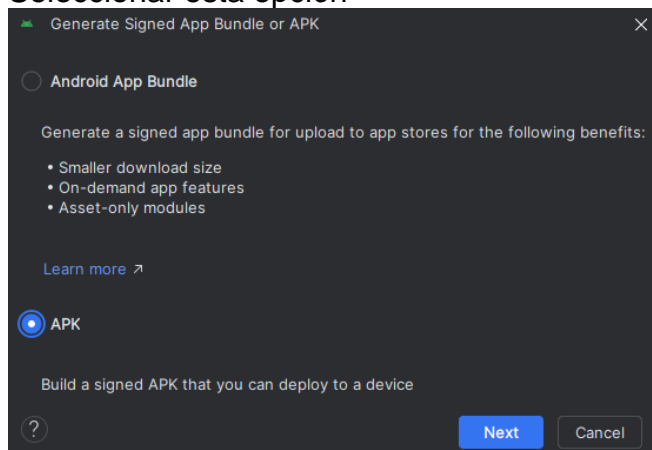


## Generación del .apk y certificado de nuestra aplicación

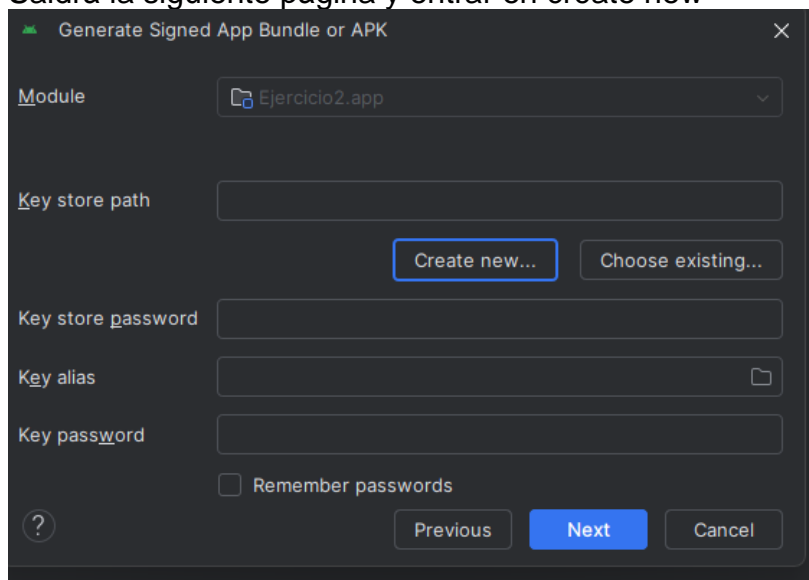
- Abrir Android Studio
- Abrir el proyecto
- Esperar a que termine la sincronización
- Hacer clic en el menú "Build"
- Seleccionar el submenú "Generate Signed Ap Bundle/APK" (Esto puede variar según la versión de la IDE)



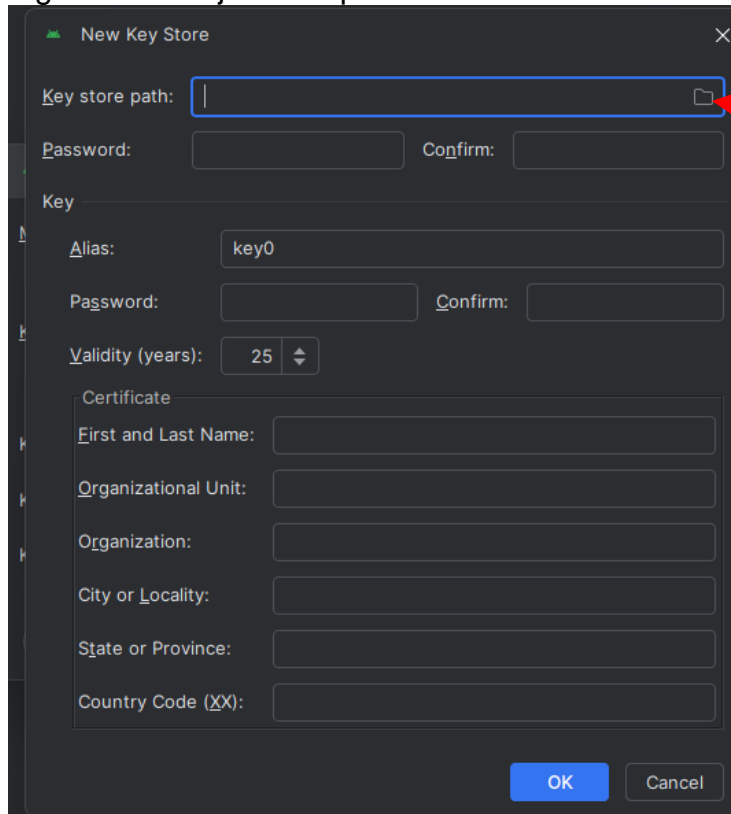
Seleccionar esta opción



Saldrá la siguiente página y entrar en créate new



Ingresa al dibujo de carpeta



New Key Store

Key store path:

Password:  Confirm:

Key

Alias:

Password:  Confirm:

Validity (years):

Certificate

First and Last Name:

Organizational Unit:

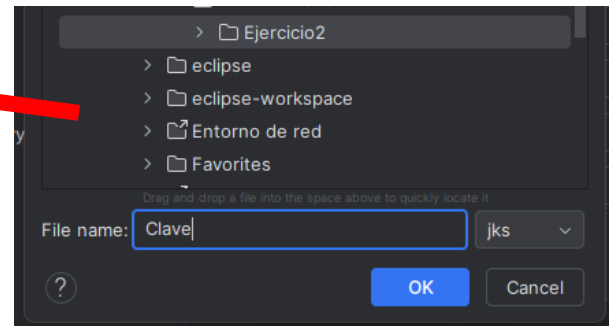
Organization:

City or Locality:

State or Province:

Country Code (XX):

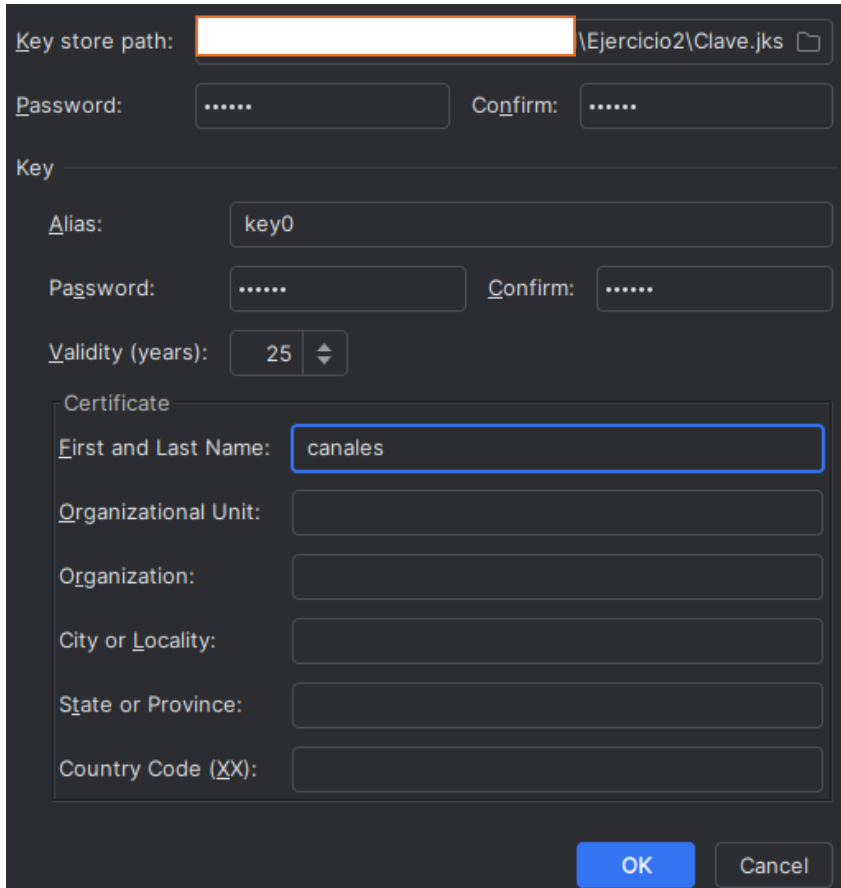
OK Cancel



File name se debe poner el nombre del certificado, es recomendado que lo guarde donde se creó la aplicación

Tiene que quedarle como la siguiente y le damos OK





Key store path:  \Ejercicio2\Clave.jks

Password:  Confirm:

Key

Alias:

Password:  Confirm:

Validity (years):

Certificate

First and Last Name:

Organizational Unit:

Organization:

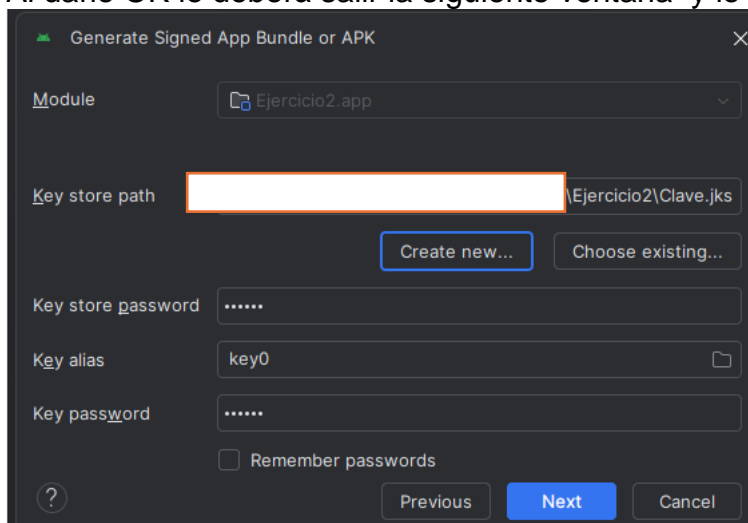
City or Locality:

State or Province:

Country Code (XX):

OK Cancel

Al darle OK le deberá salir la siguiente ventana y le damos next



Generate Signed App Bundle or APK

Module:

Key store path:  \Ejercicio2\Clave.jks

Create new... Choose existing...

Key store password:

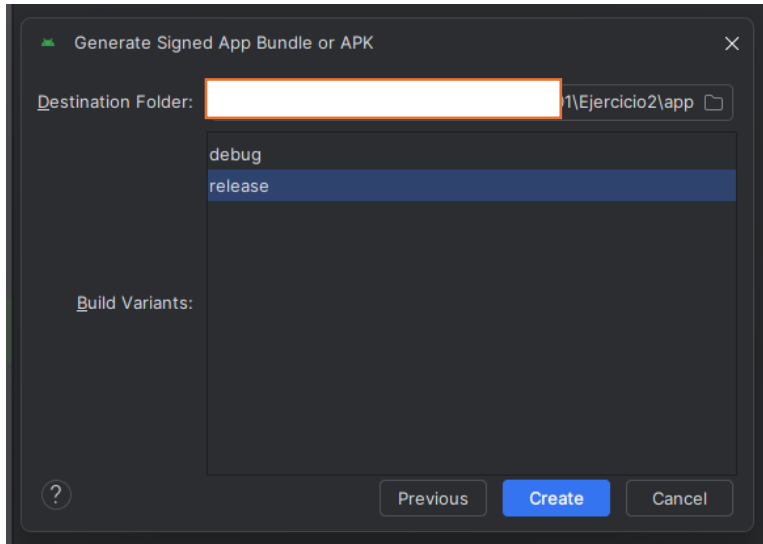
Key alias:

Key password:

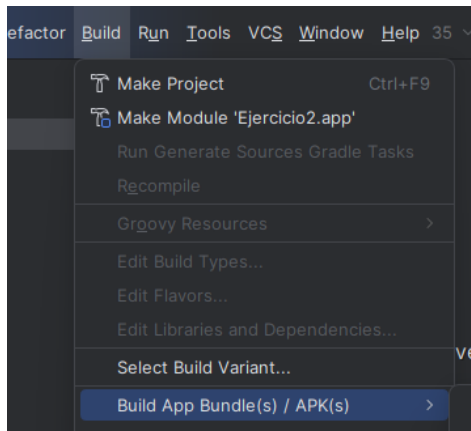
☐ Remember passwords

Previous **Next** Cancel

Después seleccionamos release y create

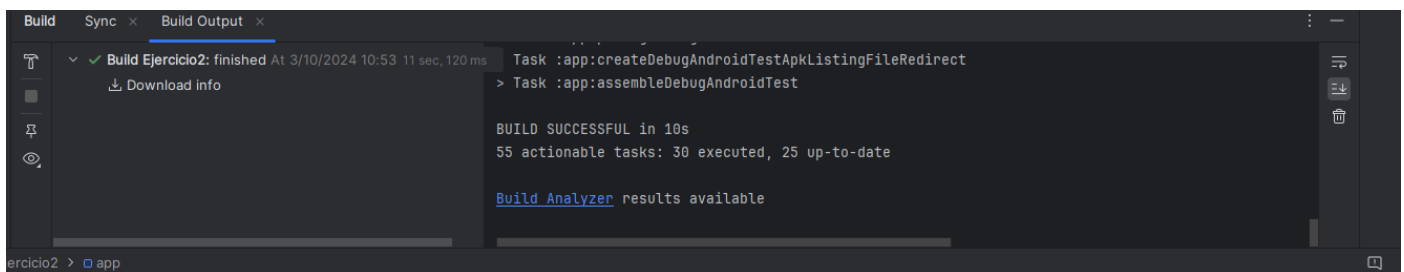


- Seleccionar el submenú “Build Bundle(s)/APK(s)” (Esto puede variar según la versión de la IDE)





Clic en “Build apk”

Al finalizar aparecerá lo siguiente



Abrir el directorio e ir a esta dirección

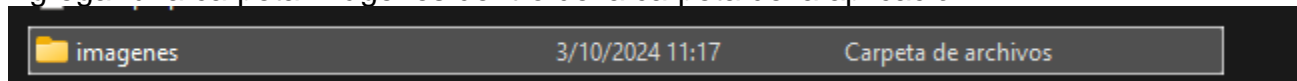
Ejercicio2 > app > build > outputs > apk > debug

 output-metadata	3/10/2024 10:53	JSON File	1 KB
 app-debug.apk	3/10/2024 10:53	Archivo APK	6,430 KB

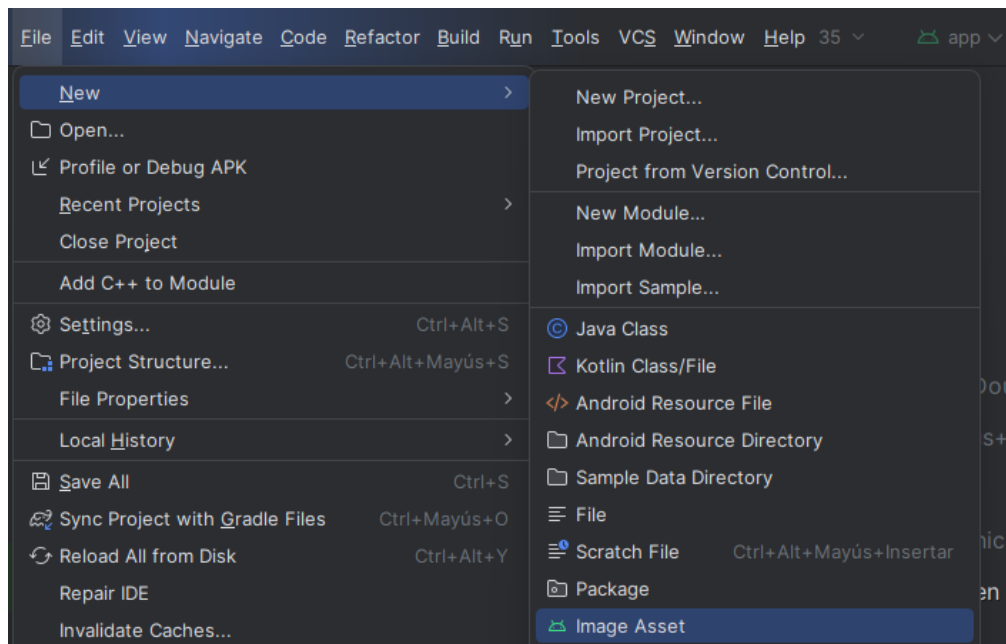
Y listo, tendremos nuestro apk generado

## Agregando imagen a nuestra aplicación

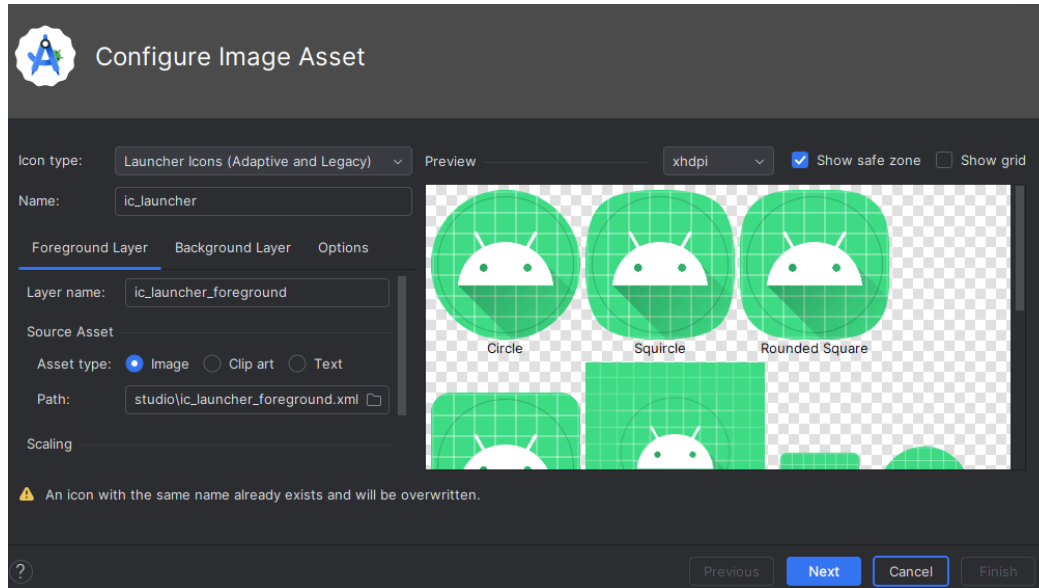
Agregar una carpeta imágenes dentro de la carpeta de la aplicación



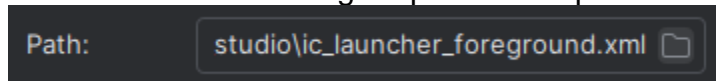
Nos dirigimos a New → Imagen Asset



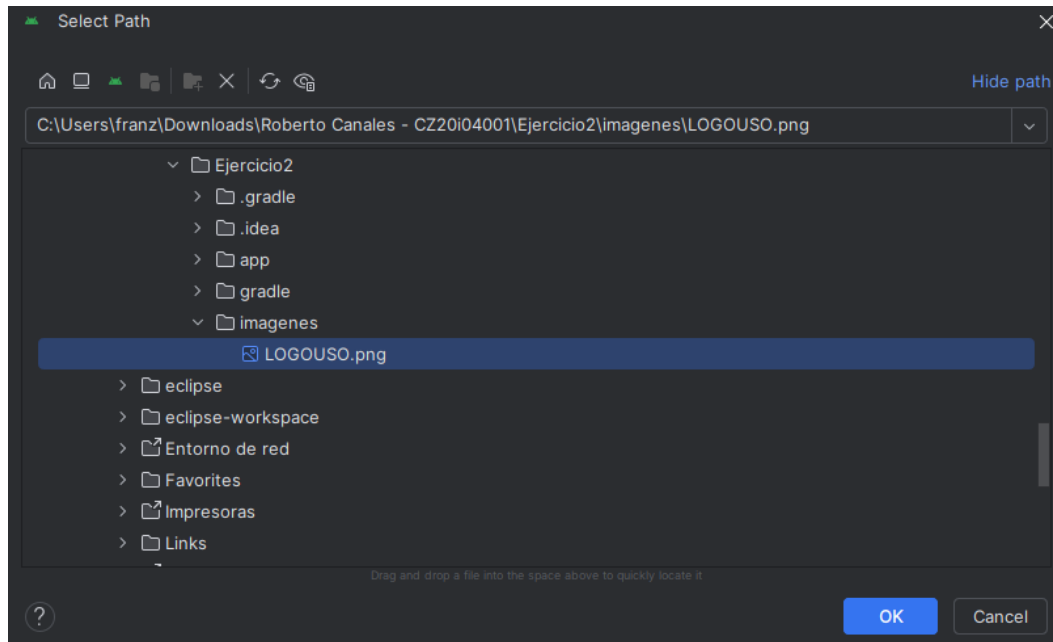
Debe salir lo siguiente



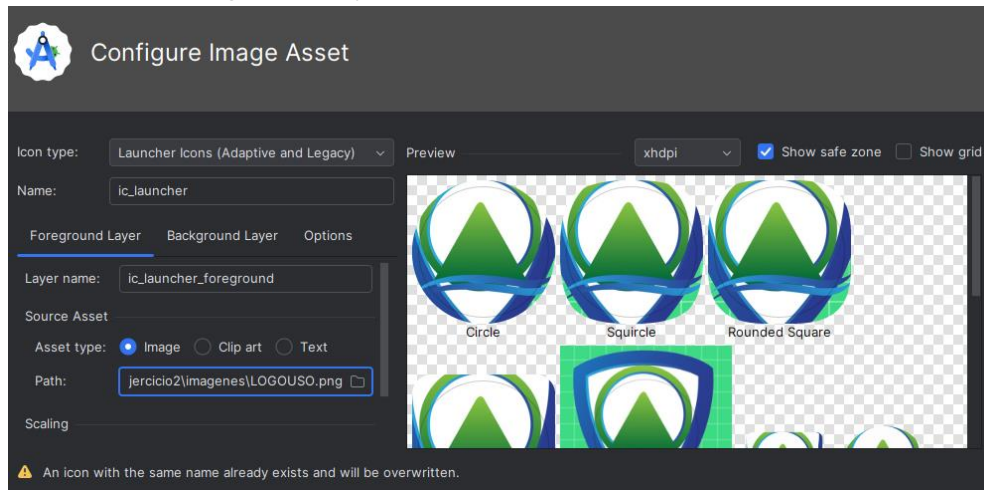
Debe ir a buscar la imagen que desean ponerle a la aplicación



Buscamos la ubicación de nuestro proyecto y seleccionamos la imagen y damos en OK



Debe salir así como en la imagen y da next y después Finish



## Funcionalidad la aplicación de guía 04:

### 1. Editar una tarea:

- ❖ Implementar la edición de una tarea al tocar el contenedor de un elemento en el RecyclerView. Al tocar el elemento, se debe abrir una interfaz donde el usuario pueda modificar los detalles de la tarea.
- ❖ Utiliza la clase RecyclerView.ViewHolder para manejar este evento.

### 2. Eliminar una tarea:

- ❖ Implementar la función de eliminación al mantener presionado el contenedor de una tarea. Al hacer esto, la tarea debe eliminarse del RecyclerView utilizando la función removeItem.

## Requisitos De Entrega:

- ❖ Edición de una Tarea (30%)
- ❖ Eliminación de una Tarea (30%)
- ❖ Diseño del Ícono de la Aplicación (10%)
- ❖ Diseño de Interfaz Dentro de la Aplicación (10%)
- ❖ Generación y Certificación del APK (20%)

Generar el archivo APK con el nombre completo del estudiante y asegurarse de que cumpla con los estándares requeridos.

Subir el APK a Sinapsis o enviarlo a través de WhatsApp.