



Instituto Tecnológico Superior de Jerez

Jerez, Zacatecas

05 de mayo de 2020

Felipe de Jesús Márquez Olague

flype360360@gmail.com

S18070182

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Cuarto Semestre

Tópicos avanzados de Programación

Mapa Conceptual

M.T.I. Salvador Acevedo Sandoval

- ¿Cuál es el sufijo para las aplicaciones que se instalan en Android?
Se utiliza el sufijo .apk

- ¿Cuáles son los 4 componentes que forman a una aplicación Android?
Activities, Services, Intents, Content Provider y Broadcast Receivers

- ¿Cómo se "activan" dichos componentes?

Activities

Método Context.startActivity()

Método Context.startActivityForResult()

Services

Método Context.startService()

Método Context.bindService()

Intents

setAction()

getAction()

Content provider

query()

Broadcast Receivers

Context.registerReceiver()

- ¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?
Es un archivo el cual mostrará información esencial acerca de la App, por lo que el sistema Android deberá acceder a él antes de compilar cualquier línea de código del proyecto.

- ¿Cuáles son los estados en los que se puede encontrar una app?

Activa (Running): La actividad está encima de la pila, lo que quiere decir que es visible y tiene el foco.

Visible (Paused): La actividad es visible pero no tiene el foco. Se alcanza este estado cuando pasa a activa otra actividad con alguna parte transparente o que no ocupa toda la pantalla. Cuando una actividad está tapada por completo, pasa a estar parada.

Parada (Stopped): Cuando la actividad no es visible. El programador debe guardar el estado de la interfaz de usuario, preferencias, etc.

Destruída (Destroyed): Cuando la actividad termina al invocarse el método finish(), o es matada por el sistema.

- ¿Cuáles son los métodos que permiten manipular dichos estados?
onCreate(Bundle): Se llama en la creación de la actividad. Se utiliza para realizar todo tipo de inicializaciones, como la creación de la interfaz de usuario o la inicialización de estructuras de datos. Puede recibir información de estado de la actividad (en una instancia de la clase Bundle), por si se reanuda desde una actividad que ha sido destruida y vuelta a crear.

onStart(): Nos indica que la actividad está a punto de ser mostrada al usuario.

onResume(): Se llama cuando la actividad va a comenzar a interactuar con el usuario. Es un buen lugar para lanzar las animaciones y la música.

onPause(): Indica que la actividad está a punto de ser lanzada a segundo plano, normalmente porque otra actividad es lanzada. Es el lugar adecuado para detener animaciones, música o almacenar los datos que estaban en edición.

onStop(): La actividad ya no va a ser visible para el usuario. ¡Ojo si hay muy poca memoria! es posible que la actividad se destruya sin llamar a este método.

onRestart(): Indica que la actividad va a volver a ser representada después de haber pasado por onStop().

onDestroy(): Se llama antes de que la actividad sea totalmente destruida. Por ejemplo, cuando el usuario pulsa el botón de volver o cuando se llama al método finish(). Ojo si hay muy poca memoria, es posible que la actividad se destruya sin llamar a este método.

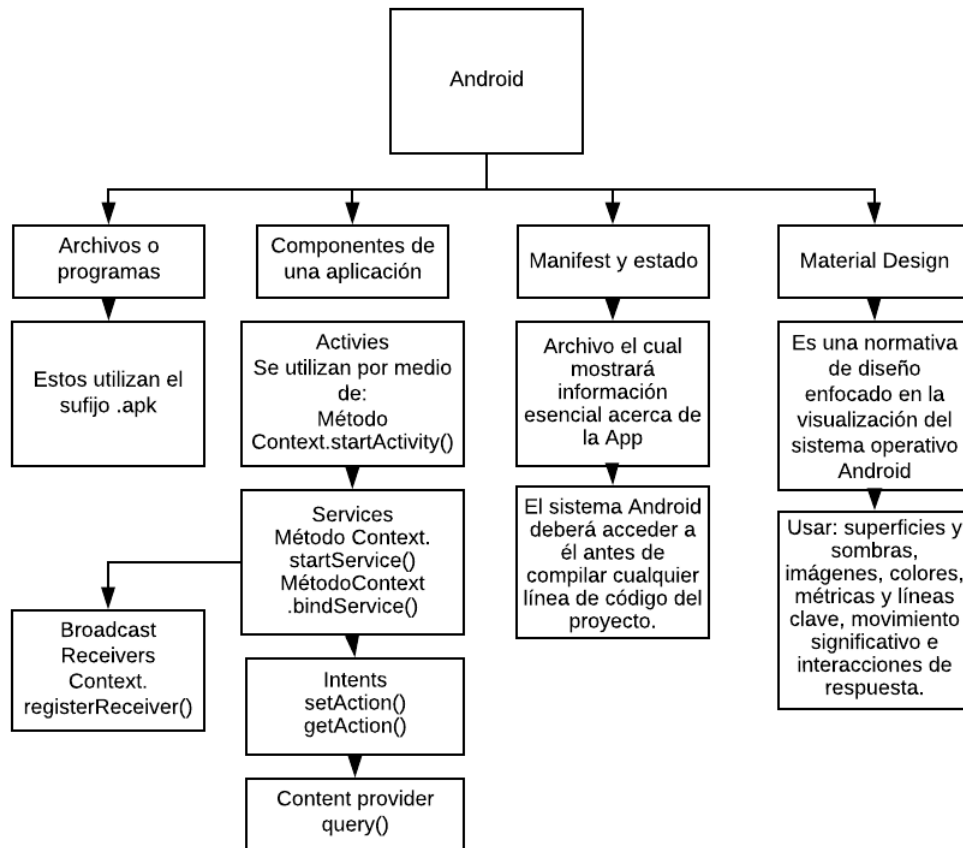
- ¿Qué es y para qué sirve MATERIAL DESIGN?

Material design es una normativa de diseño enfocado en la visualización del sistema operativo Android, además en la web y en cualquier plataforma. Fue desarrollado por Google y anunciado en la conferencia Google I/O celebrada el 25 de junio de 2014.

- ¿Cuáles son las 6 grandes pautas que especifica MATERIAL DESIGN para un buen diseño de apps?

Usar: superficies y sombras, imágenes, colores, métricas y líneas clave, movimiento significativo e interacciones de respuesta.

- Menciona 5 "mejores practicas" indicadas por Google para el "desempeño" (performance) de la aplicación
- Menciona 5 "mejores practicas" indicadas por Google para la "Crear apps para miles de usuarios"



Bibliografía

AcademiaAndroid. (12 de 05 de 2020). Obtenido de <https://academiaandroid.com/archivo-android-manifest/>

Android, T. (12 de 05 de 2020). *AndroidCurso*. Obtenido de
<http://www.androidcurso.com/index.php/tutoriales-android/37-unidad-6-multimedia-y-ciclo-de-vida/158-ciclo-de-vida-de-una-actividad>