



---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

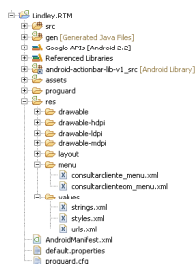
---

---

---

---

## 1.1. Overview



## Estructura del Proyecto




---

---

---

---

---

---

---

---

## Android Mobile Application Developer

## Capítulo 3: Android Mobile Project Development

### Temas:

1. Estructura del Proyecto
2. src y gen
3. Referenced Libraries
4. Assets
5. Res
6. AndroidManifest.xml



## División de Alta Tecnología - DAT




---

---

---

---

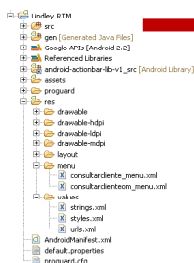
---

---

---

---

## 2.1. Código Fuente



**src:**  
Son los archivos fuentes de la aplicación Android



## Src y gen




---

---

---

---

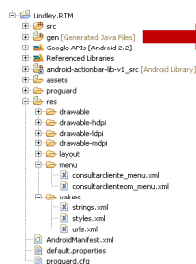
---

---

---

---

## 2.1. Código Fuente



### gen:

Automáticamente se genera una clase R.java con los id de los **recursos** de la carpeta res. Los recursos pueden ser archivos XML, strings, colors, id



## Src y gen




---

---

---

---

---

---

---

---

## Android Mobile Application Developer

# Capítulo 3: Android Mobile Project Development

### Temas:

1. Estructura del Proyecto
2. Src
3. Referenced Libraries
4. Assets
5. Res
6. AndroidManifest.xml



## División de Alta Tecnología - DAT




---

---

---

---

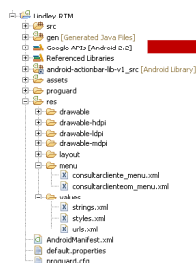
---

---

---

---

## 3.1. Librerías Complementarias



### Google Apis:

Contiene algunas librerías **base** y librerías **referenciadas** al proyecto. Estas deben estar instaladas en el equipo durante el deployment, esta información no se transfiere.



## Referenced Libraries




---

---

---

---

---

---

---

---

**Android Mobile Application Developer**

## Capítulo 3: Android Mobile Project Development

**Temas:**

1. Estructura del Proyecto
2. Src
3. Referenced Libraries
4. **Assets**
5. Res
6. AndroidManifest.xml



open source project  
How will you shape it?  
[get.theandroidcode.com](http://get.theandroidcode.com)

**División de Alta Tecnología - DAT**



---

---

---

---


---

---


---

---


### 4.1. Recursos Complementarios



**assets:**  
Contiene archivos de recursos que **no** desea compilarse como por ejemplo base de datos.



**Assets**



---

---

---

---

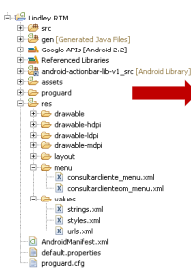
---

---


---

---


### 4.2. Recursos Complementarios



**proguard:**  
Herramienta que permite la **optimización** de código, en esta carpeta se almacena el archivo de configuración y log.



**Assets**



---

---

---

---

---

---

---

---

**Android Mobile Application Developer**

## Capítulo 3: Android Mobile Project Development

**Temas:**

1. Estructura del Proyecto
2. Src
3. Referenced Libraries
4. Assets
5. Res
6. AndroidManifest.xml



open source project  
How will you shape it?  
[Get the source code >](#)

**División de Alta Tecnología - DAT**



---

---

---

---

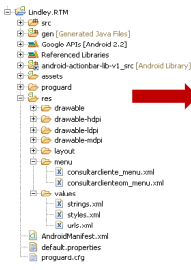
---

---

---


---

### 5.1. Principales Recursos




→

**res:**  
Un **recurso** es un archivo o valor de una variable. Ejemplo: strings, colors, bitmaps, dimesions. Adicionalmente, los lds de controles son considerados recursos.



**Res**



---

---

---

---

---

---

---

---

**Android Mobile Application Developer**

## Capítulo 3: Android Mobile Project Development

**Temas:**

1. Estructura del Proyecto
2. Src
3. Referenced Libraries
4. Archivos Assets
5. Res
6. AndroidManifest.xml



open source project  
How will you shape it?  
[Get the source code >](#)

**División de Alta Tecnología - DAT**



---

---

---

---

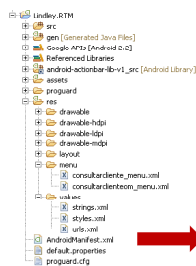
---

---

---

---

## 6.1. Managing Virtual Devices



**AndroidManifest.xml:**  
La base para cualquier aplicación Android, se **encuentra** en la raíz del directorio. Se declara todos los elementos que son **utilizados** por la aplicación por ejemplo Activity, Permisos, Skin.

### AndroidManifest.xml



## 6.1. Managing Virtual Devices

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="pe.lindley.rtm"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0"
    android:installLocation="auto">
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />
    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION" />
    <uses-permission android:name="android.permission.READ_PHONE_STATE" />
    <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE_BOOT_COMPLETED" />
    <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NOTIFICATION_POLICY" />
    <application android:icon="@drawable/header_logo"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/CustomTheme"
        android:debuggable="false"
        android:allowBackup="true">
        <uses-library android:name="com.google.android.maps" android:required="true">
        <activity android:name=".MainActivity" android:label="@string/app_name" android:configChanges="keyboard|orientation">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
</manifest>
```

### AndroidManifest.xml



## Android Mobile Application Developer

### Laboratorio N° 3



Revisando taxonomía de la aplicación  
Ejecutar aplicación en el AVD

Tiempo Estimado  
60 minutos

### División de Alta Tecnología - DAT

