

Nombre completo: Daniel García Méndez

AE U2.2 Actividades Android Studio

Actividad y tipo:	AE U2.2 Actividades Android Studio
Lugar:	Centro Docente
Individual / Equipo:	Individual
RA y CE	RA1.c, RA2.a, RA2.b y RA3.c.
Fecha:	Fecha de entrega disponible en Moodle
Formato	Se deberá entregar un .PDF con el siguiente formato: Nombre Apellidos - AE U2.2.pdf

Objetivos

El objetivo de esta actividad es identificar el conocimiento adquirido tras la revisión de la U1. Introducción al Desarrollo Móvil.

Descripción de la actividad

Realiza las siguientes actividades:

- 1. Busca en la página de Android Developers qué utilidad puede tener la inclusión del siguiente código en el Manifests: <uses-permission android:name = < permiso < android:SdkVersion = <entero>/> (2 puntos)**

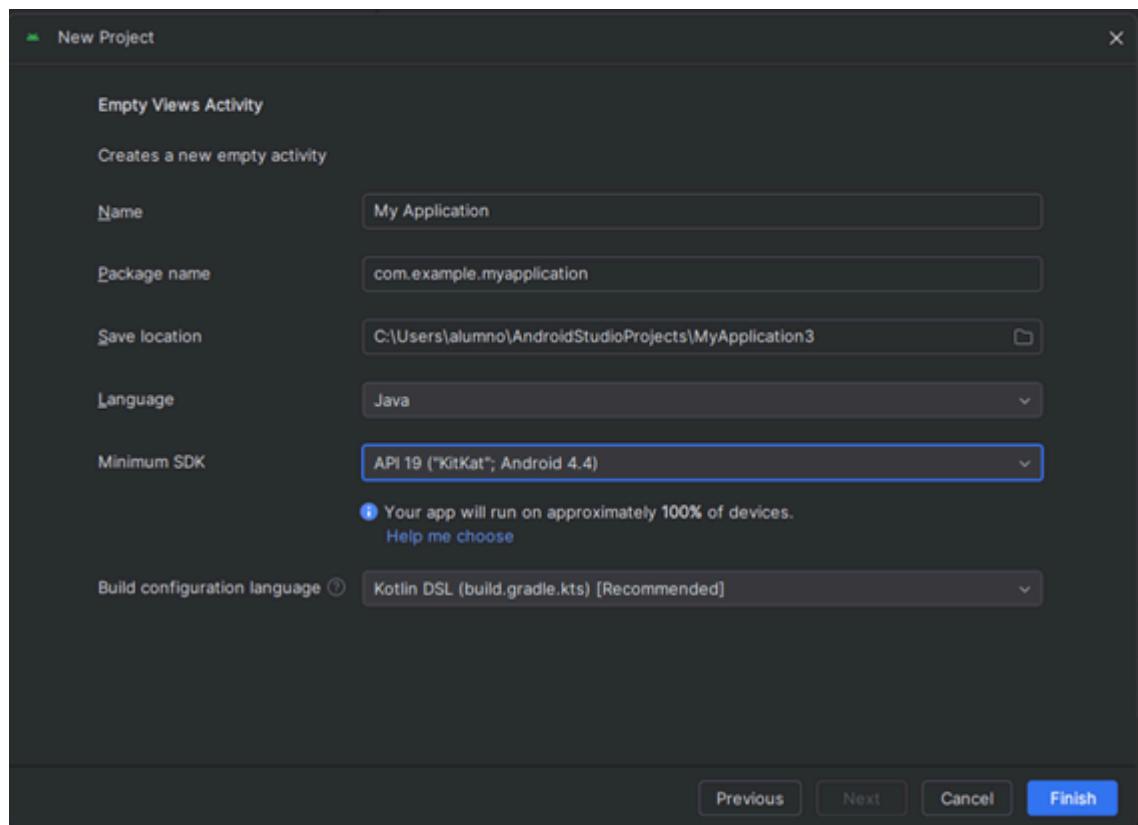
Especifica un permiso de sistema que el usuario debe otorgar para que la app funcione correctamente. El usuario otorga permisos cuando se instala la aplicación, en dispositivos con Android 5.1 o versiones anteriores, o mientras se ejecuta la app, en dispositivos con Android 6.0 o versiones posteriores.

<https://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element?hl=es-419>

Nombre completo: Daniel García Méndez

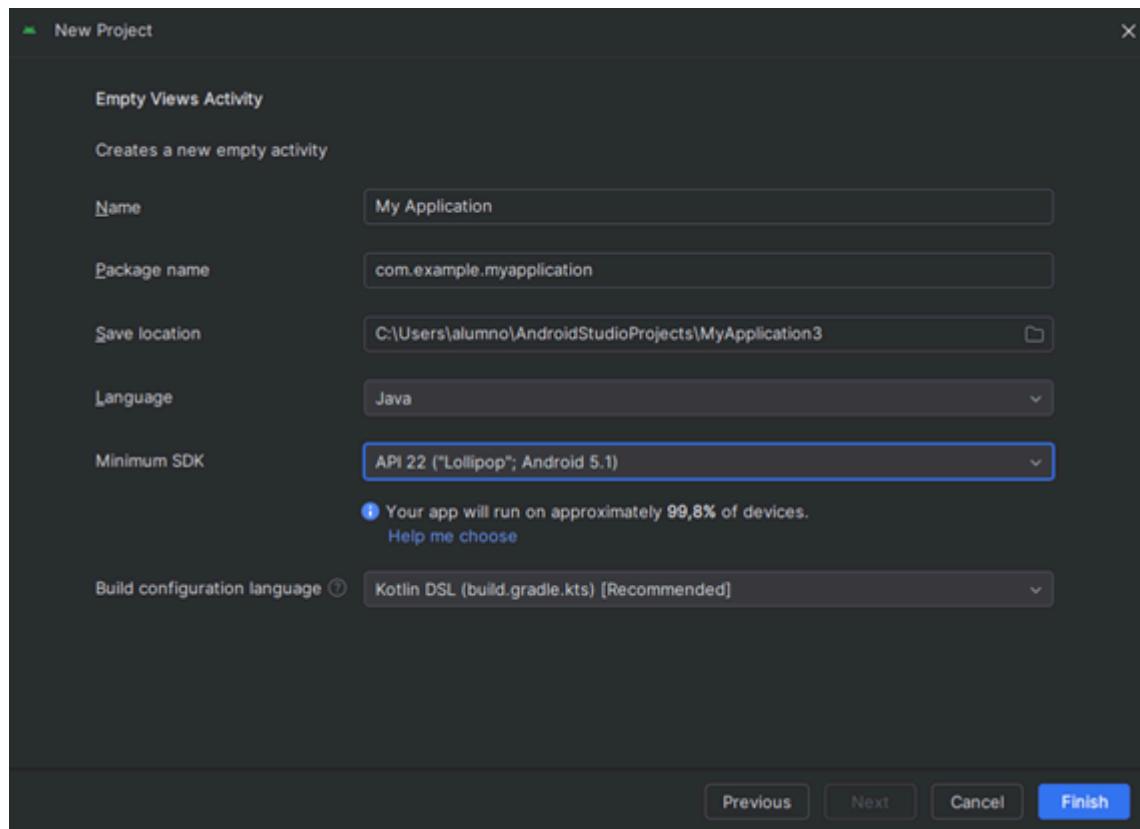
2. Inicializa un proyecto y calcula cuántos usuarios podrían acceder a la aplicación si tuvieran en un dispositivo las siguientes versiones de Android: kitkat, Lollipop (Api 22), Nougat (Api 25) y Oreo. (2 puntos)

Kitkat tiene una compatibilidad de un 100% con los usuarios.



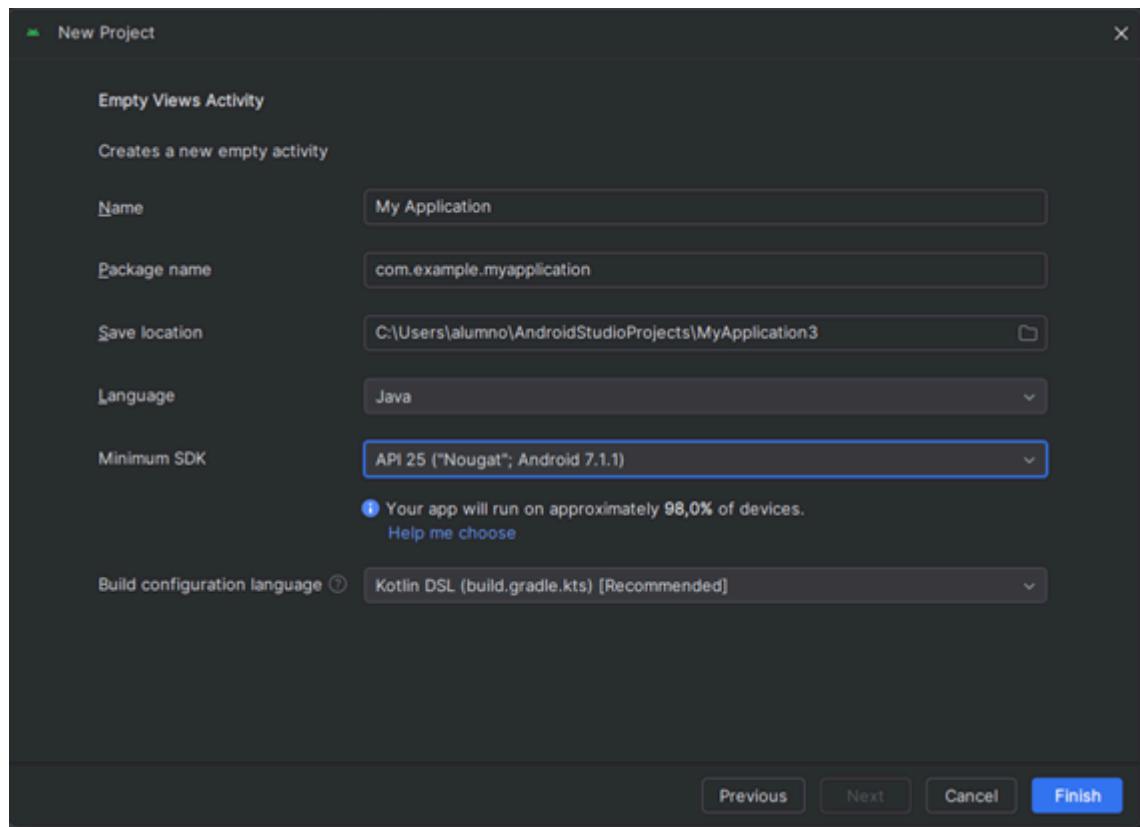
Nombre completo: Daniel García Méndez

Lollipop tiene una compatibilidad de un 99,8% con los usuarios.



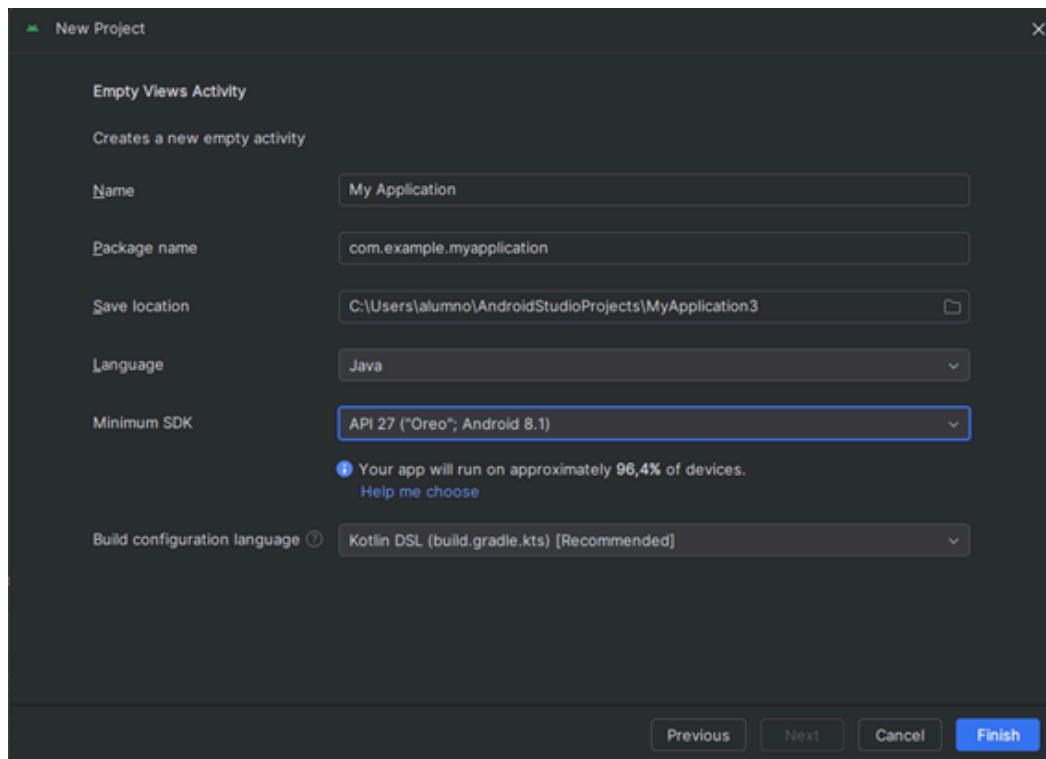
Nombre completo: Daniel García Méndez

Nougat tiene una compatibilidad de un 98,0% con los usuarios.



Nombre completo: Daniel García Méndez

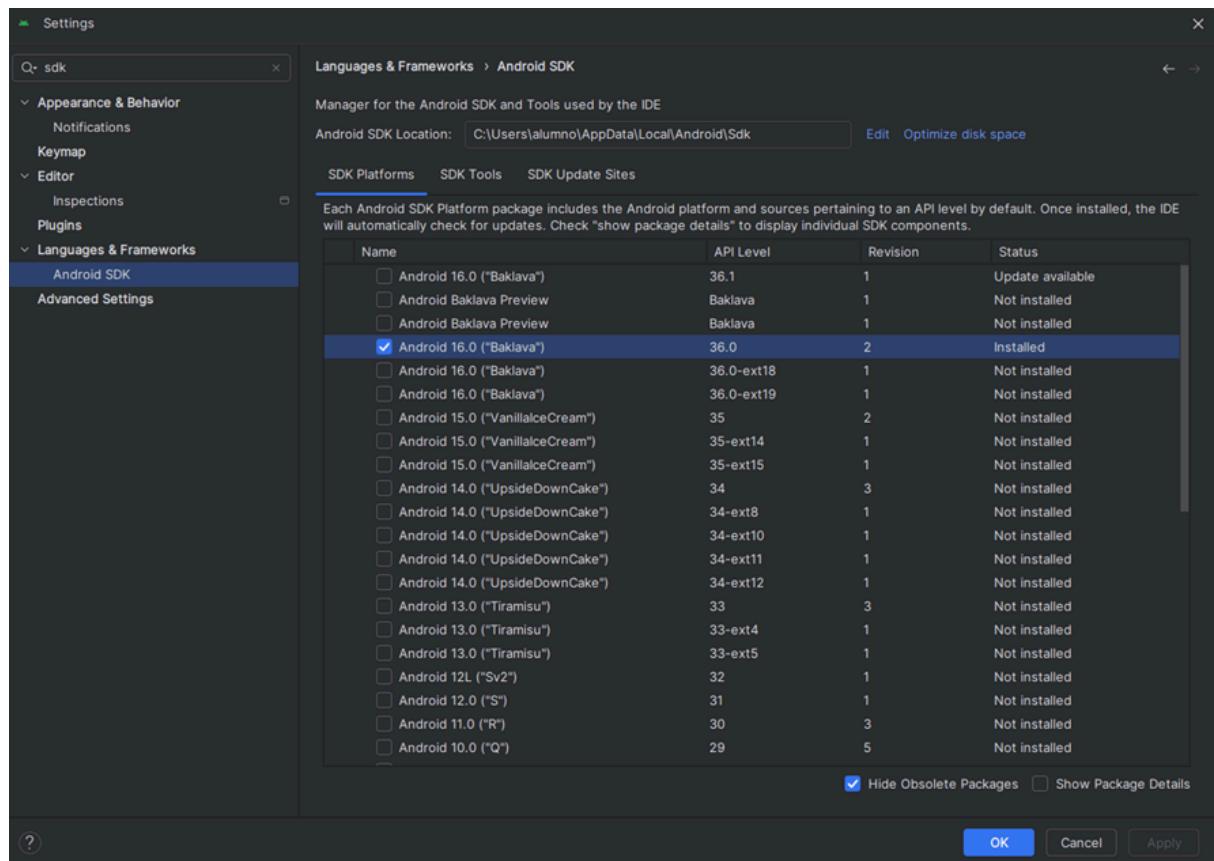
Oreo tiene una compatibilidad de un 96,4% con los usuarios.



Nombre completo: Daniel García Méndez

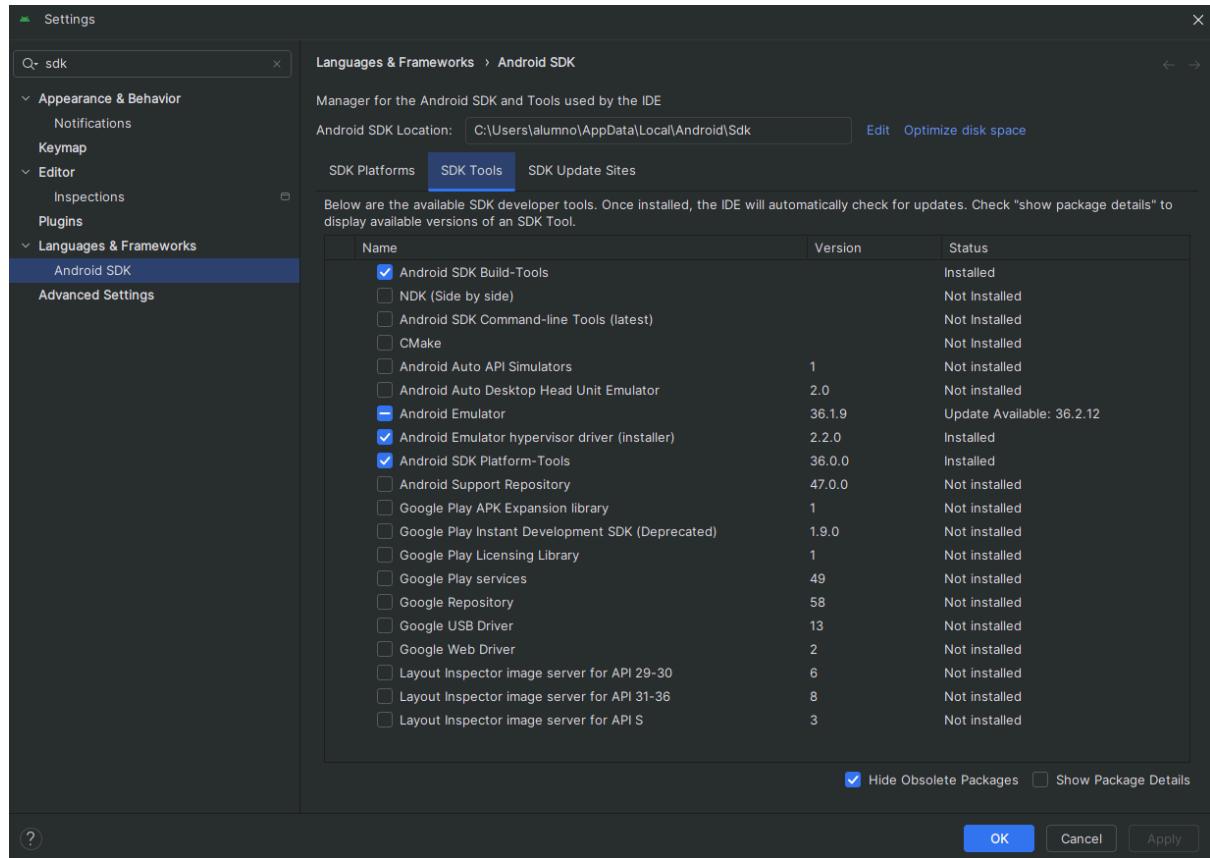
- 3. Entra en los Setting de Android Studio (Ctrl+Alt+S) y comprueba los platforms de Android que tienes instalados o parcialmente instalados y las SDK Tools instaladas. (1,5 puntos)**

Aquí están todas las SDK Platforms del Android studio.



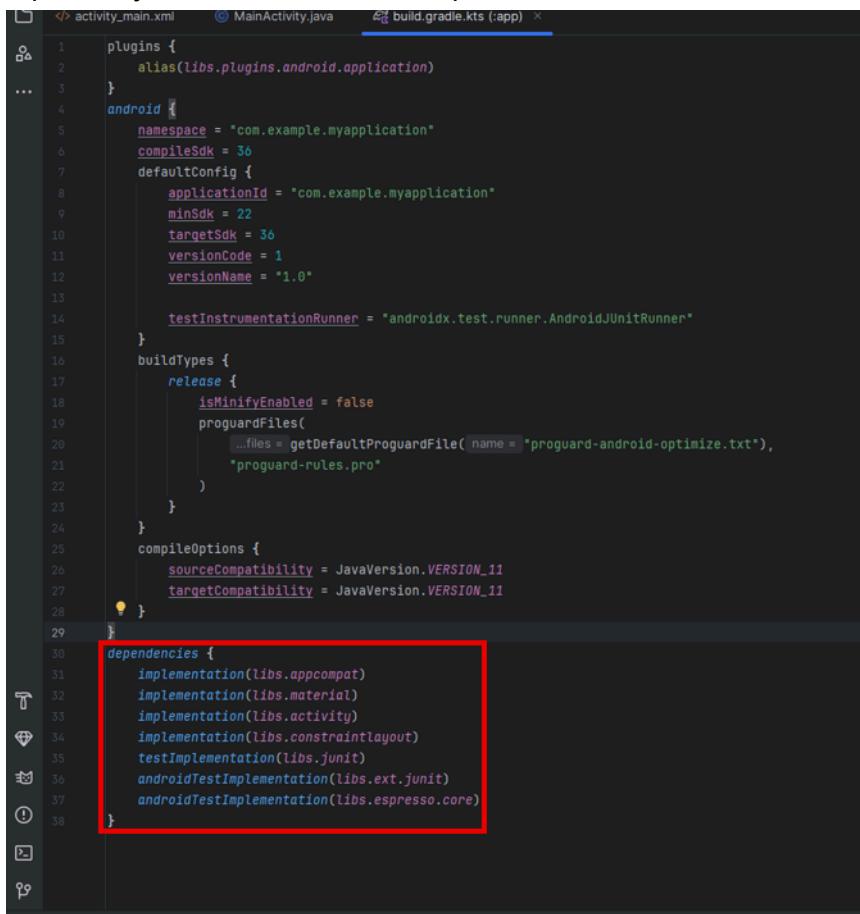
Nombre completo: Daniel García Méndez

Aquí están todas las sdk tools instaladas en Android studio.



Nombre completo: Daniel García Méndez

4. Inicia Android Studio y entra en el archivo build.gradle (Module:app) que se encuentra en la carpeta Gradle Scripts y anota las dependencias que implementará tu entorno en las aplicaciones que desarrolles. (1,5 puntos)
- Aquí te dejo señalado todas las dependencias de mi entorno.



```
plugins {
    alias(libs.plugins.android.application)
}

android {
    namespace = "com.example.myapplication"
    compileSdk = 36
    defaultConfig {
        applicationId = "com.example.myapplication"
        minSdk = 22
        targetSdk = 36
        versionCode = 1
        versionName = "1.0"

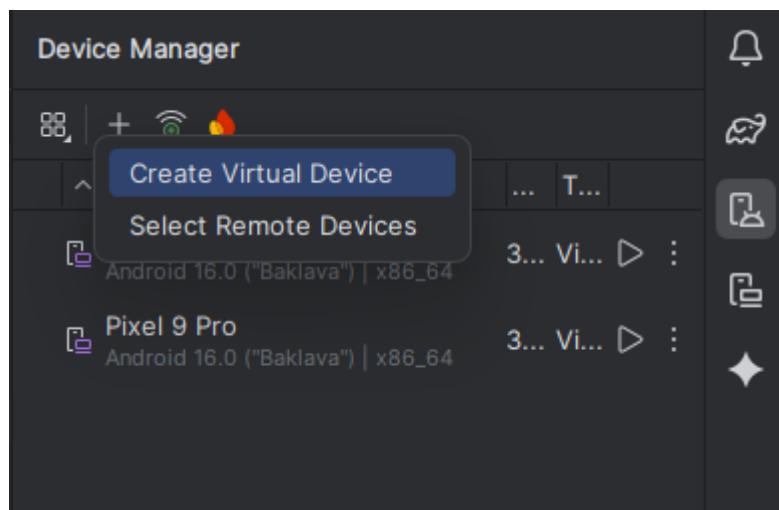
        testInstrumentationRunner = "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner"
    }
    buildTypes {
        release {
            isMinifyEnabled = false
            proguardFiles(
                ...files = getDefaultProguardFile("proguard-android-optimize.txt"),
                "proguard-rules.pro"
            )
        }
        compileOptions {
            sourceCompatibility = JavaVersion.VERSION_11
            targetCompatibility = JavaVersion.VERSION_11
        }
    }
}

dependencies {
    implementation(libs.appcompat)
    implementation(libs.material)
    implementation(libs.activity)
    implementation(libs.constraintlayout)
    testImplementation(libs.junit)
    androidTestImplementation(libs.ext.junit)
    androidTestImplementation(libs.espresso.core)
}
```

Nombre completo: Daniel García Méndez

- 5. Crea mediante el AVD Manager un dispositivo virtual que tenga iguales o similares características que tu teléfono móvil habitual (en el caso de usar iPhone, desplegar un Samsung s25. (3 puntos)**

Crearé un nuevo dispositivo casi idéntico al Xiaomi Redmi Note 9 pro, ya que este modelo no aparece por defecto en android studio.



Add Device

Form Factor

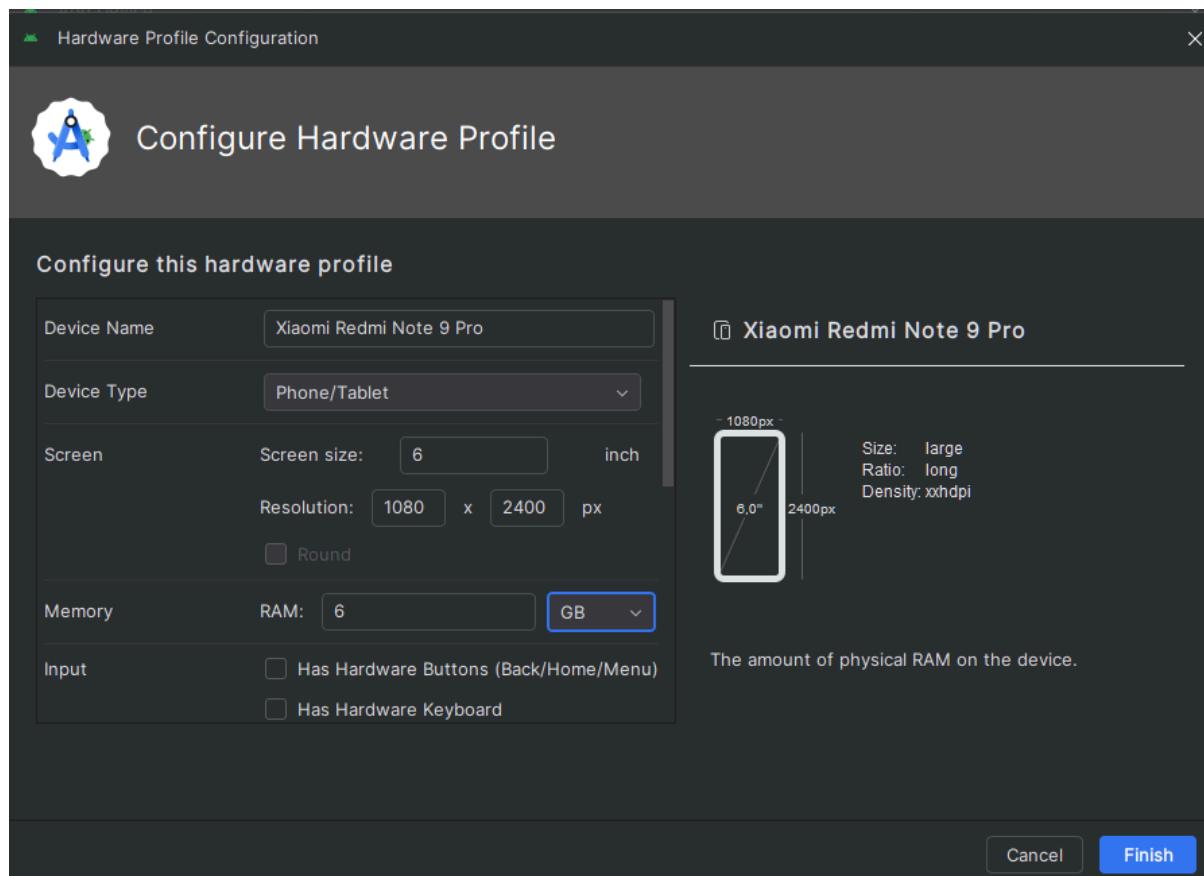
- Phone
- Tablet
- Wear OS
- Desktop
- TV
- Automotive
- XR

Show obsolete device profiles

Name	Play	API	Width	Height	Density
Xiaomi Redmi Note 9 Pro	1+	2400	1080	480 dpi	
Resizable (Experimental)	34+	1080	2400	420 dpi	
Pixel 9a	35+	1080	2424	420 dpi	
Pixel 9 Pro XL	35+	1344	2992	480 dpi	
Pixel 9 Pro Fold	35+	2076	2152	390 dpi	
Pixel 9 Pro	35+	1280	2856	480 dpi	
Pixel 9	35+	1080	2424	420 dpi	
Pixel 8a	34+	1080	2400	420 dpi	
Pixel 8 Pro	34+	1344	2992	480 dpi	
Pixel 8	34+	1080	2400	420 dpi	
Pixel Fold	34+	2208	1840	420 dpi	
Pixel 7a	34+	1080	2400	420 dpi	
Pixel 7 Pro	33+	1440	3120	560 dpi	
Pixel 7	33+	1080	2400	420 dpi	
Pixel 6a	33+	1080	2400	420 dpi	
Pixel 6 Pro	31+	1440	3120	560 dpi	
Pixel 6	31+	1080	2400	420 dpi	
Pixel 5	30+	1080	2340	440 dpi	
Pixel 4a	30+	1080	2340	440 dpi	
Pixel 4 XL	29+	1440	3040	560 dpi	
Pixel 4	29+	1080	2280	440 dpi	
Pixel 3a XL	28+	1080	2160	400 dpi	

New hardware profile... Import hardware profile... Cancel Previous Next Finish

Nombre completo: Daniel García Méndez





Nombre completo: Daniel García Méndez

