







1.1. Introducción

“Un **recurso** Android es un archivo o un valor donde su ámbito es una aplicación Android que puede cambiarse sin **recompilar** la aplicación”

```
2020-11-10 20:25:13 - Sensor: Launching a new emulator with Virtual Device
2020-11-10 20:25:14 - Sensor: New emulator found: emulator-5554
2020-11-10 20:25:14 - Sensor: Waiting for device (android.process.acore) 1
2020-11-10 20:25:15 - Sensor: Done is up device 'emulator-5554'
2020-11-10 20:25:17 - Sensor: Uploading Sensors.apk onto device 'emulator'
2020-11-10 20:25:17 - Sensor: Installing Sensors.apk...
2020-11-10 20:25:18 - Sensor: Success!
2020-11-10 20:25:19 - Sensor: Starting activity com.issac.sensors.MainActivity
2020-11-10 20:25:19 - Sensor: Starting activity com.issac.sensors.MainActivity
2020-11-10 20:25:19 - Sensor: Error in so file: aborting build
```



“Los recursos pueden ser cadenas, colores o bitmaps y estarán **disponibles** mediante IDs”

Entendiendo los Recursos



Android Mobile Application Developer

Capítulo 4: Android Mobile Resource

Temas:

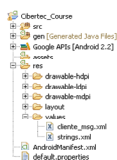
1. Entendiendo los Recursos
2. **String**
3. Layout
4. Recursos IDs
5. Recursos Compilados y No Compilados



División de Alta Tecnología - DAT



1.1. Introducción



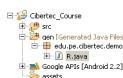
Cliente_msgs.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="codigo">001</string>
</resources>
```

Strings.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="msg">Cliente registrado</string>
    <string name="app_name">CibertecCourse</string>
</resources>
```

```
public final class R {
    public static final class attr {
    }
    public static final class drawable {
    }
    public static final class id {
    }
    public static final class layout {
    }
    public static final class string {
        public static final int app_name=0x7f040000;
        public static final int codigo=0x7f040001;
    }
}
```



String




1.1. Introducción

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent">

    <TextView android:id="@+id/textId"
        android:text="Hola/mundo"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="fill_parent"></TextView>

</LinearLayout>
                
```



```

@Override
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.main);

    String msg = getString(R.string.msg);
}
                
```

```

public class MainActivity extends Activity {
    // TODO: Add the activity's logic here.

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);

        String msg = getString(R.string.msg);

        // TODO: Add the activity's logic here.
    }
}
                
```

String

Android Mobile Application Developer

Capítulo 4: Android Mobile Resource

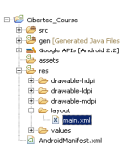
Temas:

1. Entendiendo los Recursos
2. String
3. Layout
4. Recursos IDs
5. Recursos Compilados y No Compilados



División de Alta Tecnología - DAT

1.1. Introducción



```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent">

    <TextView android:id="@+id/textId"
        android:text="Hola/mundo"
        android:layout_width="fill_parent"
        android:layout_height="fill_parent"></TextView>


</LinearLayout>
                
```

"Las pantallas son cargadas en archivos XML para luego llamarlos desde los layout resources"

```

package edu.pe.cibertec.demo;

public final class R {
    public static final class attr {
    }
    public static final class drawable {
    }
    public static final class id {
        public static final int main=0x7f030000;
    }
    public static final class string {
    }
}
                
```


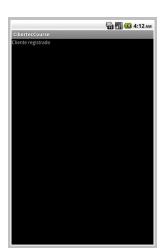


Layout

1.1. Introducción

```
package edu.pe.cibertec.demo;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;

public class DemoLayout extends Activity {
    /** Called when the activity is first created. */
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);
    }
}
```

Layout

Android Mobile Application Developer

Capítulo 4: Android Mobile Resource

Temas:

1. Entendiendo los Recursos
2. String
3. Layout
4. **Recursos IDs**
5. Recursos Compilados y No Compilados



División de Alta Tecnología - DAT

1.1. Introducción

"Independiente del tipo de recurso, estos son **identificados** por su ID mediante la siguiente sintaxis"

@[package:]type/name → @+id/text1

type:

drawable	→	R.drawable
id		R.id
layout		R.layout
string		R.string
attr		R.attr

Recursos IDs

1.1. Introducción

@[package:]type/name → @+id/text1

NAME

“Nombre asignado para identificar un recurso y es representado en la clase R con una constante”

PACKAGE

“Nombre asignado para identificar un recurso y es representado en la clase R con una constante. Si especificas **Android**: el recurso será resuelto utilizando android.R.java”

Recursos IDs



1.1. Introducción

```
<TextView android:id="text">  
<TextView android:id="@text">  
<TextView android:id="@id/text">  
<TextView android:id="@android:id/text">  
<TextView android:id="@+id/text">
```

Error: No se puede usar cadenas.

Error: No existe el tipo de recurso

Error: No existe un id con text

Error: En el paquete Android no existe un id text

Recursos IDs



Android Mobile Application Developer

Capítulo 4: Android Mobile Resource

Temas:

1. Entendiendo los Recursos
2. String
3. Layout
4. Recursos IDs
5. Recursos Compilados y No Compilados



División de Alta Tecnología - DAT



1.1. Introducción

"Android **soporta** dos tipos de recursos, archivos XML y archivos binarios como imágenes, audios o videos"

"Los archivos XML son **compilados** y pasados a formato binario"

"Los archivos binarios son copiados directamente al equipo y se **encuentran** en la carpeta assets"



Recursos Compilados y No Compilados



Android Mobile Application Developer

Recursos adicionales



<Install_Path>
\\SDK Site/reference/android/content/res/Resources.html

División de Alta Tecnología - DAT



Android Mobile Application Developer

Laboratorio N° 4



Generar Id y Recursos

Tiempo Estimado
60 minutos

División de Alta Tecnología - DAT