

# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

---

FACULTAD DE INGENIERÍA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACIÓN

Lenguajes de Programación  
2012 — II Término

Ana Arias - acarias@espol.edu.ec  
Liliana Ramos - lramos@espol.edu.ec  
Denny Schuldt - dschuldt@espol.edu.ec

## Observaciones, Conclusiones y Experiencias del Desarrollo

# Comic It!

### Objetivo General

Dar a conocer todas las experiencias vividas durante el desarrollo de nuestra aplicación para el sistema operativo Android.

### Observaciones

- a Android es un sistema operativo muy curioso. Puesto que está conformado por xmls y sus componentes se las programan en Java que extienden de una propiedad que se llama Activity. Esto fue un gran reto para nosotros, puesto que no teníamos ni si quiera la noción de como esto trabajaba.
- b Nuestro proyecto incluye muchas funcionalidades básicas del teléfono en el que se lo vaya a instalar. Usamos lo que es la cámara, la galería y arrastrar y soltar. En particular, esta última fue la que se nos hizo muy complicada, puesto que no solo queríamos que se arrastre una imagen, sino que también queríamos que se redimensione (zoom). Aún estamos trabajando en aquello para que quede perfecto.

## Experiencias

- Una de las experiencias o anécdotas que podemos contar, es acerca del manejo de los Layouts. Fue muy complicado trabajar con ellos. En especial cuando usabamos el drag and drop con el zoom.

Como ya deberíamos saber, cuando uno agrega algo a una ventana, este tiene su orden en el eje de las z. Cada una está encima de otra. Cuando trabajamos con estos Layouts opacaban que estaba atrás y no lo podíamos seleccionar. Fue muy cómico como nos fijamos en donde estaba el error, porque empezamos a probar varias cosas y ninguna nos resultó. Por último, estamos pensando en ponerle las propiedades del drag a estos layouts y no a sus componentes, para que estos se muevan y dejen en libertad a los demás.

- Uno de los inconvenientes que también tuvimos fue con la generación del R. El R.java, es una clase generada por android donde se inicializa sus variables contenidos en los xml. Este archivo es de suma importancia para poder correr la aplicacion y generar el apk.

Eclipse y el R, a nuestra a preciasión, no se llevan muy bien. Eclipse no lo generaba correctamente cada vez que debía y teníamos que hacer debug y muchas otras maravillas para poder generarlo.

## Conclusiones

- 1 Para poder desarrollar en android, es necesario tener nociones básicas de archivos xml y saber programar en Java.
- 2 Siempre debemos intalar todos los APIs que android nos ofrece para no tener problemas con los emuladores o con las pruebas en los teléfonos. Haciendo esto, también estamos generando una mejor aplicación con muchas más características.