

# **Actividad 2 - Pantalla de Registro.**


## **Desarrollo de Aplicaciones Móviles 1.**

### **Ingeniería en Desarrollo de Software.**

**Tutor: Humberto Jesús Ortega Vázquez.**

**Alumno: Homero Ramirez Hurtado.**

**Fecha: 22 de Noviembre del 2023.**



Índice.

. Introducción.

. Descripción.

. Justificación.

. Desarrollo.

- Interfaz,
- Codificación.
- Prueba de Aplicación.

. Conclusión.

. Referencias.



## Introducción.

A continuación, retomaremos la actividad pasada con la finalidad de poder darle una pantalla de registro a nuestra app y con ello aprender a como realizarlo y también a como distribuirlo, así como también darle una presentación ya que también una aplicación debe tener una presentación, así como también debe ser clara y entendible para el usuario final de esta forma podemos asegurar que va a ser una buena aplicación.

## Descripción.

La pantalla de registro en una aplicación sirve para varios propósitos, dependiendo del tipo y la función de la aplicación. Algunos de los propósitos más comunes son:

- Identificar al usuario y crear una cuenta personalizada para él o ella. Esto permite a la aplicación guardar los datos, las preferencias, el progreso y otras características del usuario. Por ejemplo, una aplicación de juegos puede registrar el nivel, los puntos, los logros y las opciones de personalización del usuario. Una aplicación de redes sociales puede registrar el nombre, la foto, la biografía, los contactos y las publicaciones del usuario.
- Autenticar al usuario y verificar su identidad. Esto ayuda a la aplicación a proteger la privacidad y la seguridad del usuario, evitando que otras personas accedan a su cuenta sin su permiso. Por ejemplo, una aplicación bancaria puede solicitar una contraseña, un código PIN o una huella digital para acceder a la cuenta del usuario. Una aplicación de correo electrónico puede solicitar una dirección de correo electrónico y una contraseña para iniciar sesión.
- Personalizar la experiencia del usuario y ofrecerle servicios adaptados a sus necesidades e intereses. Esto mejora la satisfacción y la fidelidad del usuario, así como la eficiencia y la utilidad de la aplicación. Por ejemplo, una aplicación de música puede registrar los géneros, los artistas y las canciones favoritas del usuario, y recomendarle otras canciones similares. Una aplicación de viajes puede registrar el destino, la fecha, el presupuesto y las preferencias del usuario, y sugerirle los mejores hoteles, vuelos y actividades.

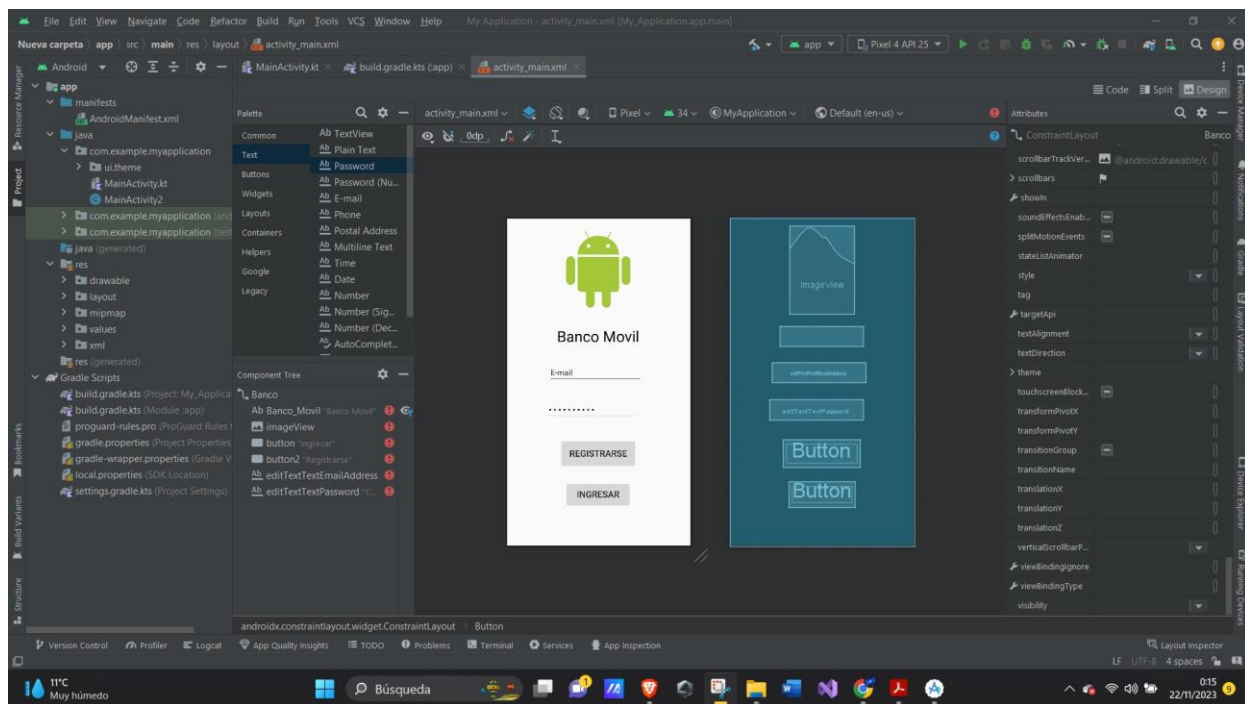
## Justificación.

La pantalla de registro en una aplicación suele ser la primera o una de las primeras pantallas que el usuario ve al abrir la aplicación por primera vez. Por lo tanto, es importante que sea clara, sencilla, atractiva y amigable. Algunas de las características que puede tener una buena pantalla de registro son:

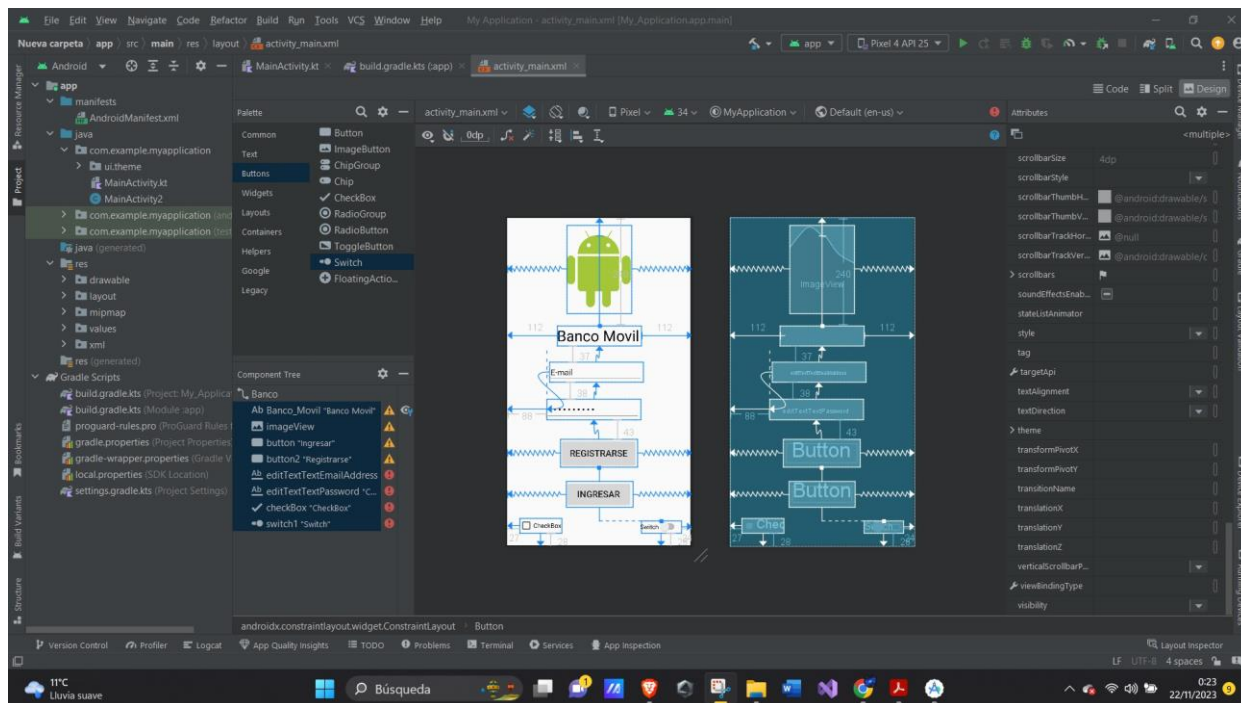
- Un título que indique el nombre y el propósito de la aplicación.
- Un logotipo o un icono que represente la identidad y el estilo de la aplicación.

- Un formulario que solicite al usuario la información mínima necesaria para crear una cuenta, como el nombre, el correo electrónico y la contraseña. El formulario debe tener campos bien etiquetados, validados y seguros.
- Un botón que permita al usuario completar el registro y acceder a la aplicación. El botón debe tener un texto claro y una apariencia destacada.
- Una opción que permita al usuario registrarse con una cuenta de otra plataforma, como Facebook o Gmail. Esto facilita el proceso de registro y evita que el usuario tenga que recordar otra contraseña.
- Una opción que permita al usuario saltarse el registro y usar la aplicación sin crear una cuenta. Esto puede ser útil para las aplicaciones que no requieren una cuenta obligatoria o que quieren ofrecer una prueba gratuita al usuario.
- Un enlace que dirija al usuario a la política de privacidad y los términos y condiciones de la aplicación. Esto informa al usuario sobre cómo se va a usar y proteger su información personal.

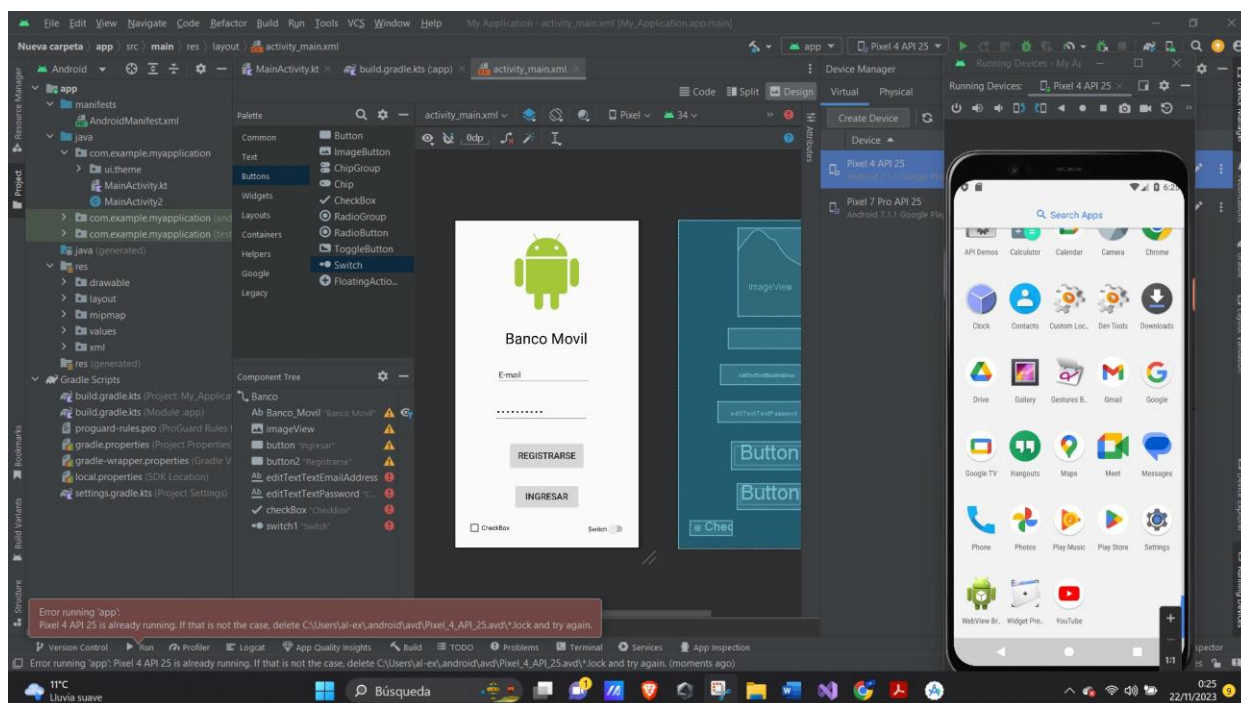
## Desarrollo.



Se le da presentación a la pantalla de inicio.



Se le da constraints.



Se corre la app.

## Conclusión.

En conclusión, aprendí a darle un formato a la pantalla de inicio y también a como incluir botones y cuadros de texto como por ejemplo correo y contraseña, aunque el programa es muy pesado no pude correrlo en el emulador por falta de memoria, pero con ello pondré en práctica dicho conocimiento para poder mejorar mi conocimiento y de esta forma también poder realizar este tipo de aplicaciones más rápido.

## Referencias

Videos en YouTube y el video de la tutoría 2.