
Programación de Móviles

Publicación 1.0

Oscar Gomez

03 de October de 2014

1. Análisis de tecnologías para aplicaciones en dispositivos móviles:	3
1.1. Puntos iniciales	3
1.2. Sistemas operativos para dispositivos móviles. Características.	3
1.3. Limitaciones	4
1.4. Entornos integrados de trabajo.	5
1.5. Android Studio	5
1.6. Eclipse	5
1.7. La línea de comandos	6
1.8. El primer proyecto	6
1.9. Descargando plataformas	7
1.10. Creando emuladores	10
1.11. Arrancando el programa	13
1.12. Módulos para el desarrollo de aplicaciones móviles.	14
1.13. Emuladores.	14
1.14. Ciclo de vida	15
1.15. Configuraciones y perfiles	15
1.16. Tamaños y densidades	15
1.17. Directorios	16
1.18. Imágenes	16
1.19. Ejercicios	17
1.20. Solución Ejercicio 1	17
1.21. Directorios	21
1.22. Tipos de recursos	22
1.23. Indicando recursos alternativos	22
1.24. Ejercicio	25
1.25. Tamaños y densidades	25
1.26. Accediendo a los recursos	25
1.27. Gestión de cambios durante la ejecución	26
1.28. Reteniendo objetos en memoria	27
1.29. Gestionando el cambio	27
1.30. Ejercicios	27
1.31. Solución ejercicio	28
1.32. Solución ejercicio	28
1.33. Modificación de aplicaciones existentes.	29

1.34.	Utilización del entorno de ejecución del administrador de aplicaciones.	29
1.35.	Ejercicio final	29
2.	Programación de aplicaciones para dispositivos móviles	31
2.1.	Herramientas y fases de construcción.	32
2.2.	Interfaces de usuario. Clases asociadas.	32
2.3.	Servicios en dispositivos móviles.	32
2.4.	Proveedores de contenido.	32
2.5.	Gestión de recursos y notificaciones.	32
2.6.	Contexto gráfico. Imágenes.	32
2.7.	Eventos del teclado.	32
2.8.	Técnicas de animación y sonido.	32
2.9.	Descubrimiento de servicios.	32
2.10.	Bases de datos y almacenamiento.	32
2.11.	Persistencia.	32
2.12.	Modelo de hilos.	32
2.13.	Comunicaciones: clases asociadas. Tipos de conexiones.	32
2.14.	Gestión de la comunicación inalámbrica.	32
2.15.	Seguridad y permisos.	32
2.16.	Envío y recepción de mensajes texto.	32
2.17.	Envío y recepción de mensajería multimedia. Sincronización de contenido. . .	32
2.18.	Manejo de conexiones HTTP y HTTPS.	32
2.19.	Empaquetado y despliegue de aplicaciones para dispositivos móviles.	32
2.20.	Centros de distribución de aplicaciones.	32
2.21.	Documentación de aplicaciones de dispositivos móviles.	32
3.	Utilización de librerías multimedia integradas	33
3.1.	Conceptos sobre aplicaciones multimedia.	33
3.2.	Arquitectura del API utilizado.	33
3.3.	Fuentes de datos multimedia. Clases.	33
3.4.	Datos basados en el tiempo.	33
3.5.	Procesamiento de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos. . .	33
3.6.	Reproducción de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos. . . .	33
3.7.	Depuración y documentación de los programas.	33
4.	Programación de aplicaciones para dispositivos móviles	35
4.1.	Herramientas y fases de construcción.	36
4.2.	Interfaces de usuario. Clases asociadas.	36
4.3.	Servicios en dispositivos móviles.	36
4.4.	Proveedores de contenido.	36
4.5.	Gestión de recursos y notificaciones.	36
4.6.	Contexto gráfico. Imágenes.	36
4.7.	Eventos del teclado.	36
4.8.	Técnicas de animación y sonido.	36
4.9.	Descubrimiento de servicios.	36
4.10.	Bases de datos y almacenamiento.	36
4.11.	Persistencia.	36
4.12.	Modelo de hilos.	36
4.13.	Comunicaciones: clases asociadas. Tipos de conexiones.	36

4.14.	Gestión de la comunicación inalámbrica.	36
4.15.	Seguridad y permisos.	36
4.16.	Envío y recepción de mensajes texto.	36
4.17.	Envío y recepción de mensajería multimedia. Sincronización de contenido. . .	36
4.18.	Manejo de conexiones HTTP y HTTPS.	36
4.19.	Empaquetado y despliegue de aplicaciones para dispositivos móviles.	36
4.20.	Centros de distribución de aplicaciones.	36
4.21.	Documentación de aplicaciones de dispositivos móviles.	36
5.	Utilización de librerías multimedia integradas	37
5.1.	Conceptos sobre aplicaciones multimedia.	37
5.2.	Arquitectura del API utilizado.	37
5.3.	Fuentes de datos multimedia. Clases.	37
5.4.	Datos basados en el tiempo.	37
5.5.	Procesamiento de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos. . .	37
5.6.	Reproducción de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos. . .	37
5.7.	Depuración y documentación de los programas.	37
6.	Análisis de motores de juegos	39
6.1.	Animación 2D y 3D.	39
6.2.	Arquitectura del juego. Componentes.	39
6.3.	Motores de juegos: Tipos y utilización.	39
6.4.	Áreas de especialización, librerías utilizadas y lenguajes de programación . . .	39
6.5.	Componentes de un motor de juegos.	39
6.6.	Librerías que proporcionan las funciones básicas de un Motor 2D/3D.	39
6.7.	APIs gráficos 3D.	39
6.8.	Estudio de juegos existentes.	39
6.9.	Aplicación de modificaciones sobre juegos existentes.	39
7.	Desarrollo de juegos 2D y 3D	41
7.1.	Entornos de desarrollo para juegos.	42
7.2.	Integración del motor de juegos en entornos de desarrollo.	42
7.3.	Conceptos avanzados de programación 3D.	42
7.4.	Fases de desarrollo:	42
7.5.	Propiedades de los objetos: luz, texturas, reflejos, sombras.	42
7.6.	Aplicación de las funciones del motor gráfico. Renderización.	42
7.7.	Aplicación de las funciones del grafo de escena.	42
7.8.	Tipos de nodos y su utilización.	42
7.9.	Asociación de sonidos a los eventos del juego.	42
7.10.	Análisis de ejecución. Optimización del código.	42
7.11.	Documentación de la fase de diseño y de desarrollo.	42
8.	Sistemas basados en localización	43
8.1.	Tecnologías de localización (GPS, A-GPS,...).	43
8.2.	Servicios de localización, mapas y geocodificación.	43
8.3.	Emuladores para simular las ubicaciones.	43
8.4.	Visualización la información geolocalizada.	43

Índice:

Análisis de tecnologías para aplicaciones en dispositivos móviles:

1.1 Puntos iniciales

- En primer lugar, en <http://10.8.0.253> se puede encontrar un servidor.
- Los apuntes también se podrán encontrar a diario en <http://oscarmaestre.github.io>
- Existen fotocopias con la programación, criterios, etc... en la mesa del profesor. En cualquier caso, están colgadas en la página del centro <http://www.iesmaestredecaltava.es> (buscar el apartado “Presentaciones”)
- Si se desea acceder a algún fichero individual de los apuntes puede hacerse en las página siguiente
 - <https://github.com/OscarMaestre/Moviles>
 - <https://github.com/OscarMaestre/ServiciosYProcesos>

1.2 Sistemas operativos para dispositivos móviles. Características.

El desarrollo para la telefonía móvil es un campo que se encuentra en plena expansión. El número de teléfonos no deja de crecer y las necesidades de programación de los mismos tampoco. En ese sentido existen diversas plataformas de desarrollo a tener en cuenta al empezar a programar.

- Android: es el más numeroso de lejos. La mayor parte del mercado usa esta plataforma. El hecho de que Google ofrezca *completamente gratis* el sistema operativo para los fabricantes y el entorno para los programadores lo ha hecho crecer hasta desbancar a su competidor. Google solo se ocupa de la venta de apps y ese es su nicho de beneficios.
- iOS: Utiliza una filosofía completamente distinta que es controlar todo el proceso desde el desarrollo hasta la distribución de aplicaciones. Ese control se hace por medio del pago de licencias y de la unicidad de la distribución.

- Windows Phone: es el sistema de Microsoft que ha lanzado más o menos recientemente y que aún está por ver si consigue una cuota de mercado significativa o no.
- FirefoxOS: se centra principalmente en mercados emergentes (con el objetivo a largo plazo de ganar cuota de mercado) su filosofía es la misma del software libre.
- Bada: Es la plataforma de Samsung creada exclusivamente para sus teléfonos. Es muy poco usada fuera de Corea del Sur.
- Symbian: surge de un antiguo sistema creado para las PDA, está prácticamente descatalogado en el desarrollo para telefonía móvil.
- Tizen: una plataforma relativamente nueva. Al igual que Android es gratis y además tiene el respaldo de Intel.
- Jolla: surge en los países nórdicos con una filosofía similar al software libre pero con la salvedad de que, de momento, solo se ejecuta en sus teléfonos (que son de gama alta)

En cuanto a la tecnología hay diferencias sustanciales entre ellas:

- Android: pensado principalmente para ser programado en Java (aunque se puede llegar a usar C++ con un kit aparte).
- iOS: usa Objective-C que lo separa mucho del resto de plataformas. El entorno exige el pago de una licencia, el SO exige una licencia y el poner aplicaciones a la venta exige otra.
- Windows Phone: usa Visual Studio que es una herramienta muy potente y usa la plataforma .NET.
- FirefoxOS: usa HTML y Javascript.
- Symbian y otros también permiten el uso de HTML y JS.
- Tizen permite dos opciones: C++ o HTML/JS
- Jolla/Sailfish: usa C++.
- Bada usa C++.

En este curso se usará Android con Java como lenguaje de desarrollo.

1.3 Limitaciones

Programar un teléfono móvil implica preparar nuestro programa para situaciones que no son de importancia en los ordenadores de escritorio o que incluso no existen.

- Desconexión: un teléfono puede perder el fluido eléctrico sin aviso o perder la conexión de red de forma repentina.
- Seguridad: un teléfono puede ser accesible desde cualquier punto del planeta lo que puede poner en grave riesgo la privacidad del usuario.
- Memoria: la cantidad de memoria de estos dispositivos es mucho más reducida que los equipos de escritorio.

- Consumo batería: la cantidad de código que se ejecuta implica disminuir la cantidad de batería del usuario.
- Almacenamiento: la cantidad de espacio para almacenar ficheros en estos dispositivos es muy variable y a veces prácticamente inexistente.

1.4 Entornos integrados de trabajo.

En este apartado vamos a hablar de los distintos entornos que se pueden usar para programar teléfonos móviles.

- Eclipse.
- XCode para iOS.
- Android Studio.
- NetBeans.
- Visual Studio (para Windows Phone).
- ¿Visual Kaffe?
- Línea de comandos.
- Appcelerator.

1.5 Android Studio

Android Studio es el entorno oficial de programación de Google. Como tal, es probablemente la herramienta del futuro si bien tiene diversas desventajas.

- Aún está en fase beta y según los documentos de instalación aún puede cambiar mucho sin previo aviso.
- Requiere una máquina más potente que los otros: de no ser así el proceso de edición-compilación-ejecución se vuelve demasiado lento.

1.6 Eclipse

Eclipse ha sido desde los comienzos la herramienta ofrecida por Google para programar en Android. De hecho, en su página se ofrece el “Android Developer Tools Bundle” que contiene absolutamente todo lo necesario para trabajar.

Truco: Aún así, después de descargarlo, aún tendremos que bajar e instalar la(s) plataforma(s) Android para las cuales queramos programar, lo que en sitios con una línea de baja velocidad aún requerirá un tiempo apreciable.

En este manual será la herramienta que se utilizará para los ejemplos.

1.7 La línea de comandos

La línea de comandos es el entorno más ligero. Además ofrece grandes ventajas en cuanto a la automatización de tareas, y de hecho Google ofrece el kit de desarrollo adaptado a la línea de comandos. El inconveniente principal es que algunos desarrolladores no están muy acostumbrados a ella.

1.8 El primer proyecto

Cuando se instala el Android Developer Bundle y se arranca Eclipse podremos utilizar un pequeño asistente para crear la primera aplicación. Para ello, en el menú `File-New` elegiremos la opción `Android Application Project`, mostrándonos una ventana que debería ser parecida a la siguiente figura.



Figura 1.1: Datos iniciales de la aplicación Android

En ella deberemos prestar atención a los siguientes elementos:

- *Minimum required SDK* : es la versión de Android mínima que necesitará en su móvil/tablet quien desee instalar la aplicación. Si se tiene la tentación de poner la versión 1.0 se debe tener en cuenta que también se dispondrán de menos clases y métodos para construir la app. La versión 8 (Android 2.1) es un valor razonable a día de hoy.
- *Target SDK* : es la versión de Android para la cual hemos optimizado la aplicación. En todo este manual se usará la versión 19 de Android (o Android 4.4)
- *Compile with* : Android tiene varias versiones y podemos utilizar una versión posterior para optimizar una aplicación orientada a un Android más antiguo. Sin embargo, normalmente no lo haremos y usaremos la misma versión que en el Target SDK, es decir, la 19.
- *Theme* : las aplicaciones pueden tener diversos temas o “skins”. Google ofrece algunos estilos predeterminados, pero no haremos especial hincapie en el diseño, solo en la programación. Usaremos el estilo por defecto “Holo Light”.

Después de haber rellenado estos datos podremos ver algo como esto:



Figura 1.2: Opciones específicas del proyecto

Aquí podremos indicar si queremos crear una biblioteca en lugar de una aplicación, si deseamos que se cree una actividad en blanco y si queremos ponerlo en el directorio de trabajo predeterminado. Se dejarán las opciones por defecto.

1.9 Descargando plataformas

Una vez hecho esto se debería instalar alguna versión del kit de desarrollo Android para empezar a programar. Para ello, se debe arrancar el gestor de plataformas Android mediante el menú de Eclipse Window->SDK Manager

El SDK Manager hace unas cuantas recomendaciones bastante prácticas: normalmente intentará instalar la última versión de Android más algunas herramientas útiles.



Figura 1.3: Personalizando el icono

Esta ventana permite elegir algunas opciones sobre el icono de la aplicación:



Figura 1.4: Tipo de actividad

Aquí se puede elegir qué tipo de actividad se desea. En general, usaremos una actividad en blanco.

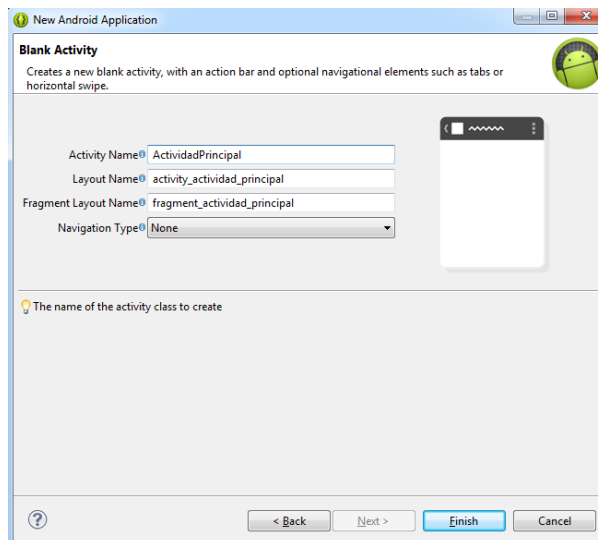


Figura 1.5: Datos de la actividad

En este último paso se indicará el nombre de la clase que contendrá la actividad principal de la aplicación. Usaremos el nombre `ActividadPrincipal` y terminaremos el asistente.

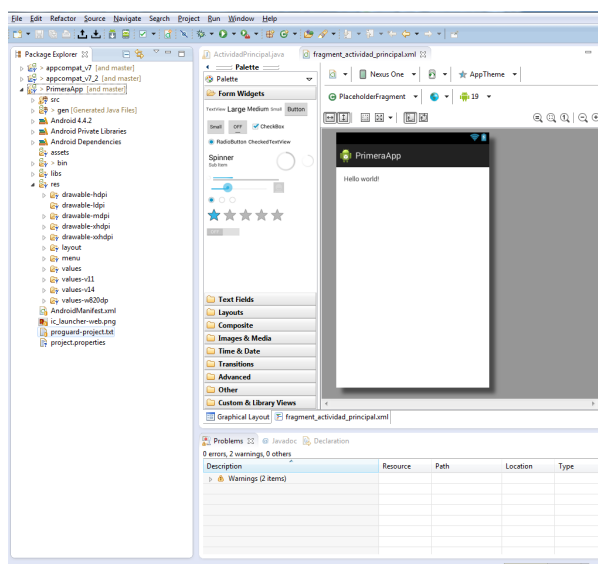


Figura 1.6: Un proyecto vacío de Android

El asistente terminará y se nos mostrará el entorno de Eclipse.



Figura 1.7: Administrador de plataformas Android

Advertencia: Una de las herramientas que se descargará es *Intel x86 Emulator Accelerator* o HAXM. Esta herramienta de Intel permite acelerar la ejecución del emulador de Android en microprocesadores Intel que tengan activada en su BIOS la opción de aceleración. Puede ser necesario habilitar esta opción en la BIOS (probablemente en alguna opción con el nombre *Enable Intel VT-x* o similar). El uso de HAXM es **MUY RECOMENDABLE**. Por otro lado, el SDK Manager descarga, pero no descomprime ni instala HAXM. Se debe buscar el ZIP en el directorio de instalación y ejecutarlo.

En líneas generales se necesitarán:

- Todos los archivos de la última plataforma
- El driver USB, que permitirá ejecutar nuestros programas en un móvil/tablet conectado por USB al equipo
- El driver HAXM
- La biblioteca de soporte de Android: permite que programas con una versión moderna se ejecuten en algunas plataformas más antiguas, entre otras cosas.
- Las *build-tools* o herramientas de compilación.
- Las *platform-tools* o herramientas específicas de la plataforma.
- Las *Android tools*, herramientas específicas de Android

1.10 Creando emuladores

Cuando se haya completado el paso anterior, se podrán crear *Android Virtual Devices* o AVDs o emuladores. Se pueden crear dispositivos con diferentes características como se muestra a continuación.

En primer lugar, se debe elegir la opción *Window-Android Virtual Device Manager*, con lo que se verá una herramienta que permite crear emuladores.



Figura 1.8: El Android Virtual Device Manager



Figura 1.9: Creando dispositivos

Una vez arrancado se podrá crear un nuevo dispositivo con el botón *New*. Se recomienda mantener estas opciones.

1.11 Arrancando el programa

Una vez que se tiene el emulador creado, se puede arrancar con el botón Start, y después arrancar el proyecto vacío Android de Eclipse. Para ello, una posibilidad es hacer click con el botón derecho en el proyecto que vemos a la izquierda de Eclipse y elegir el menú Run As-Android Application. Debería arrancarse la aplicación en el emulador y ver el resultado.

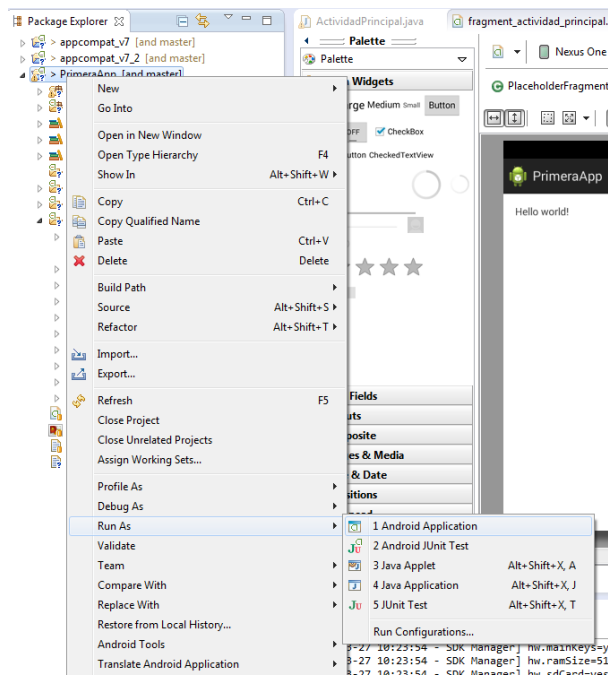


Figura 1.10: Ejecutando el primer proyecto

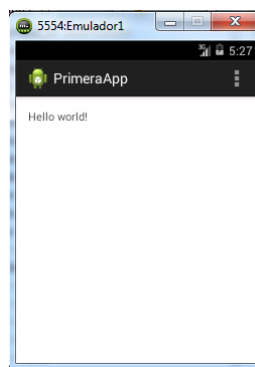


Figura 1.11: Emulador ejecutando la primera app

1.12 Módulos para el desarrollo de aplicaciones móviles.

En este curso, realmente solo necesitaremos Java para crear apps. Sin embargo, existen un montón de bibliotecas que permiten acelerar el desarrollo para diversos lenguajes y distintas tareas. Solo por nombrar algunos mencionaremos:

- Unity para desarrollar juegos.
- JQuery para Javascript.
- Bibliotecas para tareas muy específicas como la seguridad SSL y similares.

1.13 Emuladores.

A la hora de probar un app suele ser posible utilizar un emulador cargado en el sistema operativo que facilite la tarea de depurar la aplicación.

En Android, Google proporciona un sistema completo de emulación basado en máquinas virtuales (no usa VirtualBox sino un programa similar llamado QEMU).

El sistema de emulación permite crear dispositivos de características muy variadas para probar nuestra app en distintos entornos. Google denomina a estos dispositivos Android Virtual Devices (o AVDs)

- Se puede modificar el tamaño y la resolución.
- La memoria RAM y espacio en tarjeta SD.
- Se puede poner o quitar cámara.
- Existen dispositivos predefinidos por Google que permiten crear emuladores muy rápidamente.
- También se pueden clonar dispositivos para hacer solo una modificación de forma rápida.
- Una característica de interés es que *si se dispone de una tarjeta gráfica con aceleración* se puede activar una casilla llamada “Host GPU” que permite acelerar la emulación.
- Se puede obligar al emulador a que “recuerde” el estado en que se quedó para así continuar donde nos hubiésemos quedado el último día. Esta opción se llama instantánea o *snapshot*.

Si el equipo de escritorio es un Intel se puede instalar el Hardware Accelerated eXecution Manager o HAXM que permite acelerar la emulación. En el directorio `sdk/extras/intel` se puede encontrar un archivo ZIP que contiene un EXE que instala el HAXM. Se recomienda encarecidamente instalarlo en casa y, si es necesario, habilitar la tecnología VT en la BIOS.



Figura 1.12: Pasos en la ejecución de una app (imagen tomada de Google).

1.14 Ciclo de vida

1.15 Configuraciones y perfiles

1.16 Tamaños y densidades

Como ya se ha mencionado, la plataforma Android establece diversas categorías de dispositivo en función del tamaño y la densidad/resolución:

- En tamaños se distingue entre *small*, *normal*, *large* y *xlarge*.
- En densidades se distingue entre *ldpi*, *mdpi*, *hdpi* y *xhdpi*.

Truco: Un cambio en la orientación del dispositivo **también se considera un cambio en el tamaño del dispositivo**.

	Low density (120), <i>ldpi</i>	Medium density (160), <i>mdpi</i>	High density (240), <i>hdpi</i>	Extra high density (320), <i>xhdpi</i>
<i>Small screen</i>	QVGA (240x320)		480x640	
<i>Normal screen</i>	WQVGA400 (240x400) WQVGA432 (240x432)	HVGA (320x480)	WVGA800 (480x800) WVGA854 (480x854) 600x1024	640x960
<i>Large screen</i>	WVGA800** (480x800) WVGA854** (480x854)	WVGA800* (480x800) WVGA854* (480x854) 600x1024		
<i>Extra Large screen</i>	1024x600	WXGA (1280x800) [†] 1024x768 1280x768	1536x1152 1920x1152 1920x1200	2048x1536 2560x1536 2560x1600

Figura 1.13: Tamaños de pantalla (imagen tomada de Google)

1.17 Directorios

Para que nuestra aplicación ofrezca soporte a todas estas variantes tan solo se deben utilizar distintos directorios `layout` dentro del subdirectorio `res`. Así, si queremos crear una configuración de interfaz diferente para pantallas grandes podemos crear un subdirectorio `res/layout-large` que contenga un interfaz diferente optimizada para pantallas grandes.

Como puede verse, la clave consiste en utilizar directorios `layout-xxx` donde `xxx` pueden ser una serie de sufijos.

- `res/layout` es el directorio que se usará para el interfaz por defecto que asume orientación vertical.
- `res/layout-large` para pantallas grandes.
- `res/layout-xlarge` para pantallas muy grandes.
- `res/layout-large-land` para pantallas muy grandes giradas para estar en horizontal (landscape).

1.18 Imágenes

Cuando se tiene la previsión de que la aplicación se va a ejecutar en muchos dispositivos diferentes se deben crear diferentes versiones de las imágenes usadas.

Lo ideal es disponer de las imágenes en formato vectorial y utilizar las siguientes escalas:

- Para resoluciones *mdpi*, la imagen a escala 1.
- Para *ldpi*, la imagen a escala 0.75
- Para *hdpi*, se escala a 1.5
- Para *xhdpi*, la escala debe ser 2.
- Y así sucesivamente.

Normalmente ya no es necesario poner nada para *ldpi* por dos motivos.

1. En la actualidad suponen un porcentaje muy pequeño de los dispositivos.
2. Android puede hacer la escala automáticamente.

Aunque en este manual se habla en general de Android 4 conviene no perder de vista las plataformas anteriores. Google mantiene una pequeña tabla con [los porcentajes de uso de las diversas versiones de Android](#) ya que crear nuestra aplicación *exclusivamente para cierta versión y las posteriores* hará que nos autoexcluyamos de una porción del mercado que puede ser muy significativa.

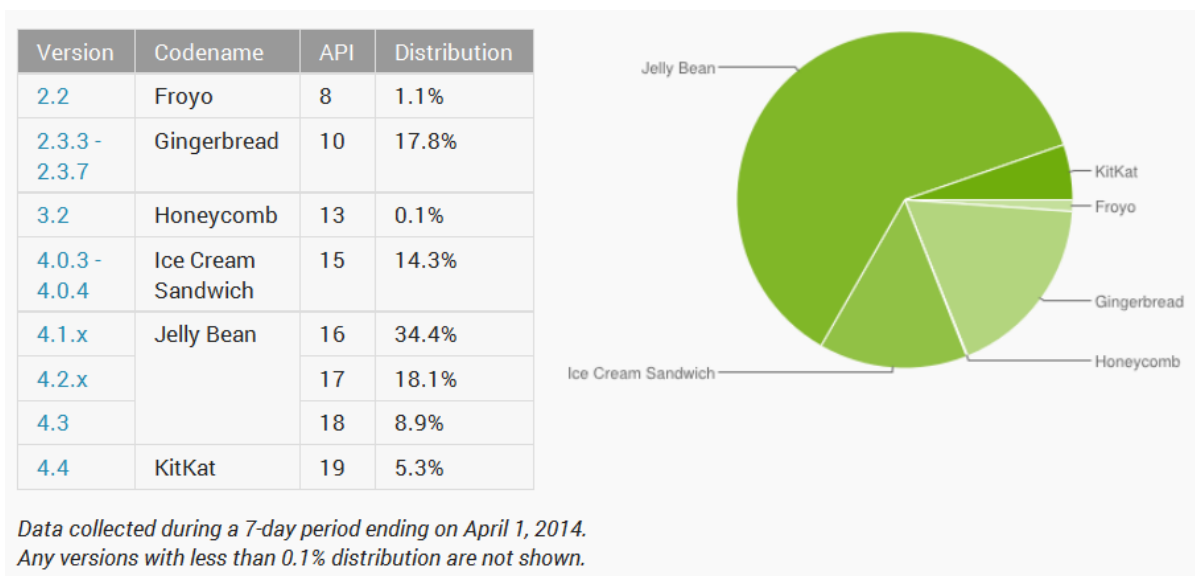


Figura 1.14: Porcentajes de uso de Android (tomada de Google el 4-4-2014)

1.19 Ejercicios

1. Crea una aplicación que se vea de tres formas distintas en función de que la pantalla sea normal, grande o muy grande
2. Haz que la aplicación anterior muestre datos sobre la plataforma sobre la que se está ejecutando. (Pista, deberás implementar *forzosamente* un método `protected void onStart()`)

Para resolver estos ejercicios necesitarás leer los apartados siguientes sobre directorios y recursos.

1.20 Solución Ejercicio 1

1.20.1 Enunciado

Crea una aplicación que se vea de tres formas distintas en función de que la pantalla sea normal, grande o muy grande .

Para poder ver los resultados deberemos tener en primer lugar tres emuladores, que tengan, los tamaños que necesitamos.

1.20.2 Implementación

Una vez creados los AVDs crearemos el proyecto, en el cual Eclipse nos creará automáticamente el directorio `res/layout`. Crearemos dos directorios más:

	Low density (120), <i>ldpi</i>	Medium density (160), <i>mdpi</i>	High density (240), <i>hdpi</i>	Extra high density (320), <i>xhdpi</i>
Small screen	QVGA (240x320)		480x640	
Normal screen	WQVGA400 (240x400) WQVGA432 (240x432)	HVGA (320x480)	WVGA800 (480x800) WVGA854 (480x854) 600x1024	640x960
Large screen	WVGA800** (480x800) WVGA854** (480x854)	WVGA800* (480x800) WVGA854* (480x854) 600x1024		
Extra Large screen	1024x600	WXGA (1280x800) [†] 1024x768 1280x768	1536x1152 1920x1152 1920x1200	2048x1536 2560x1536 2560x1600

Figura 1.15: Tamaños de pantalla reconocidos (imagen tomada de Google)

1. `res/layout-large` donde pondremos los ficheros con la interfaz definido para pantallas grandes.
2. `res/layout-xlarge` para pantallas muy grandes. Si no se tiene memoria suficiente es posible que un emulador con estas características tarde mucho en arrancar e incluso que sufra “cuelgues”.

Crearemos un interfaz cualquiera como por ejemplo este:

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context="com.example.adaptable.ActividadPrincipal$PlaceholderFrag"

    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_alignParentRight="true"
        android:text="@string/textoPlataformas" />

</RelativeLayout>
```

Como se puede apreciar, solo contiene un cuadro de texto que debe aparecer **en la esquina inferior derecha** del dispositivo.

Una vez hecho esto, pondremos en los otros directorios alguna variación de este fichero, como por ejemplo estas dos:

```
<RelativeLayout xmlns:android=
"http://schemas.android.com/apk/res/android"
```



```
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
tools:context=
"com.example.adapptable.ActividadPrincipal$PlaceholderFragment" >
```

<TextView

```
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:layout_centerVertical="true"
    android:text="@string/textoPlataformas" />
    <!--El cuadro debe aparecer
    en el centro de la pantalla-->
```

</RelativeLayout>

<RelativeLayout xmlns:android=

```
    "http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:paddingBottom="@dimen/activity_vertical_margin"
    android:paddingLeft="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingRight="@dimen/activity_horizontal_margin"
    android:paddingTop="@dimen/activity_vertical_margin"
    tools:context=
    "com.example.adapptable.ActividadPrincipal$PlaceholderFragment" >
```

<TextView

```
    android:id="@+id/textView1"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentTop="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:text="@string/textoPlataformas" />
    <!--El cuadro debe aparecer
    centrado en la parte superior-->
```

</RelativeLayout>

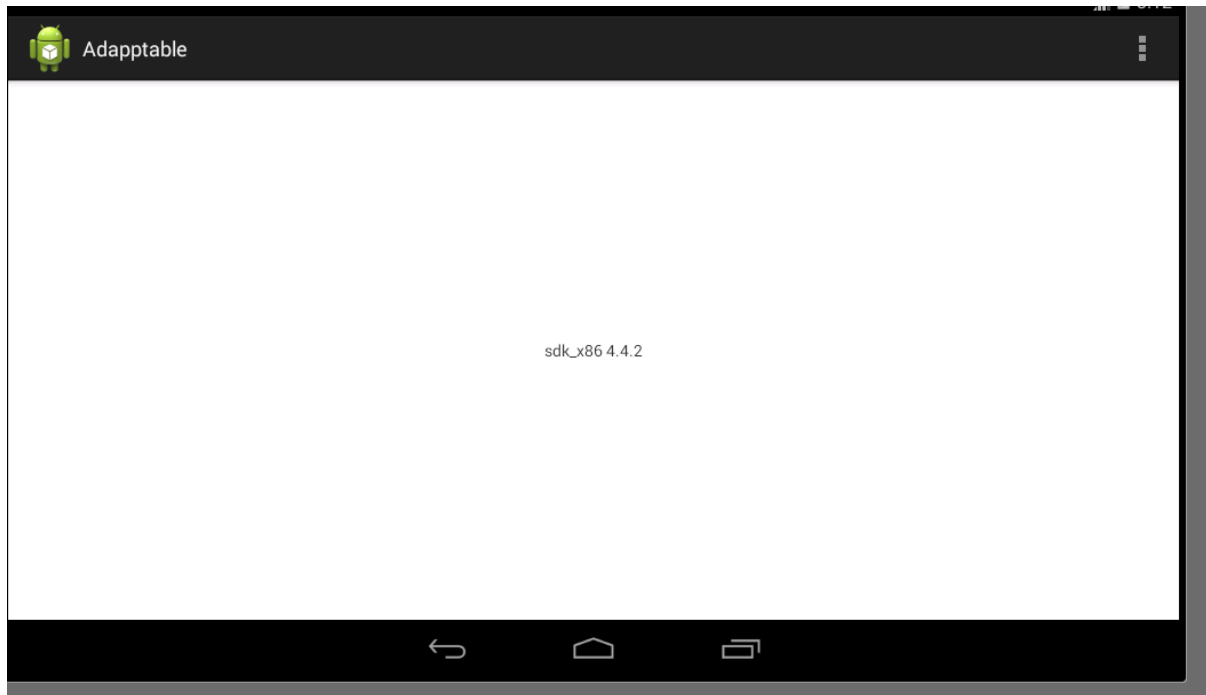


Figura 1.16: Vista de la aplicación en una tablet.



Figura 1.17: Vista de la aplicación en un móvil.

1.21 Directorios

Como ya se ha introducido anteriormente ciertos elementos que pueden cambiar no deberían estar dentro del código, sino en *recursos* (es decir, en ficheros externos que puedan cargarse en tiempo de ejecución). Un ejemplo muy elemental son las cadenas: si queremos ofrecer soporte a varios idiomas, es mejor tener todas las cadenas en un fichero, de forma que si queremos traducir la aplicación, bastará con traducir dicho fichero y hacer que la aplicación cargue distintos ficheros en función el idioma.



Figura 1.18: Un mismo código fuente, distintas cadenas (Imagen de [shokunin](#)).

Veamos un ejemplo muy simple. Supongamos que la aplicación saluda al usuario en el momento del arranque. Podríamos usar este código Java.

```
public class Actividad{
    private final String saludo="Hola";
}
```

Sin embargo, al hacerlo así, la traducción de la aplicación se vuelve muy compleja. Sin embargo, podemos almacenar las cadenas en un fichero de recursos como `strings.xml` de esta forma.

```
<string id="saludo">Hola</string>
```

Si ahora en el código Java cargamos la cadena (en pseudocódigo)...

```
public void saludar() {
    String saludo=R.string.saludo;
}
```

...ahora la traducción es muy sencilla, ya que basta con tener otro fichero en la aplicación con las cadenas en inglés:

```
<string id="saludo">Hello</string>
```

Y no habrá que tocar nada del código Java. De hecho, Android compilar los recursos para que sean fácilmente accesibles desde código Java. En este capítulo se analiza como usar los

recursos.

1.22 Tipos de recursos

Todos los recursos se definen en forma de XML y *deben* ir dentro de uno de estos subdirectorios que hay dentro de `res`:

- `res/anim`: contiene los ficheros XML que especifican animaciones. Se verá más sobre animaciones más adelante.
- `res/anim`: aquí se pondrán unos tipos especiales de animación llamadas “tween animation” que permiten a Android generar la animación a partir de información tal como “punto inicial”, “punto final” y “duración de la animación”.
- `res/color`: define los colores de nuestra aplicación.
- `res/drawable`: para especificar los archivos de imagen usados (en formatos `.png`, `.9.png`, `.jpg` y `.gif`)
- `res/layout`: para indicar la colocación de recursos en pantalla en los distintos tamaños de pantalla.
- `res/menu`: define los menús de aplicación.
- `res/raw`: recursos almacenados en formato binario. Pueden cargarse con `Resources.openRawResource()`
- `res/values`: ficheros XML que contienen valores simples como números, cadenas o incluso colores. Aunque en realidad aquí se pueden usar los nombres de fichero que queramos la costumbre es usar estos nombres:
 - `arrays.xml`: permite crear vectores de recursos.
 - `colors.xml`: para colores.
 - `dimens.xml`: para especificar tamaños.
 - `strings.xml`: para cadenas.
 - `styles.xml`: para estilos
- `res/xml`: aquí se almacena cualquier otro fichero XML que se desee. Los ficheros en este directorio pueden cargarse usando `Resources.getXML()`

Existe una última posibilidad para almacenar recursos, que es usar el directorio `assets` (no es `res/assets`) sin embargo, Android no compila dichos recursos automáticamente. Deben cargarse con la clase `AssetsManager`.

1.23 Indicando recursos alternativos

Por ejemplo, ya sabemos que el archivo `res/values/strings.xml` contiene las cadenas que se mostrarán por defecto. Si esas cadenas están en español y deseamos indicar que se

carguen otras cadenas para el idioma inglés se deben indicar modificadores para el directorio values.

- `res/values-en/strings.xml` indicaría el fichero de cadenas para el idioma inglés.
- `res/values-fr/strings.xml` para francés.
- Se puede usar cualquier [código ISO 639-1](#) para indicar el idioma.

Los modificadores se pueden añadir a cualquier subdirectorio de los vistos antes, además se pueden poner varios a la vez pero siempre respetando este orden:

1. MCC (Mobile Country Code o código de país) y MNC (Mobile Network Code o código de red). Pueden consultarse las distintas redes y países en [Wikipedia](#) . Por ejemplo para indicar un recurso específico de un teléfono Android usado en territorio español se usaría `mcc214` y para indicar específicamente un recurso en un Android que accede desde Movistar se usaría `mcc214-mnc07`.
2. Idioma y región: se usa un código de país ISO 639-1 que puede o no ir seguido de una “r” y un código de región. Así el modificador “en” indica idioma inglés y “fr” francés, pero “fr-rFR” indica francés de Francia y “fr-rCA” francés de Canadá. Pueden consultarse los códigos de país en [Wikipedia](#)
3. Dirección de lectura: `ldrtl` para cuando el idioma del dispositivo se lee de derecha a izquierda (right-to-left) y `ldltr` para lectura de izquierda a derecha. Obsérvese que ya podríamos indicar un fichero `res/values-mcc214-fr-rCA/strings.xml` para indicar los textos que debe usar un teléfono Android con su idioma puesto a francés (de Canadá) que sin embargo usa una red española. Sin embargo `res/values-fr-mcc214/strings.xml` estaría mal ya que aunque el idioma y el territorio son correctos los hemos puesto al revés (sería `res/values-mcc214-fr`)
4. Anchura mínima del dispositivo: se usa `swNdp` donde N es el número mínimo de puntos que debe tener la anchura de la pantalla. También puede indicarse este valor en el `AndroidManifest.xml` con el atributo `android:requiresSmallestWidthDp`. Si indicamos varios directorios, Android escogerá siempre el valor de N más pequeño y cercano a la anchura del dispositivo **independientemente de si la pantalla se gira o no**. Algunos valores típicos son:
 - `sw320dp`: para pantallas de 240x320 (ldpi), de 320x480 (mdpi) o de 480x800 (hdpi)
 - `sw480dp`: para 480x800 (mdpi)
 - `sw600dp`: para 600x1024 (mdpi)
5. Anchura disponible: el sufijo `wNdp` indica la anchura que la aplicación necesita **teniendo en cuenta si la pantalla se gira** (esta es la diferencia con respecto al anterior).
6. Altura disponible: el sufijo `hNdp` indica la altura que la aplicación necesita.
7. Tamaño de pantalla: pueden usarse los sufijos siguientes:
 - `small` de aproximadamente 320x426
 - `normal` aproximadamente 320x470

- `large` de unos 480x640
 - `xlarge` con un tamaño de 720x960 (normalmente tablets)
8. Aspecto de la pantalla: `long` para pantallas WQVGA, WVGA, FWVGA y `notlong` para QVGA, HVGA, and VGA. No tiene nada que ver con la orientación de la pantalla.
9. Orientación de la pantalla: `port` (portrait) para cuando la pantalla está en vertical y `land` (landscape) para cuando está en horizontal.
10. Modo del interfaz de usuario:
- `car` cuando el dispositivo está en un coche.
 - `desk` en un escritorio
 - `television`
 - `appliance` el dispositivo es una herramienta y no tiene pantalla.
11. Modo nocturno: `night` y `notnight` dependiendo de si el dispositivo está en modo nocturno o no.
12. Densidad de pixeles: (la escala entre los principales tamaños es 3:4:6:8)
- `ldpi`: pantallas de baja densidad, aproximadamente 120dpi.
 - `mdpi`: densidad media, unos 160dpi.
 - `hdpi`: alta densidad, unos 240dpi.
 - `xhdpi`: densidad “extra-alta”, unos 320dpi.
 - `nodpi`: Usado para recursos para los que no queremos que Android haga el escalado.
 - `tvdpi`: unos 213 (entre `mdpi` y `hdpi`)
13. Tipo de pantalla: `finger` para dispositivos táctiles y `notouch` para los demás.
14. Disponibilidad de teclado:
- `keysexposed`: hay teclado hardware.
 - `keyshidden`: hay teclado hardware pero no está disponible y además *no hay teclado software*.
 - `keysoft`: hay teclado software.
15. Método de entrada: `nokeys` cuando no hay teclado hardware, `qwerty` si hay un teclado hardware y `12key` para teclados hardware de 12 teclas.
16. Disponibilidad de teclas de navegación:
- `nonav`: no se puede navegar con teclas.
 - `dpad`: hay un pad direccional.
 - `trackball`: hay un trackball.
 - `wheel`: hay un ratón con rueda (poco habitual).
17. Versión de la plataforma Android: `v3`, `v4`, `v9` etc...

1.24 Ejercicio

¿Como debería llamarse un directorio que contuviera recursos específicos para un teléfono en portugués que esté usándose en Francia con el operador Bouygues Telecom y que fuera un dispositivo de una resolución hdpi?

Respuesta: hay que ir nombrando el directorio con los sufijos correctos en el orden correcto. En este caso sería `values-mcc208-mnc20-pt-hdpi`.

1.25 Tamaños y densidades

En la tabla siguiente, tomada de la documentación oficial de Google pueden verse los tamaños y densidades aproximados de los distintos tipos de pantalla que podemos encontrar.

	Low density (120), <i>ldpi</i>	Medium density (160), <i>mdpi</i>	High density (240), <i>hdpi</i>	Extra high density (320), <i>xhdpi</i>
<i>Small screen</i>	QVGA (240x320)		480x640	
<i>Normal screen</i>	WQVGA400 (240x400) WQVGA432 (240x432)	HVGA (320x480)	WVGA800 (480x800) WVGA854 (480x854) 600x1024	640x960
<i>Large screen</i>	WVGA800** (480x800) WVGA854** (480x854)	WVGA800* (480x800) WVGA854* (480x854) 600x1024		
<i>Extra Large screen</i>	1024x600	WXGA (1280x800) [†] 1024x768 1280x768	1536x1152 1920x1152 1920x1200	2048x1536 2560x1536 2560x1600

Figura 1.19: Tamaños de pantalla reconocidos (imagen tomada de Google)

1.26 Accediendo a los recursos

Cuando se crea un recurso puede accederse al mismo por medio de la clase especial `R` la cual es creada por la herramienta `aapt`. Dicha herramienta toma todos los recursos y crea distintas subclases para facilitar el uso de dichos recursos. Las clases creadas son:

- `R.drawable`: para acceder a archivos de imagen.
- `R.id`: para acceder al id de un control.
- `R.layout`: para cargar disposiciones de controles.
- `R.string`: para acceder a cadenas.

Aí, por ejemplo si un archivo de imagen ubicado en `res/drawable/icono.png` quiere ponerse de fondo en algún control se usará la sentencia:

```
control.setBackgroundDrawableResource(  
    R.drawable.icono);
```

Por otro lado, si deseamos usar un recurso XML en otro archivo XML se puede hacer usando la siguiente estructura:

1. Empezar siempre por @
2. Si se desea acceder a un recurso en otro paquete poner el nombre seguido de :, como com.ejemplo:.
3. Despues se indica el tipo de recurso, string, drawable...
4. Despues se indica el nombre del recurso.

Supongamos que tenemos un fichero genérico con distintas definiciones de recursos como este:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<resources>  
    <color name="color_corporativo">#f00</color>  
    <string name="saludo">Hola</string>  
</resources>
```

Y que deseamos usar este color y este texto en interfaz. El XML sería así:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<EditText  
    xmlns:android=  
        "http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:layout_width="fill_parent"  
    android:layout_height="fill_parent"  
    android:textColor="@color/color_corporativo"  
    android:text="@string/saludo" />
```

Por último mencionar que Android dispone de muchos otros recursos a los cuales se puede acceder usando el prefijo android. Así, por ejemplo, Android define un interfaz para elementos en una lista que podemos usar con este código (obsérvese que Android llama a este interfaz `simple_list_item_1`):

```
setListAdapter(  
    new ArrayAdapter<String>(  
        this,  
        android.R.layout.simple_list_item_1,  
        vector  
    )  
);
```

1.27 Gestión de cambios durante la ejecución

Android puede decidir reiniciar nuestra app por diversos motivos:

- El usuario ha cambiado el idioma.

- La pantalla ha rotado por ejemplo de vertical a horizontal.
- Se ha conectado un teclado
- Etc...

En estos casos, Android llamará a nuestro método `onDestroy` y después a `onCreate`. Sin embargo, un usuario podría llegar a perder trabajo, por lo cual una actividad puede usar si lo desea dos métodos que Android llamará.

- `onSaveInstanceState`: podemos implementarlo para guardar el trabajo que haya hecho.
- `onRestoreInstanceState`: Android puede usarlo para restaurar el estado.

Sin embargo, ¿qué ocurre si esto implica grabar y cargar grandes cantidades de datos?: podría ocurrir que la aplicación se ralentizara, dando una pobre experiencia de usuario. En este caso hay dos opciones:

1. Retener un objeto en memoria durante la reinicialización.
2. Gestionar el cambio por nosotros mismos tomando el control de Android.

En cualquier caso, Android suele recordar automáticamente los elementos de la interfaz de usuario, por lo que lo que llamamos “reiniciar” la actividad en realidad no es un reinicio absoluto.

1.28 Reteniendo objetos en memoria

El método `onCreate` de una actividad siempre acepta un objeto `Bundle` en el que puede estar el estado anterior de nuestra actividad. Sin embargo, este objeto no está diseñado para almacenar grandes cantidades de datos.

Por todo ello, la clase `Fragment` permite ejecutar `setRetainInstance(true)` en el método `onCreate` y así evitar la destrucción y re-creación de la actividad.

1.29 Gestionando el cambio

Se puede implementar el método “`onConfigurationChanged()`” para gestionar los cambios por nosotros mismos.

Peligro: Implementar este método debería ser *la última opción* ya que tendremos que reaplicar todos los cambios por nosotros mismos (cargar cadenas, interfaces, etc...)

1.30 Ejercicios

1. ¿Qué diferencia hay entre `sw320dp` y `w320dp`?

2. Si una imagen mide 30x30 en el tamaño `ldpi`, ¿cuanto medirá en `mdpi`, `hdpi` y `xhdpi`?

1.31 Solución ejercicio

1.31.1 Enunciado

Si una imagen mide 30x30 en el tamaño “`ldpi`”, ¿cuanto medirá en “`mdpi`”, “`hdpi`” y “`xhdpi`”?

1.31.2 Solución

Dado que la escala es 3:4:6:8 el tamaño será:

- 40x40 en `mdpi`.
- 60x60 en `hdpi`.
- 80x80 en `xhdpi`.
- Como plus, en las televisiones, el escalado es $1.33 * \text{mdpi}$ por lo que una televisión el tamaño sería 54.2x54.2 ($40 * 1.33$)

1.32 Solución ejercicio

1.32.1 Enunciado

¿Qué diferencia hay entre “`sw480dp`” y “`w480dp`”?

1.32.2 Solución

La diferencia es que el primero exige que el dispositivo tenga una anchura mínima de 480 puntos. En el caso de un dispositivo de 320 de alto por 480 de ancho, la aplicación funcionará. Si el dispositivo se gira, con lo que tendría 480 de alto por 320 de ancho, seguirá funcionando, ya que quizá el programador haya preparado el interfaz para auto-adaptarse a una anchura más pequeña.

Sin embargo, `w480dp` funcionaría correctamente si el dispositivo está en una posición de 320 de alto por 480 de ancho, pero *no aceptará* el giro que deje el terminal en un tamaño de 320 de ancho por 480 de alto.

1.33 Modificación de aplicaciones existentes.

Cuando hay que modificar una aplicación existente se pueden tener dos situaciones:

1. Se dispone del código fuente: en ese caso se debería empezar por analizar el diagrama UML de la aplicación, el modelo E/R y toda la documentación de la que disponga el proyecto. Después se debe leer el código por encima analizando primero el código de la interfaz (los ficheros XML de los directorios layout). A continuación se puede ejecutar en el simulador y analizar los logs y después se puede empezar a ampliar/corregir la aplicación yendo método a método, e implementando las pruebas de unidad que se necesiten.
2. No se dispone del código fuente: de entrada en un proyecto de tamaño mediano puede que ya sea imposible hacer ninguna modificación. Sin embargo, Java ofrece un “descompilador” que intenta reconstruir el código fuente a partir del fichero de aplicación.

1.34 Utilización del entorno de ejecución del administrador de aplicaciones.

1.35 Ejercicio final

1.35.1 Enunciado

Examina la documentación de Google sobre Android y analiza la aplicación de ejemplo.

1.35.2 Solución

La aplicación de ejemplo sobre Fragments utiliza los fragmentos para construir una aplicación lectora de noticias. La idea general es tener dos fragmentos, uno donde se puede elegir el título de la noticia y otro donde se muestre la noticia completa.

Usando Fragments se pueden diseñar dos interfaces de usuario:

- En uno de ellos, adaptado a tablets, los dos fragmentos aparecen a la vez en pantalla: cuando en uno se selecciona la noticia, en la misma pantalla se ve el texto de dicha noticia.
- En el otro interfaz, adaptado a móviles, se muestra una sola actividad con solo un fragmento. Cuando se selecciona una noticia *la actividad principal de selección desaparece* y queda oculta por la actividad que contiene el fragmento que muestra noticias. Esta solución es muy razonable al no poder mostrar tantas cosas en una pantalla tan pequeña.

También merece la pena comentar el concepto de *backstack*. El *backstack* es la pila de actividades a través de la cual podemos retroceder usando el botón “Atrás” de Android. Podemos tomar el control de dicha *pila* para decidir si *apilamos* las noticias, o una noticia sustituye a otra.

Programación de aplicaciones para dispositivos móviles

2.1 Herramientas y fases de construcción.

2.2 Interfaces de usuario. Clases asociadas.

2.3 Servicios en dispositivos móviles.

2.4 Proveedores de contenido.

2.5 Gestión de recursos y notificaciones.

2.6 Contexto gráfico. Imágenes.

2.7 Eventos del teclado.

2.8 Técnicas de animación y sonido.

2.9 Descubrimiento de servicios.

2.10 Bases de datos y almacenamiento.

2.11 Persistencia.

2.12 Modelo de hilos.

2.13 Comunicaciones: clases asociadas. Tipos de conexiones.

Utilización de librerías multimedia integradas

3.1 Conceptos sobre aplicaciones multimedia.

3.2 Arquitectura del API utilizado.

3.3 Fuentes de datos multimedia. Clases.

3.4 Datos basados en el tiempo.

3.5 Procesamiento de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos.

3.6 Reproducción de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos.

3.7 Depuración y documentación de los programas.

Programación de aplicaciones para dispositivos móviles

4.1 Herramientas y fases de construcción.

4.2 Interfaces de usuario. Clases asociadas.

4.3 Servicios en dispositivos móviles.

4.4 Proveedores de contenido.

4.5 Gestión de recursos y notificaciones.

4.6 Contexto gráfico. Imágenes.

4.7 Eventos del teclado.

4.8 Técnicas de animación y sonido.

4.9 Descubrimiento de servicios.

4.10 Bases de datos y almacenamiento.

4.11 Persistencia.

4.12 Modelo de hilos.

4.13 Comunicaciones: clases asociadas. Tipos de conexiones.

Utilización de librerías multimedia integradas

5.1 Conceptos sobre aplicaciones multimedia.

5.2 Arquitectura del API utilizado.

5.3 Fuentes de datos multimedia. Clases.

5.4 Datos basados en el tiempo.

5.5 Procesamiento de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos.

5.6 Reproducción de objetos multimedia. Clases. Estados, métodos y eventos.

5.7 Depuración y documentación de los programas.

Análisis de motores de juegos

6.1 Animación 2D y 3D.

6.2 Arquitectura del juego. Componentes.

6.3 Motores de juegos: Tipos y utilización.

6.4 Áreas de especialización, librerías utilizadas y lenguajes de programación

6.5 Componentes de un motor de juegos.

6.6 Librerías que proporcionan las funciones básicas de un Motor 2D/3D.

6.7 APIs gráficos 3D.

6.8 Estudio de juegos existentes.

6.9 Aplicación de modificaciones sobre juegos existentes.

Desarrollo de juegos 2D y 3D

- 7.1 Entornos de desarrollo para juegos.**
- 7.2 Integración del motor de juegos en entornos de desarrollo.**
- 7.3 Conceptos avanzados de programación 3D.**
- 7.4 Fases de desarrollo:**
- 7.5 Propiedades de los objetos: luz, texturas, reflejos, sombras.**
- 7.6 Aplicación de las funciones del motor gráfico. Renderización.**
- 7.7 Aplicación de las funciones del grafo de escena.**
- 7.8 Tipos de nodos y su utilización.**
- 7.9 Asociación de sonidos a los eventos del juego.**
- 7.10 Análisis de ejecución. Optimización del código.**
- 7.11 Documentación de la fase de diseño y de desarrollo.**

Sistemas basados en localización

8.1 Tecnologías de localización (GPS, A-GPS,...).

8.2 Servicios de localización, mapas y geocodificación.

8.3 Emuladores para simular las ubicaciones.

8.4 Visualización la información geolocalizada.