

Actividad 2 - Pantalla de Registro

Desarrollo de Aplicaciones Móviles I

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Humberto Jesús Ortega Vazquez

Alumno: Jose Eduardo Canche Alfaro

Fecha: 08 de abril del 2024

índice

2

1.	Introducción	3
2.	Descripción	3
3.	Justificación	4
4.	Desarrollo:	4
4.1.	Interfaz	4
4.2.	Codificación	5
4.3.	Prueba de la aplicación.....	8
5.	Conclusión	9

1. Introducción

3

En esta actividad, nos enfocaremos en diseñar la interfaz visual de una aplicación de inicio de sesión para una aplicación bancaria utilizando Android Studio. Como sabemos, Android Studio es una herramienta de desarrollo de aplicaciones que nos permite crear aplicaciones para dispositivos inteligentes con sistema operativo Android. En este proyecto, estaremos utilizando el lenguaje de programación Kotlin, el cual es una alternativa al Java para el desarrollo de aplicaciones Android. Con la ayuda de Android Studio, podremos desarrollar nuestra aplicación y utilizar los emuladores integrados para ejecutarla. Esto nos permitirá visualizar cómo se vería nuestra aplicación en un dispositivo inteligente antes de implementarla en dispositivos reales.

2. Descripción

En esta actividad centrada en los servicios bancarios, se nos encarga el desarrollo de una aplicación móvil. Como ingenieros de software, se nos solicita crear esta aplicación, específicamente diseñar la pantalla de registro. Esta pantalla constará de dos campos de texto: uno para ingresar el correo electrónico y otro para la contraseña. Además, se nos pide incluir botones para el inicio de sesión y el registro de nuevos usuarios. Nuestra tarea consiste en implementar la interfaz de registro de la aplicación utilizando Android Studio. Este paso nos permitirá avanzar en el proyecto que venimos desarrollando desde la actividad anterior y complementará nuestra aplicación para que cumpla con los requisitos solicitados.

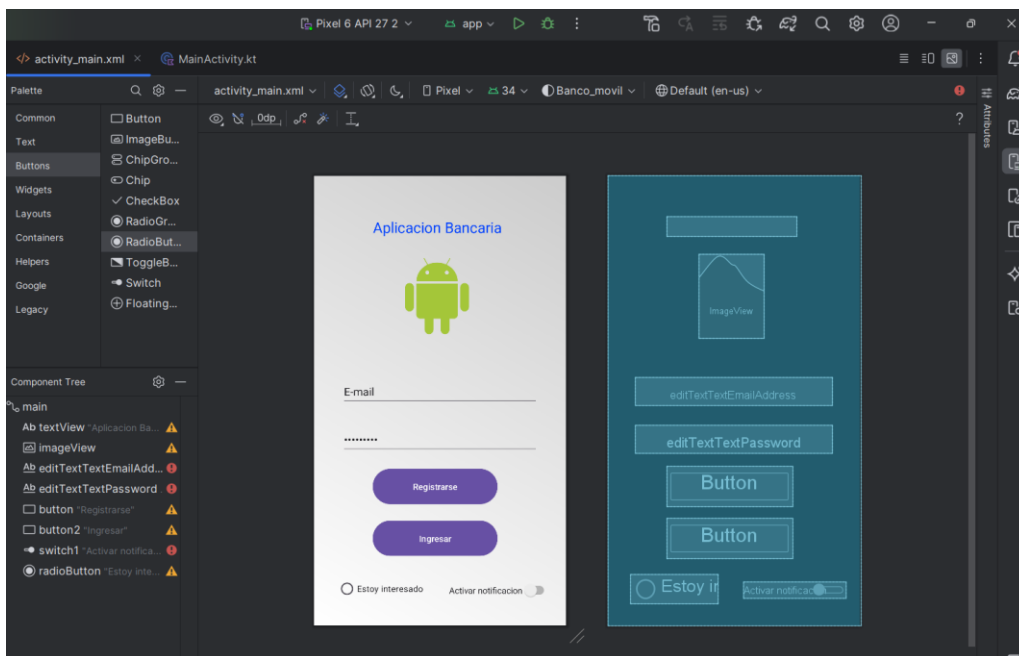
3. Justificación

4

En esta etapa del desarrollo de nuestra aplicación, pusimos en práctica los conceptos aprendidos durante la tutoría proporcionada por el profesor. Nos centramos en la creación de la interfaz de la pantalla de registro de nuestra aplicación utilizando las herramientas disponibles en Android Studio. Utilizamos cuadros de texto y botones para construir la interfaz de usuario deseada. Aunque el proceso de ajuste de los componentes nos presentó algunos desafíos, con paciencia logramos organizarlos correctamente. Con la finalización de esta fase del proyecto, hemos completado esta actividad de manera satisfactoria. Demostramos el resultado utilizando capturas de pantalla del emulador, lo cual confirma que hemos cumplido con los requisitos establecidos por el profesor.

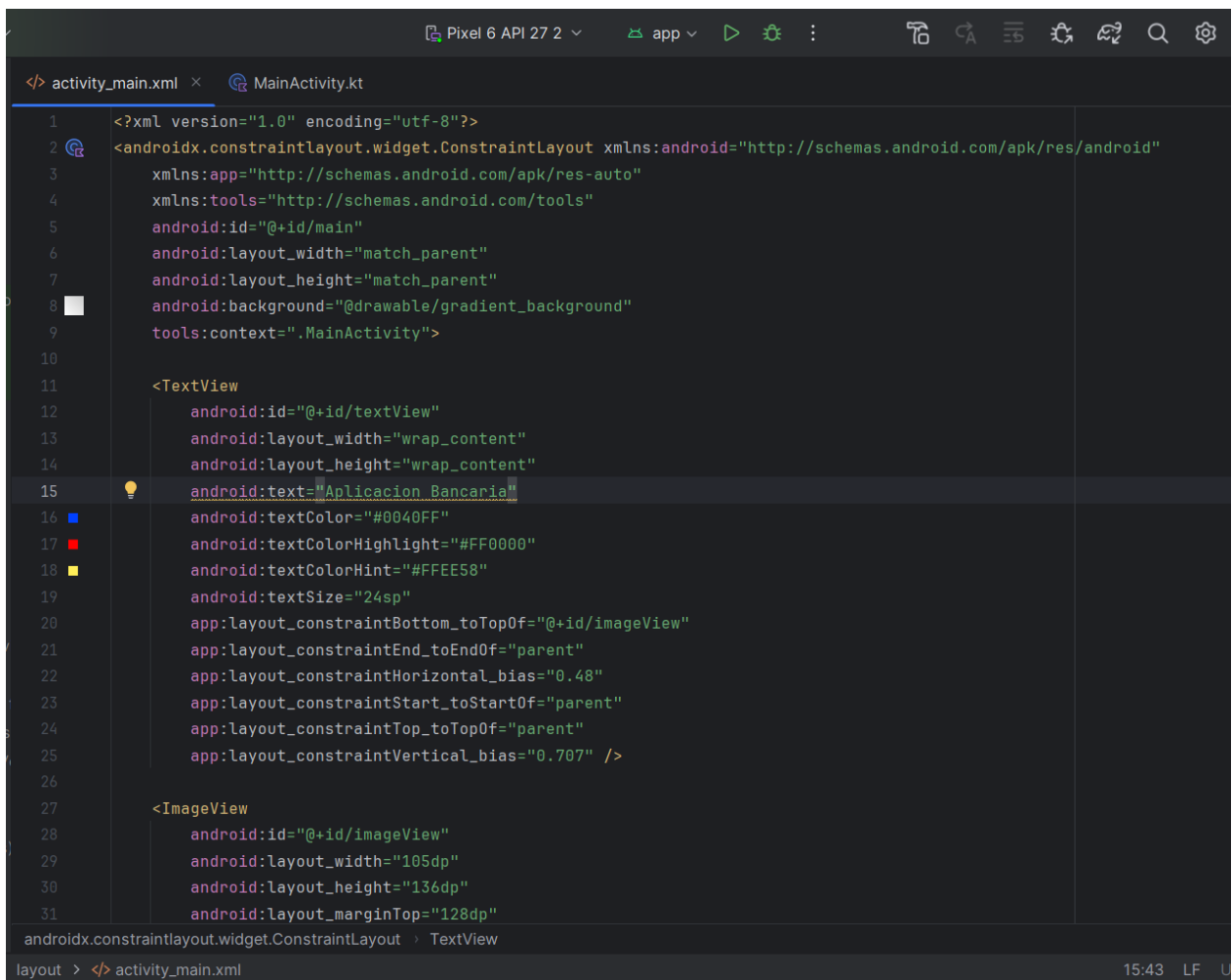
4. Desarrollo:

4.1. Interfaz



En esta captura tenemos el diseño de la interfaz de la pagina de registro e ingreso donde apoyándonos de los componentes que nos proporciona el android studio el cual os permite agregar las cajas de texto donde ingresaremos el correo al igual que la contraseña y agregamos lo que son los botones de ingresar y registro al igual que otros componentes.

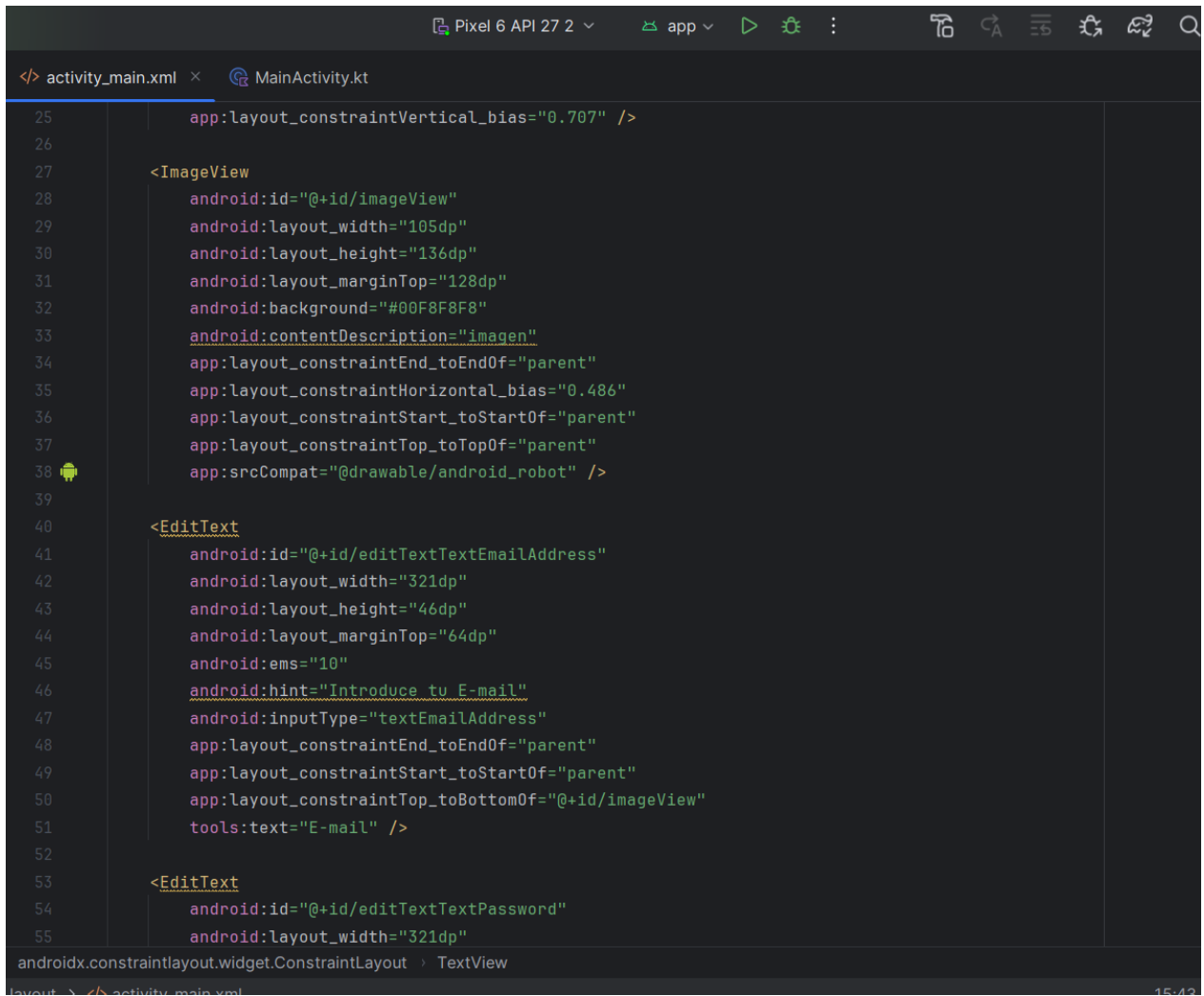
4.2.Codificación



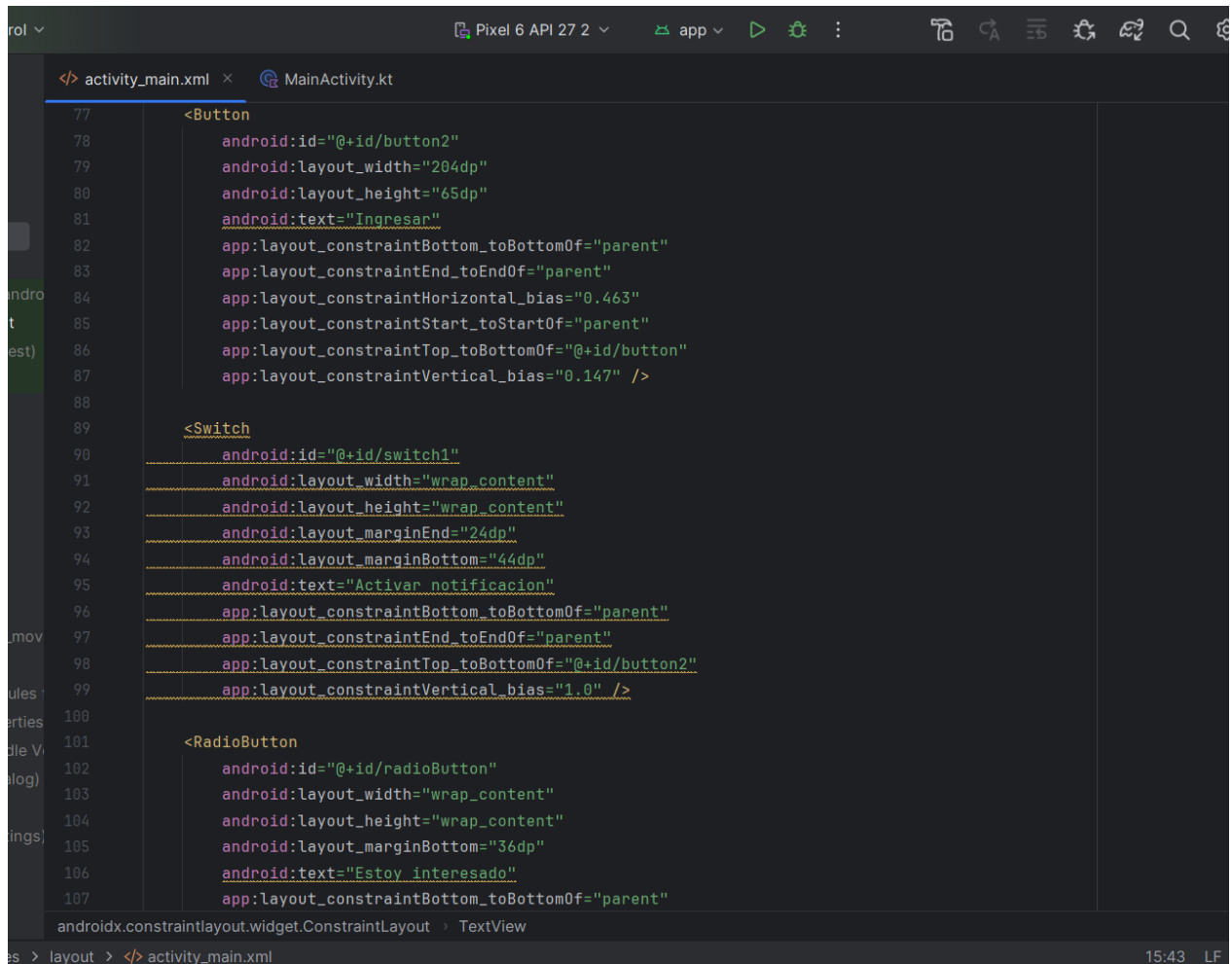
```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      android:id="@+id/main"
6      android:layout_width="match_parent"
7      android:layout_height="match_parent"
8      android:background="@drawable/gradient_background"
9      tools:context=".MainActivity">
10
11      <TextView
12          android:id="@+id/textView"
13          android:layout_width="wrap_content"
14          android:layout_height="wrap_content"
15          android:text="Aplicacion Bancaria"
16          android:textColor="#0040FF"
17          android:textColorHighlight="#FF0000"
18          android:textColorHint="#FFEE58"
19          android:textSize="24sp"
20          app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/imageView"
21          app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
22          app:layout_constraintHorizontal_bias="0.48"
23          app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
24          app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
25          app:layout_constraintVertical_bias="0.707" />
26
27      <ImageView
28          android:id="@+id/imageView"
29          android:layout_width="105dp"
30          android:layout_height="136dp"
31          android:layout_marginTop="128dp"

```

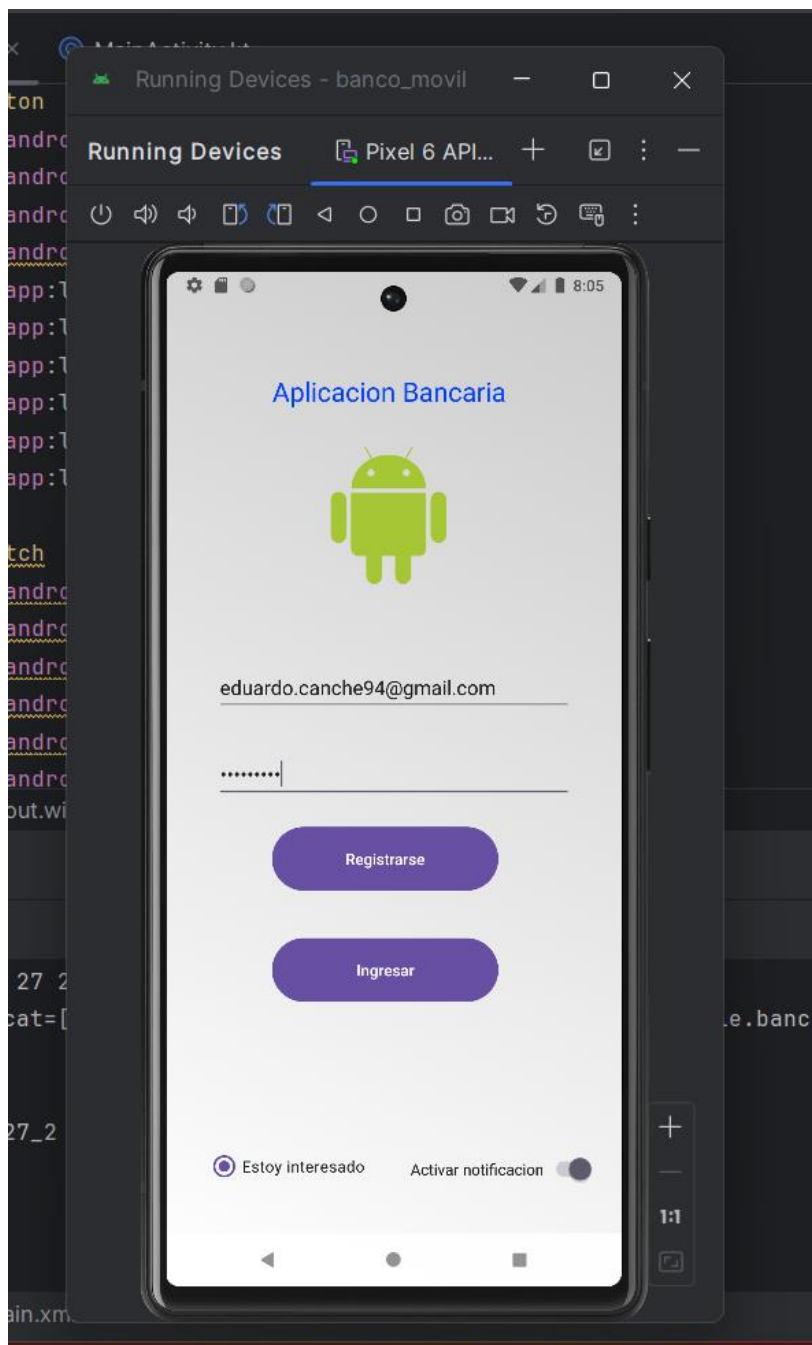


```
25         app:layout_constraintVertical_bias="0.707" />
26
27     <ImageView
28         android:id="@+id/imageView"
29         android:layout_width="105dp"
30         android:layout_height="136dp"
31         android:layout_marginTop="128dp"
32         android:background="#00F8F8"
33         android:contentDescription="imagen"
34         app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
35         app:layout_constraintHorizontal_bias="0.486"
36         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
37         app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
38         app:srcCompat="@drawable/android_robot" />
39
40     <EditText
41         android:id="@+id/editTextTextEmailAddress"
42         android:layout_width="321dp"
43         android:layout_height="46dp"
44         android:layout_marginTop="64dp"
45         android:ems="10"
46         android:hint="Introduce tu E-mail"
47         android:inputType="textEmailAddress"
48         app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
49         app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
50         app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/imageView"
51         tools:text="E-mail" />
52
53     <EditText
54         android:id="@+id/editTextTextPassword"
55         android:layout_width="321dp"
56
57 androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout > TextView
58 layout > activity_main.xml 15/43
```



```
77 <Button
78     android:id="@+id/button2"
79     android:layout_width="204dp"
80     android:layout_height="65dp"
81     android:text="Ingresar"
82     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
83     app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
84     app:layout_constraintHorizontal_bias="0.463"
85     app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
86     app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/button"
87     app:layout_constraintVertical_bias="0.147" />
88
89 <Switch
90     android:id="@+id/switch1"
91     android:layout_width="wrap_content"
92     android:layout_height="wrap_content"
93     android:layout_marginEnd="24dp"
94     android:layout_marginBottom="44dp"
95     android:text="Activar notificación"
96     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
97     app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
98     app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/button2"
99     app:layout_constraintVertical_bias="1.0" />
100
101 <RadioButton
102     android:id="@+id/radioButton"
103     android:layout_width="wrap_content"
104     android:layout_height="wrap_content"
105     android:layout_marginBottom="36dp"
106     android:text="Estoy interesado"
107     app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
108
androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout > TextView
es > layout > </> activity_main.xml 15:43 LF
```

Este es la codificación de la interfaz visual de la aplicación el cual nos lo genera al momento que utilizamos los componentes para la pantalla que diseñamos nos marca por ejemplo los constraint que permites que los componentes se queden fijos en la aplicación.



En esta captura ya tenemos en ejecución nuestra aplicación a través del emulador y podemos ingresar nuestro correo al igual que la contraseña tenemos los botones ingresados al igual que componentes como un switch y un radiobutton y todos estos botones se encuentran fijados por los constraint que les pusimos.

5. Conclusión

9

En esta actividad, exploramos el proceso de diseño de una aplicación utilizando Android Studio. Aprovechamos las herramientas que ofrece, como cuadros de texto y botones, para dar forma a nuestra aplicación. Estas herramientas simplificaron significativamente el proceso de diseño y nos permitieron crear una interfaz intuitiva y funcional. Siguiendo las pautas de la tutoría, aprendimos a seleccionar las herramientas adecuadas para nuestro diseño, lo cual es crucial en el desarrollo de aplicaciones. Un diseño bien pensado es fundamental para garantizar una experiencia positiva para el usuario final. Además, comprendimos que Android Studio está especialmente diseñado para el desarrollo de aplicaciones en dispositivos Android, lo que lo convierte en una opción poderosa para los desarrolladores. Este conocimiento es valioso, ya que empresas como Google están constantemente en busca de talentosos desarrolladores de aplicaciones. En resumen, esta actividad nos proporcionó una comprensión más profunda de la importancia del diseño de aplicaciones y nos equipó con habilidades que son altamente demandadas en la industria.