

Actividad 1 - Pantalla de Inicio

Desarrollo de Aplicaciones Móviles I

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Humberto Jesús Ortega Vazquez

Alumno: Jose Eduardo Canche Alfaro

Fecha: 04 de abril del 2024

Índice

2

1.	Introducción.....	3
2.	Descripción.....	3
3.	Justificación.....	4
4.	Desarrollo:	4
4.1.	Instalación de Android Studio.....	4
4.2.	Interfaz	12
4.3.	Codificación	13
4.4.	Prueba de la aplicación.....	14
5.	Conclusión	15

1. Introducción

3

En esta actividad, abordamos la instalación y configuración de Android Studio, un entorno de desarrollo integrado que facilita la creación de aplicaciones para Android. Esta herramienta no solo permite el desarrollo de aplicaciones, sino que también ofrece la posibilidad de utilizar emuladores para probar diferentes aplicaciones antes de su implementación en dispositivos con sistema operativo Android. Para los desarrolladores, Android Studio proporciona una plataforma completa que incluye un editor de código y soporte para múltiples lenguajes de programación, lo que lo convierte en una herramienta práctica y versátil para el desarrollo de aplicaciones de calidad. Dada la importancia de este software, nuestro objetivo es utilizarlo para desarrollar una aplicación sencilla con el fin de familiarizarnos con su entorno de trabajo y aprender cómo utilizar esta herramienta en el ámbito del desarrollo de software.

2. Descripción

Una institución de servicios financieros nos ha encomendado el desarrollo de una aplicación bancaria como parte de nuestro trabajo como desarrolladores de software. Para llevar a cabo esta tarea, hemos decidido utilizar Android Studio como nuestra herramienta principal. En esta primera etapa, nuestro objetivo es instalar y configurar Android Studio para poder utilizarlo de manera efectiva. Una vez completada esta tarea, podremos crear un nuevo proyecto y comenzar a trabajar en la aplicación bancaria solicitada. Como parte de este proceso inicial, se nos ha pedido que apliquemos un fondo degradado con colores específicos y que incluyamos una imagen en la interfaz de usuario. Esta será la primera parte de nuestro proyecto, que sentará las bases para el desarrollo futuro de la aplicación bancaria.

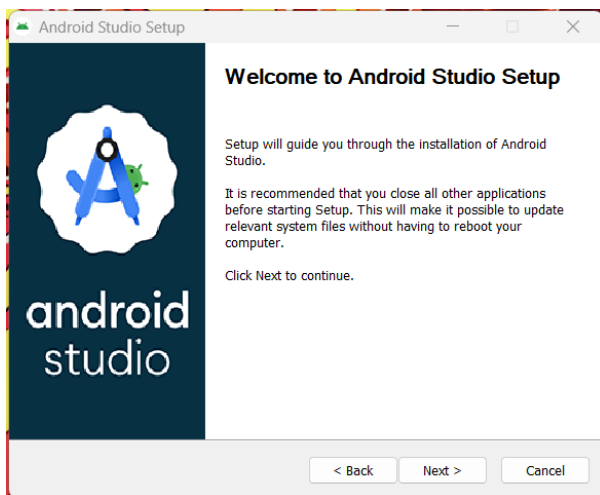
3. Justificación

4

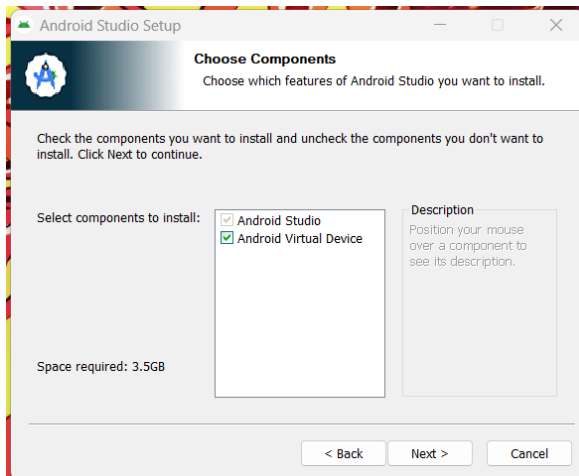
En esta actividad, como se nos ha indicado en la contextualización, llevamos a cabo la instalación y configuración de Android Studio para comenzar el desarrollo de la aplicación bancaria solicitada. Siguiendo los pasos proporcionados durante la tutoría y las instrucciones del profesor, logramos instalar el software con éxito y ejecutar el emulador correctamente. A pesar de que Android Studio requiere una cantidad considerable de recursos de la computadora, funcionó de manera adecuada una vez instalado. Posteriormente, nos centramos en cumplir con los requisitos de la actividad, los cuales incluían la creación de un fondo degradado utilizando dos colores específicos y la incorporación de una imagen. Con la ayuda de algunos videos de apoyo, logramos realizar estas tareas de manera satisfactoria. Concluimos esta primera actividad con éxito, estableciendo así una base sólida para el desarrollo continuo de la aplicación bancaria.

4. Desarrollo:

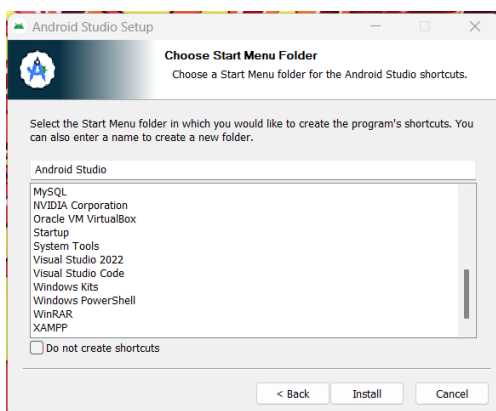
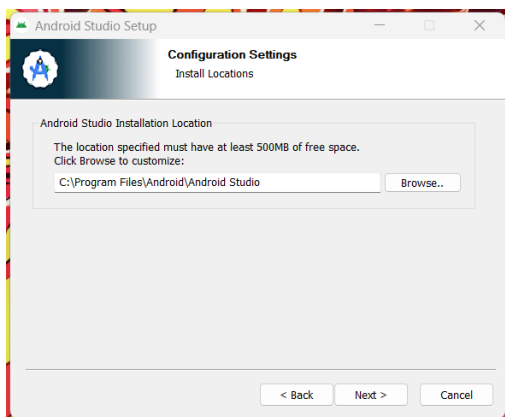
4.1. Instalación de Android Studio

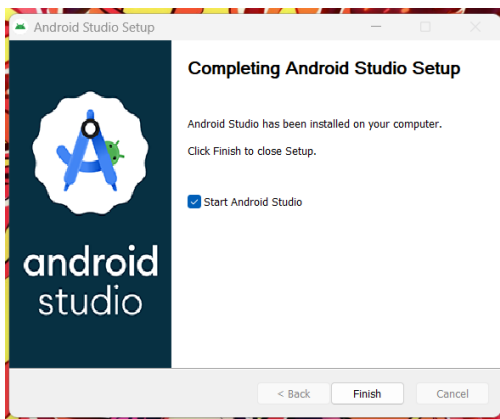
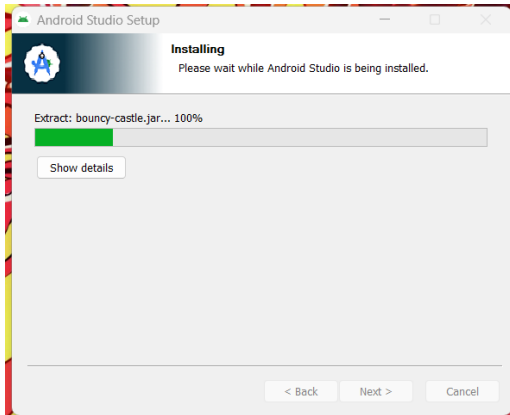


Iniciamos el instalador.

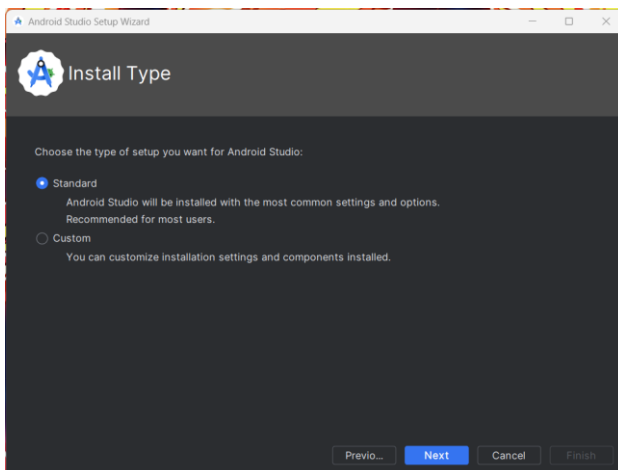


Verificamos que este activado la virtualización.

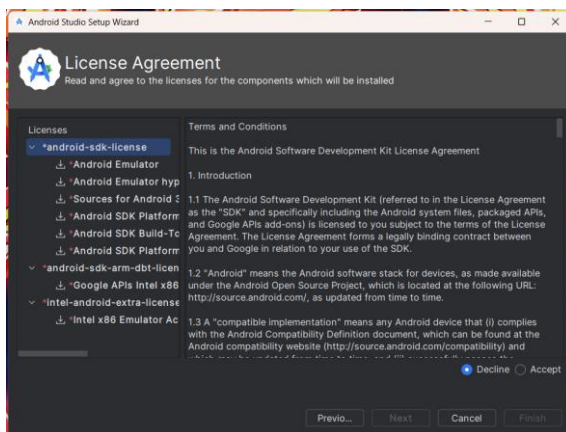
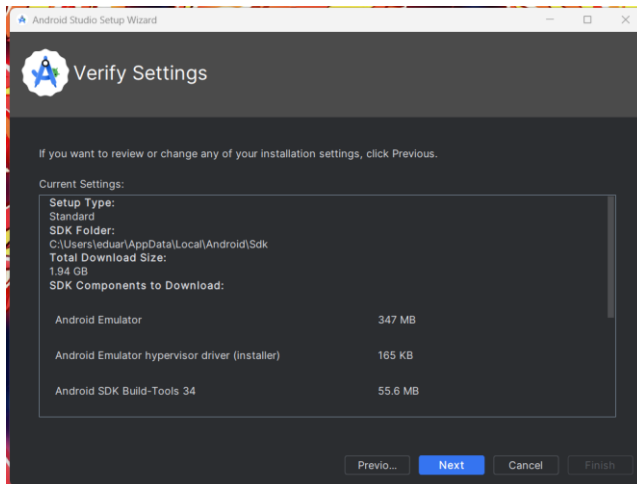




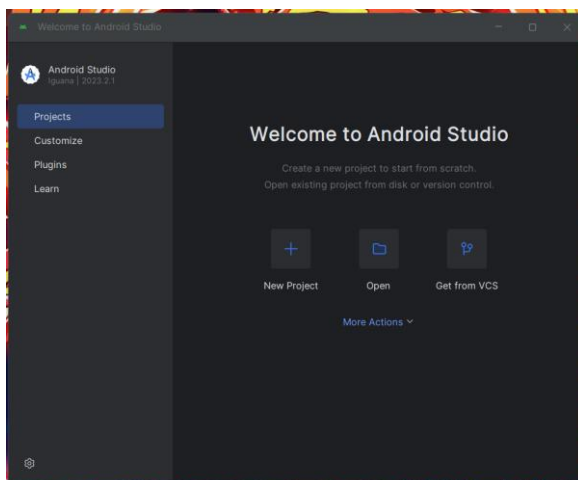
Se realiza la instalación.



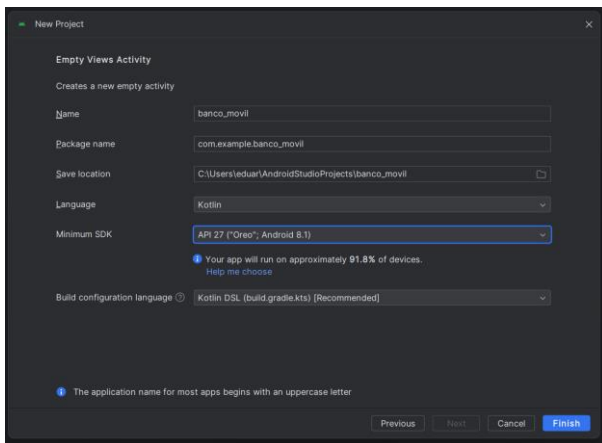
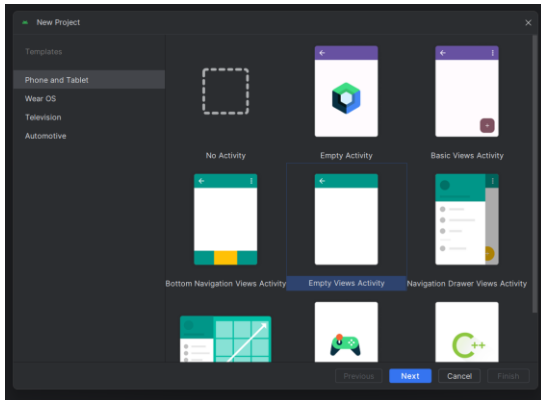
Ponemos la configuración estándar.



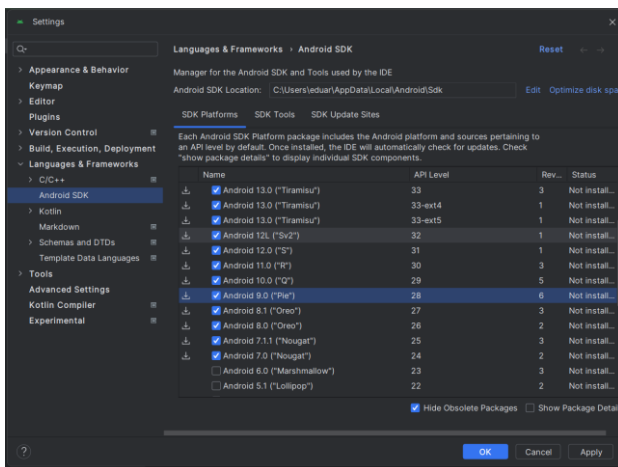
Se realiza las descargas correspondientes.



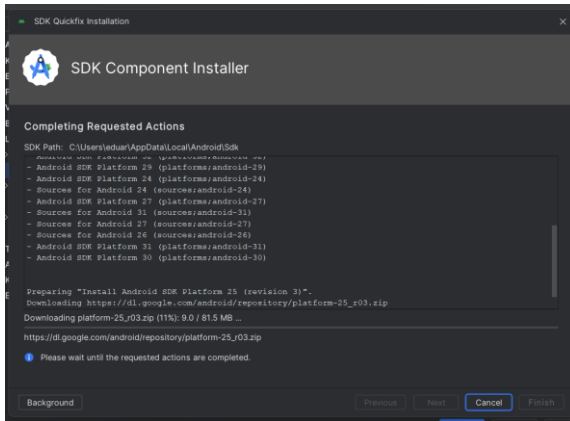
Finalizamos la configuración.



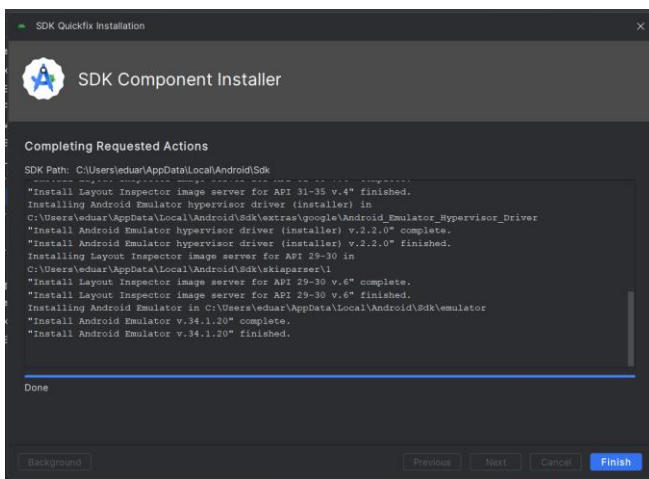
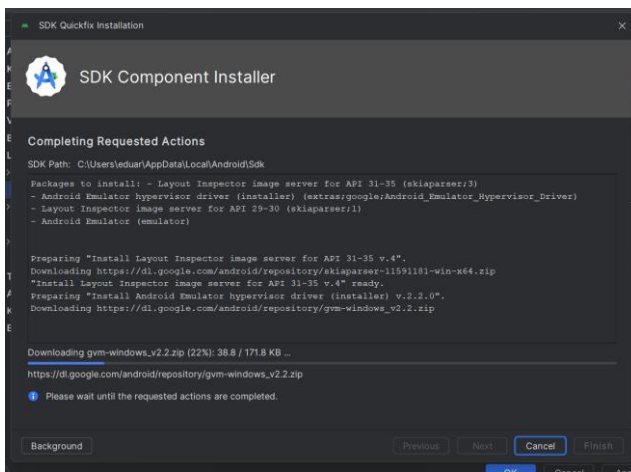
Iniciamos un nuevo proyecto el ponemos el nombres y seleccionamos el SDK de la versión oreo 8.1.

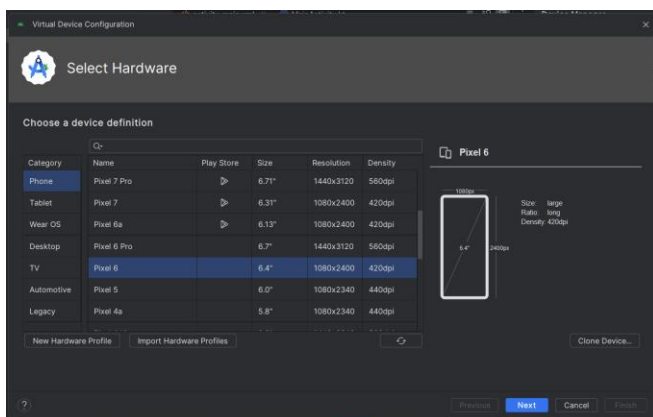


Ingresamos a SDK manager para descargar los paquetes que nos mencionan en la tutoría.

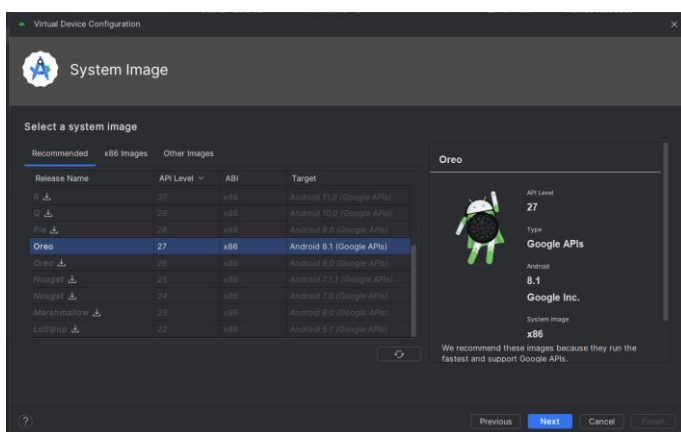


Se descargan las versiones de Android que seleccionamos.

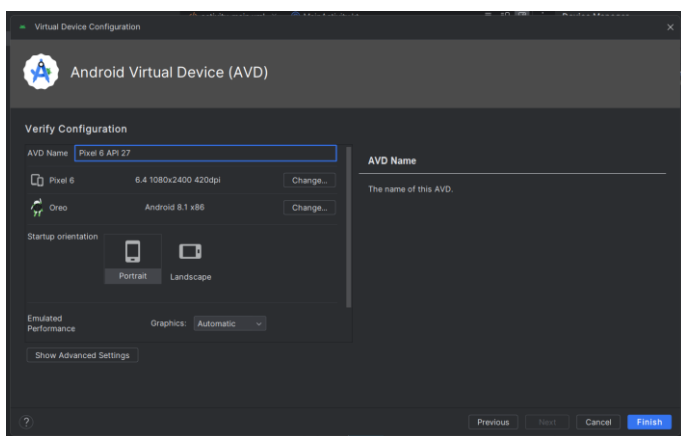


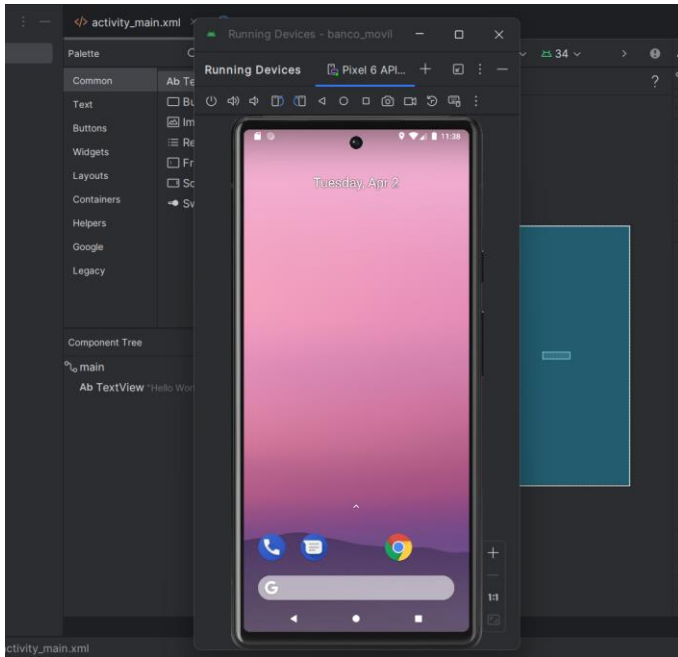


Seleccionamos el dispositivo que vamos a utilizar en el emulador.

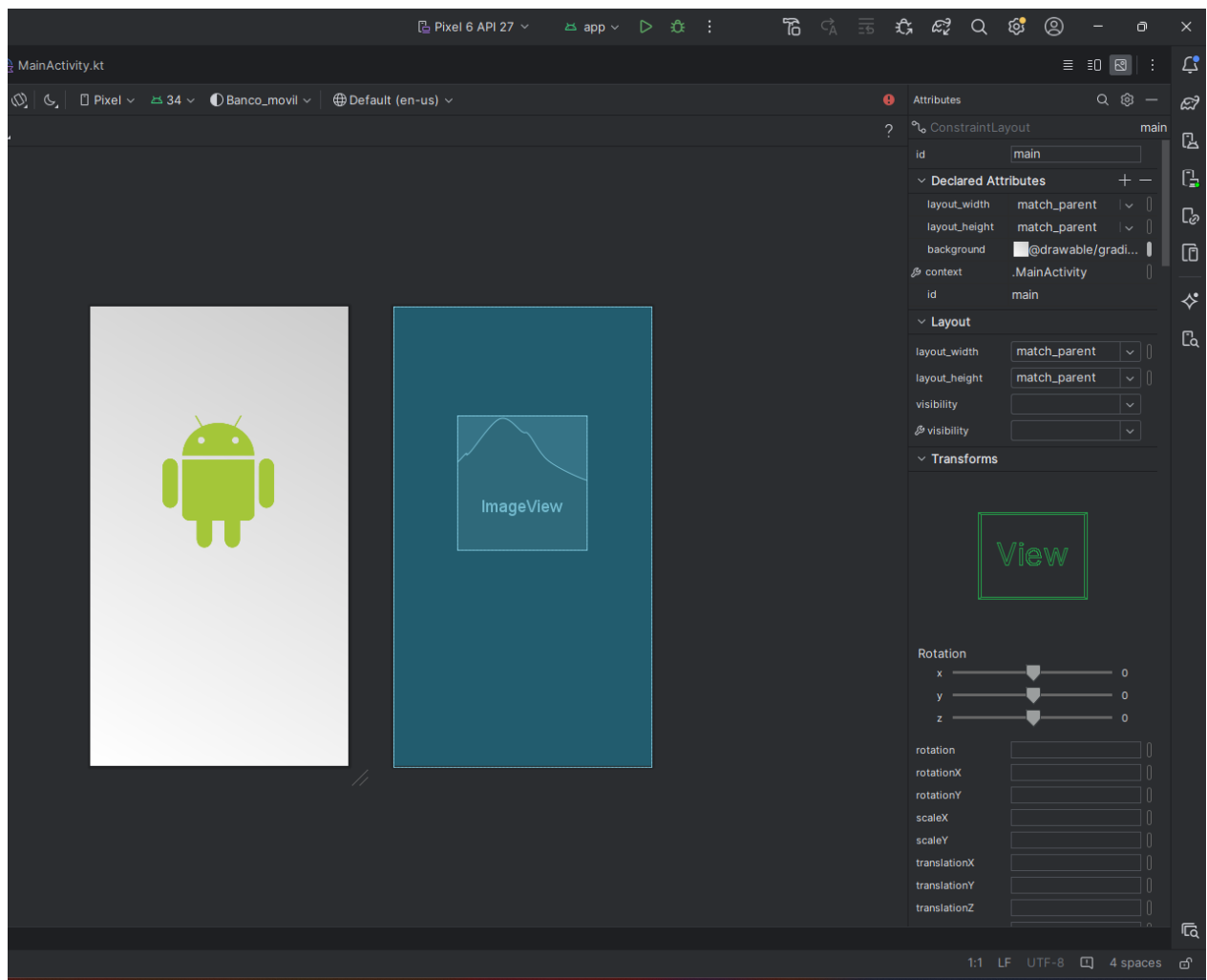


Seleccionamos la versión del Android.

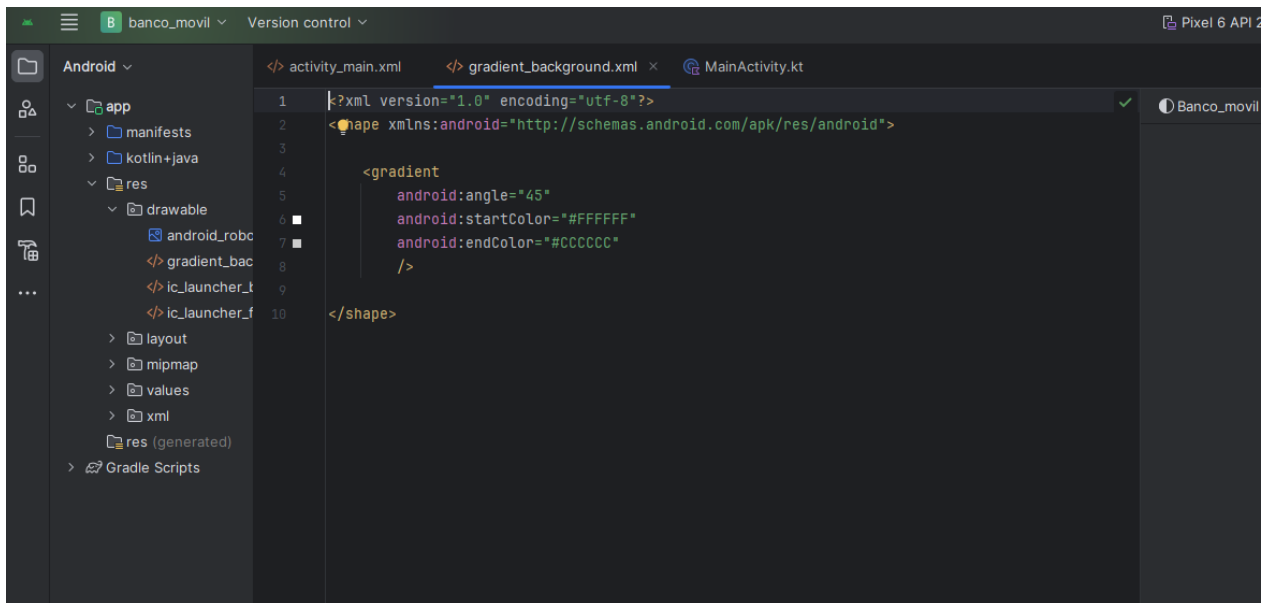




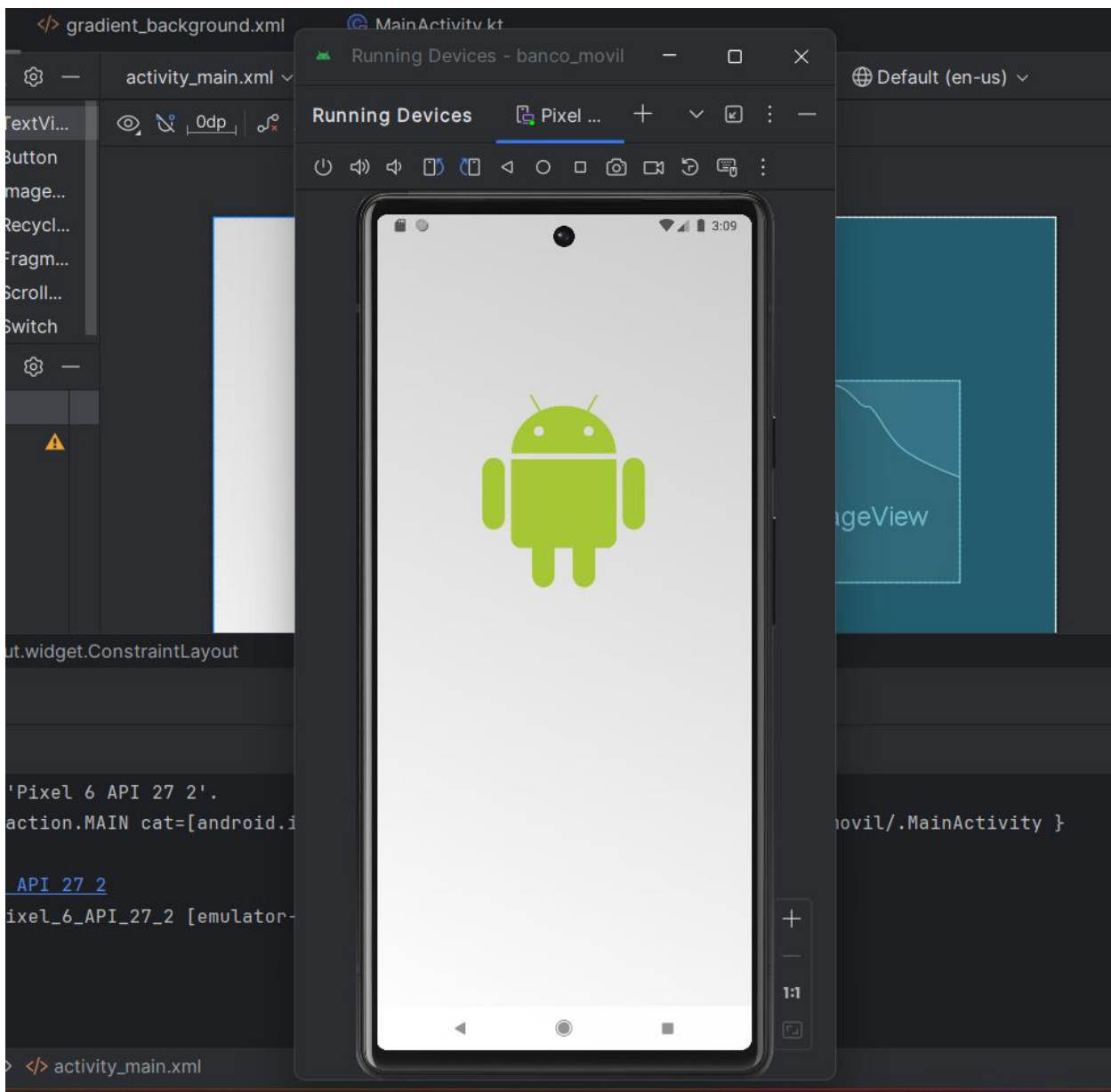
Ejecutamos el emulador y vemos que funciona correctamente.



Creamos la aplicación que nos solicita la actividad donde ingresamos una imagen y le agregamos un fondo difuminado con los colores indicados para ello realizamos la codificación del color y lo cargamos en background.



Este es el código que utilizamos para realizar el degradado de los colores que se nos solicita en la actividad.



Realizamos la prueba de la aplicación y vemos que lo ejecuta de manera correcta el emulador del pixel 6.

5. Conclusión

15

En esta actividad, nos sumergimos en el mundo del software Android Studio, una poderosa herramienta equipada con una variedad de recursos para el desarrollo de aplicaciones para dispositivos Android. Durante nuestra exploración, pudimos notar que este software es bastante exigente en cuanto a los recursos de la computadora, lo que implica la necesidad de contar con un equipo robusto para trabajar eficientemente. El conocimiento adquirido en esta actividad será fundamental para avanzar en el desarrollo de la aplicación requerida. Dominar estas herramientas es esencial para cualquier desarrollador de software, ya que en la actualidad, con el crecimiento exponencial de la tecnología y la proliferación de dispositivos inteligentes, el desarrollo de aplicaciones se ha convertido en una opción laboral atractiva y con alta demanda.