

Actividad 2 – Diseño de Aplicación (Parte 2)

Desarrollo de Aplicaciones Móviles II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Eduardo Israel Castillo García

Alumno: José Manuel Ramos Vega

Fecha: 08 de abril de 2025

Índice

| | |
|------------------------------|----|
| Introducción..... | 3 |
| Descripción | 4 |
| Justificación..... | 5 |
| Desarrollo | 6 |
| Interfaz..... | 6 |
| Codificación..... | 8 |
| Prueba de la aplicación..... | 14 |
| Conclusión | 16 |
| Referencias..... | 17 |

1- Introducción

Cuando hablamos de Google es hablar del gigante de Internet, no solo por su popular buscador, sino también por todos sus servicios y lo que representa hoy en día en el mundo de Internet y la tecnología.

Y es que además de contar con numerosos servicios y herramientas, es el propietario del sistema operativo para dispositivos móviles que encontramos en la gran mayoría de smartphones y tablets. Hare un repaso sobre la historia de Android, qué es exactamente y todas las versiones del sistema.

Dicho esto, queda bastante claro que Android es un sistema operativo móvil diseñado para dispositivos móviles con pantalla táctil como teléfonos inteligentes o tablets, pero que también lo encontramos en otros dispositivos como relojes inteligentes, televisores o incluso en los sistemas multimedia de algunos modelos de coches.

Un sistema operativo desarrollado por Google y basado en el Kernel de Linux y otros softwares de código abierto y que se ha convertido en el principal responsable de la popularización de muchos dispositivos inteligentes.

2- Descripción

Etapas 2 – Diseño de Aplicación (Parte 2)

Contextualización:

El Buen Fin se acerca, por lo que se le solicita a un ingeniero en desarrollo de software el realizar una aplicación móvil en Android. Esta debe permitir manejar una galería de ringtones. Actividad: Continuar con la aplicación desarrollada en la Actividad 1. En esta ocasión, se deberá de añadir la siguiente característica a la interfaz:

El usuario podrá compartir cada uno de los audios a otros dispositivos vía redes sociales, correo o Bluetooth. Entorno de trabajo:

- Android Studio: (<https://developer.android.com/studio>)

- Tutorial de instalación de Android Studio:

(<https://www.youtube.com/watch?v=8XJMQf1d27Y>)

Audios en formato .mp3: (<http://www.sonidosmp3gratis.com/>)

Lenguaje de programación: Kotlin

Ejemplo de creación de una aplicación:

(<https://www.youtube.com/watch?v=BQaxPwZWboA>)

Descargar la portada desde la plataforma de estudios.

Visualizar el Manual APA en la sección de "Manuales de Inducción" de la plataforma de estudios.

3- Justificación

Durante el segundo y tercer trimestre de 2010, Android consigue una cuota de mercado del 43.6% en Estados Unidos y es capaz de superar el 50% durante el cuarto trimestre de 2011 a nivel mundial, superando de esta manera al todo poderoso iOS de Apple.

Desde entonces y durante estos últimos años, el desarrollo de Android no ha parado y han sido muchas las versiones lanzadas del sistema con mejoras a nivel de rendimiento y seguridad, así como de soporte de muchas tecnología y nuevas funciones. Además, la gran comunidad de desarrolladores detrás del entorno de Google ha permitido extender la funcionalidad de los dispositivos. A principios de 2018, ya se superaban los dos millones de aplicaciones disponibles en la tienda oficial de aplicaciones para Android, Google Play.

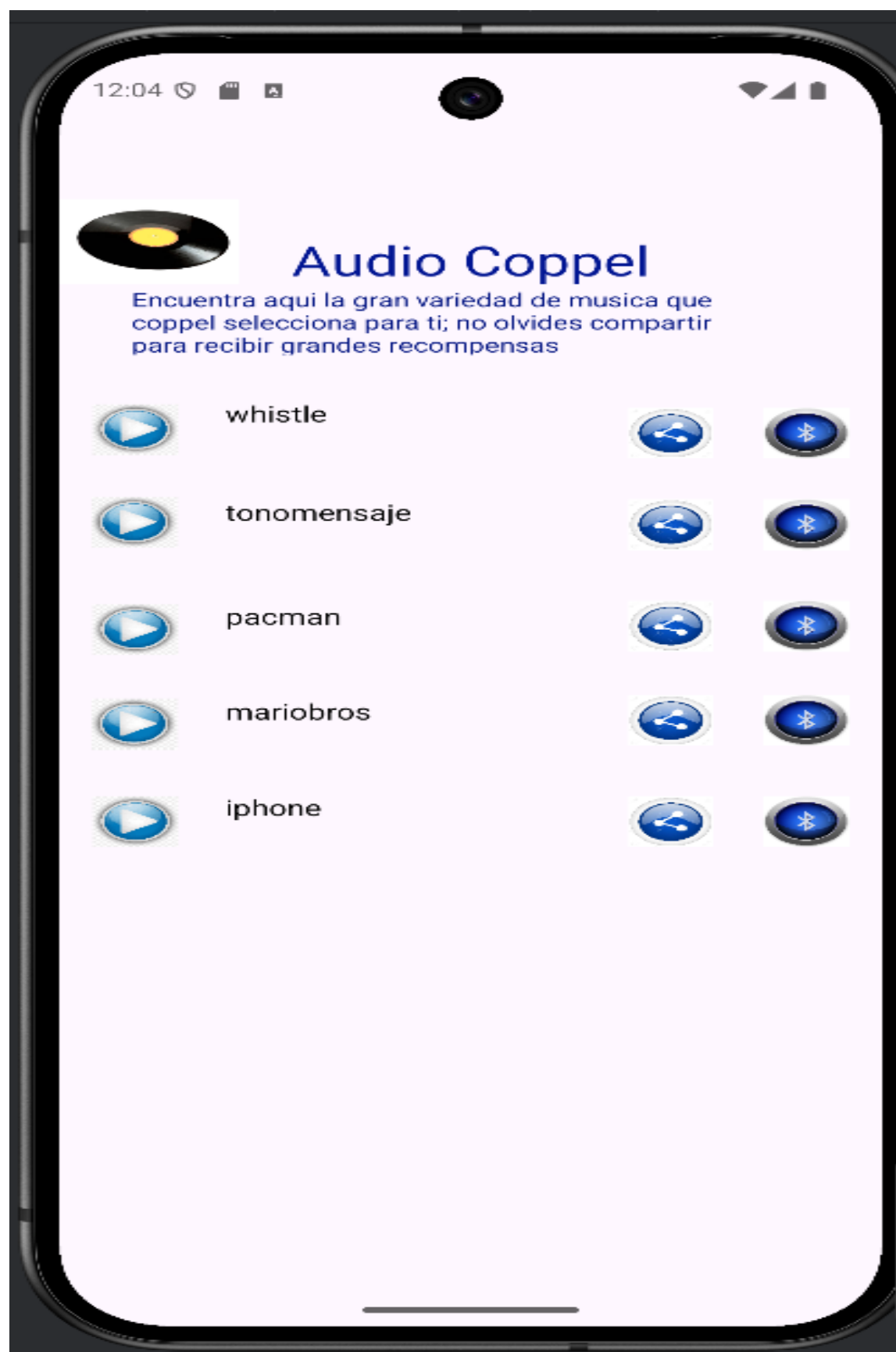
Incluso hemos visto cómo han ido apareciendo otras tiendas de aplicaciones no oficiales con gran cantidad de aplicaciones para el sistema operativo de Google.

4- Desarrollo

Link del repositorio: <https://github.com/Joseramos28/Desarrollo-de-Aplicaciones-M-viles-II>

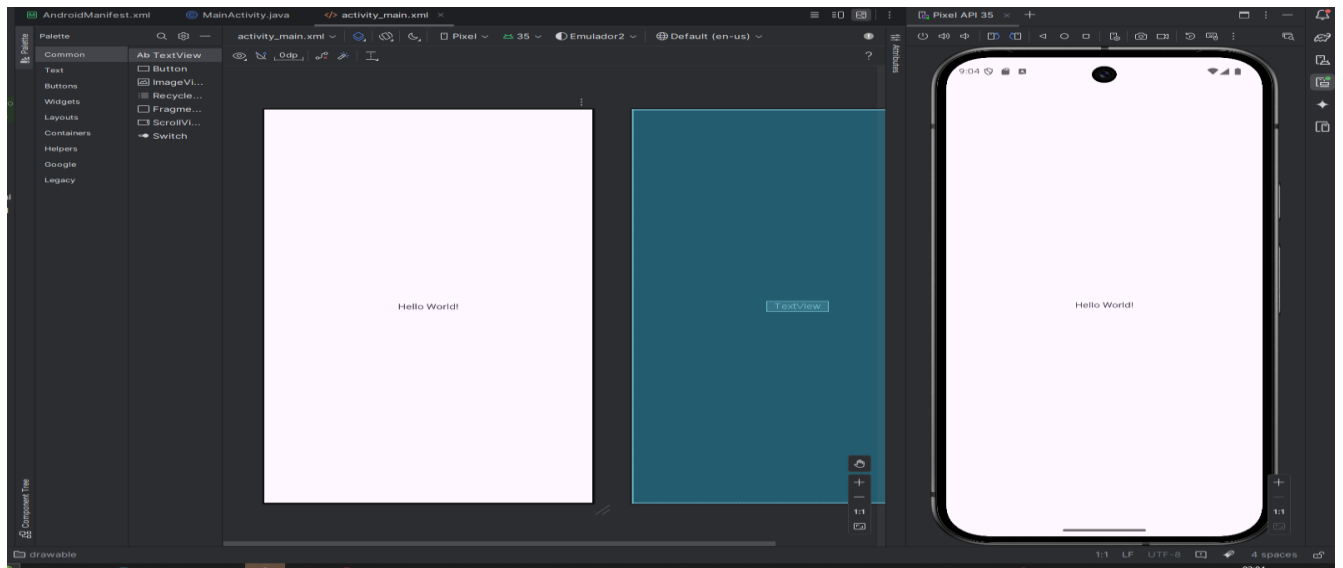
Interfaz



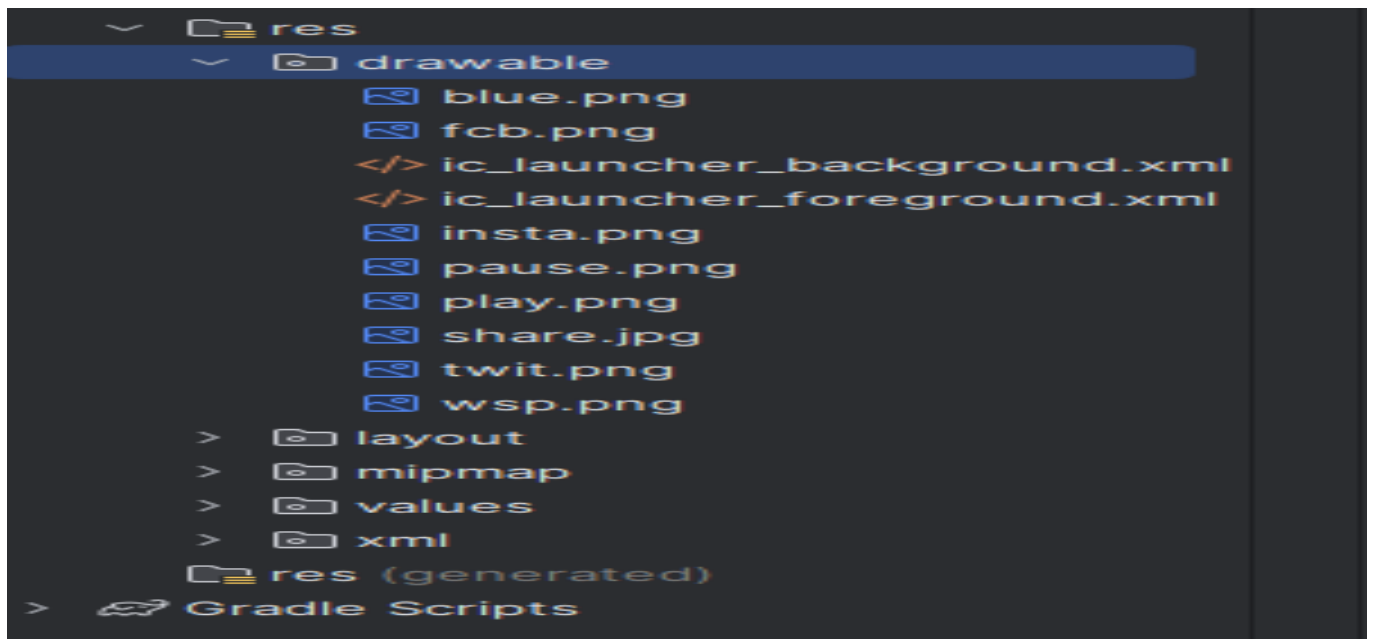


Codificación

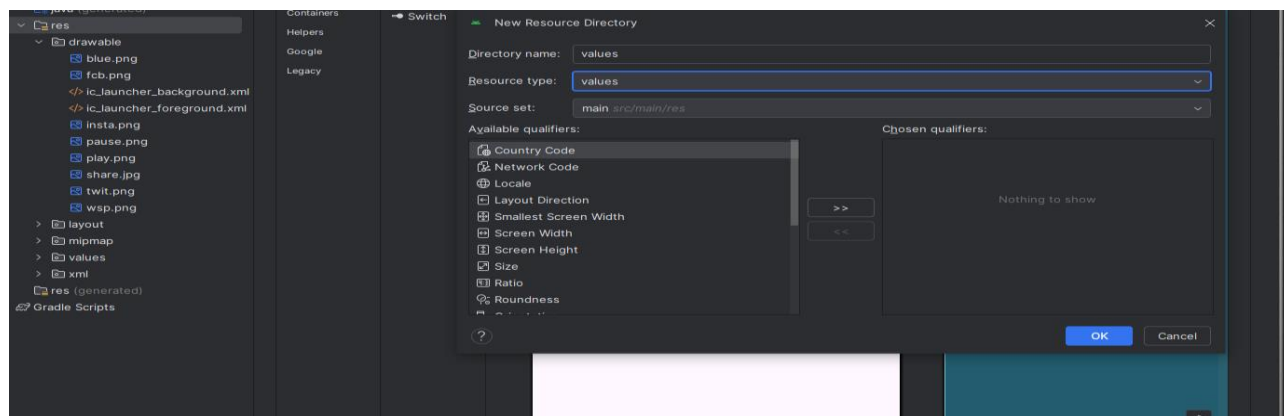
Creamos nuestro nuevo proyecto:



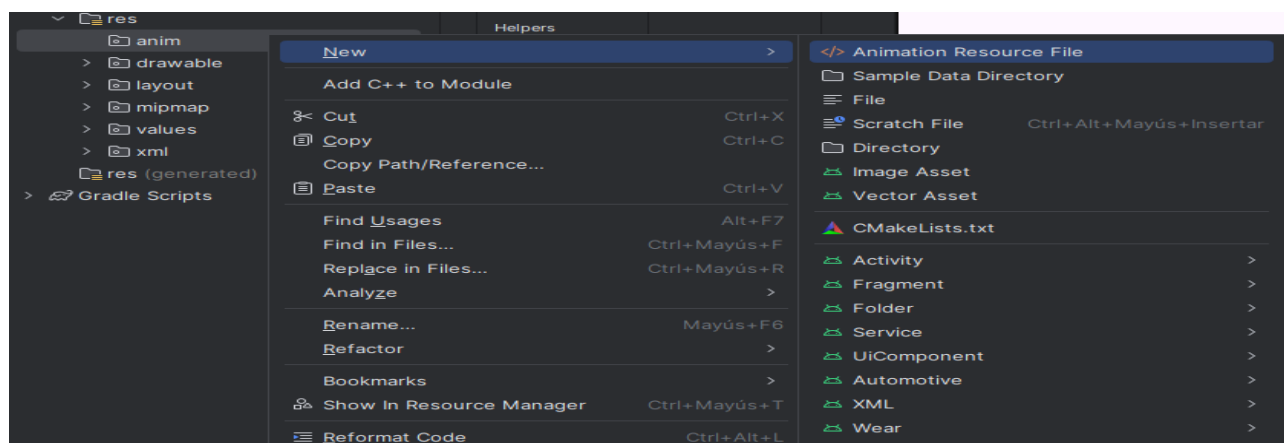
Y agregamos las imágenes que estaremos usando:



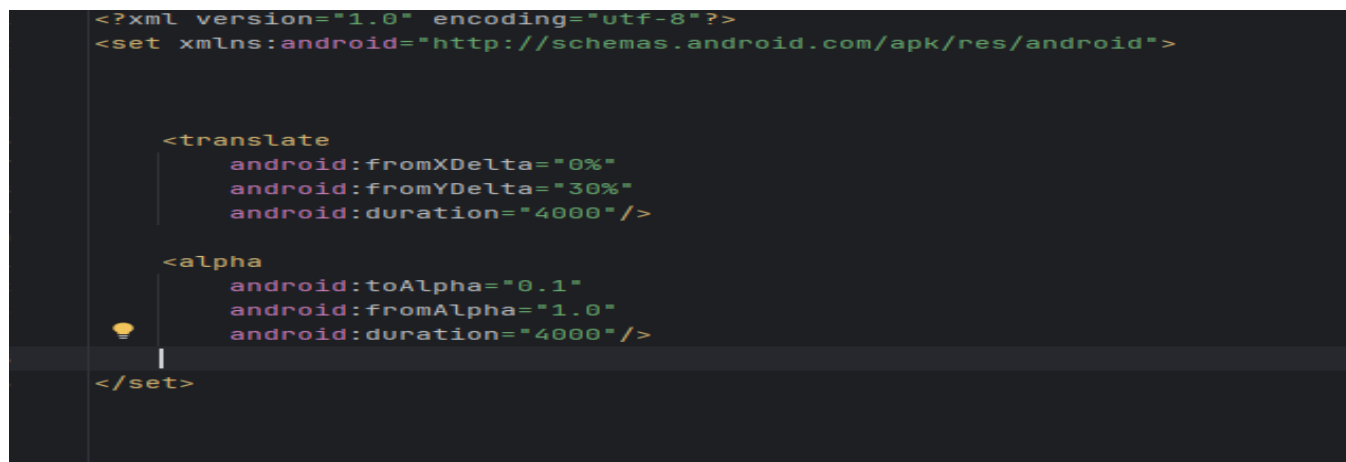
Creamos nuestra carpeta para las animaciones:



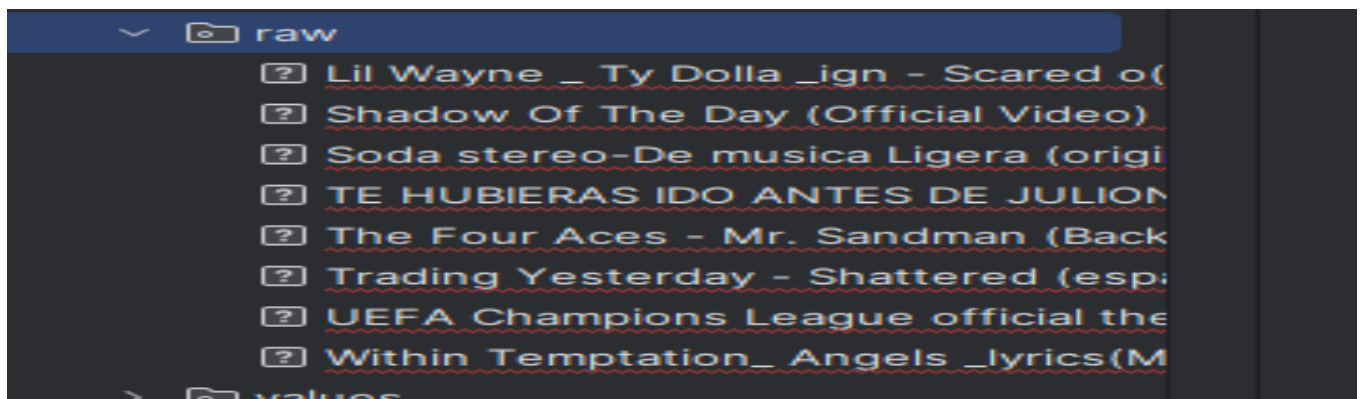
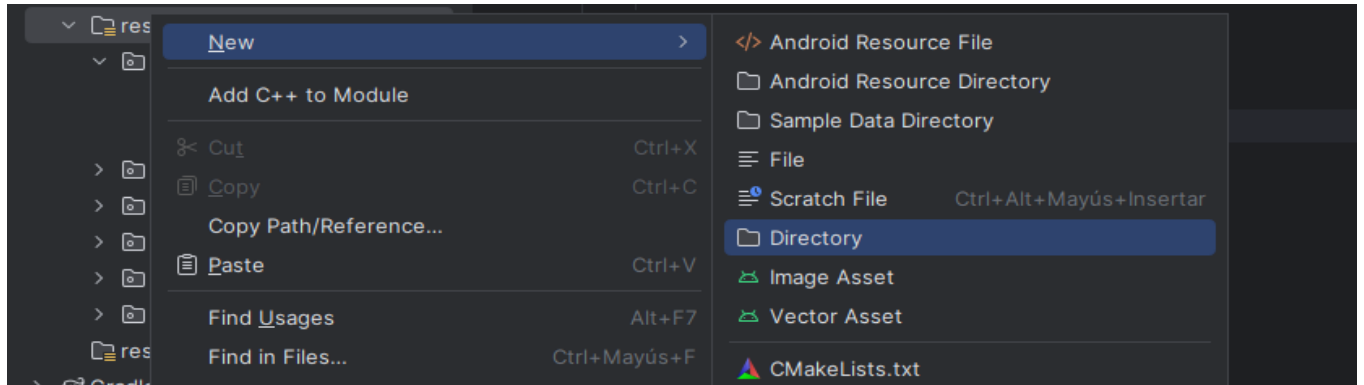
Dentro de la carpeta empezamos a crear nuestras animaciones:



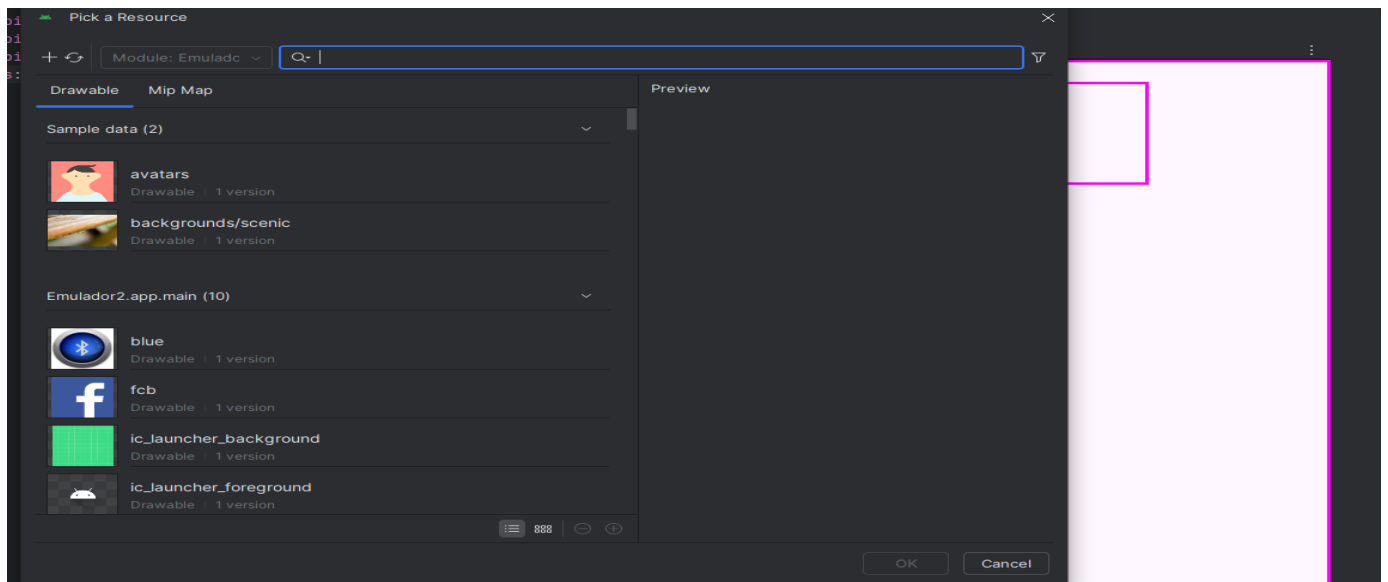
Creamos la respectiva lógica de las animaciones:

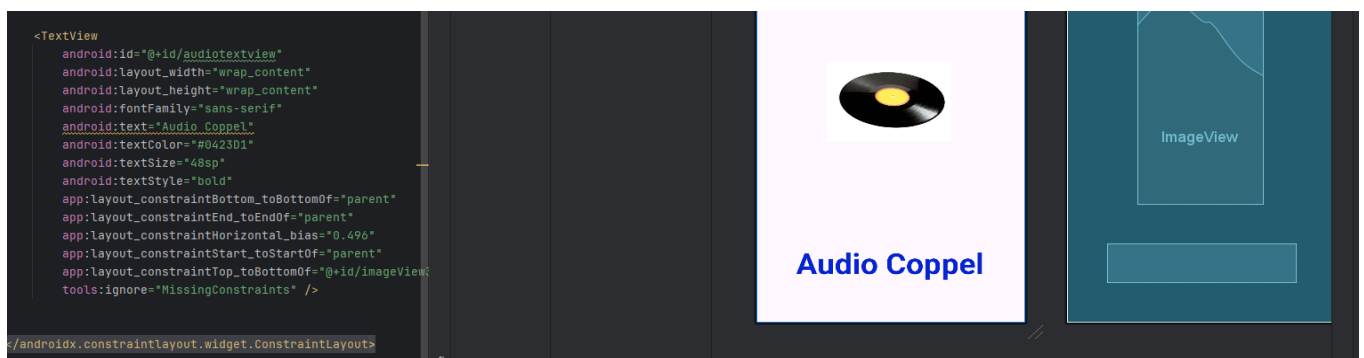
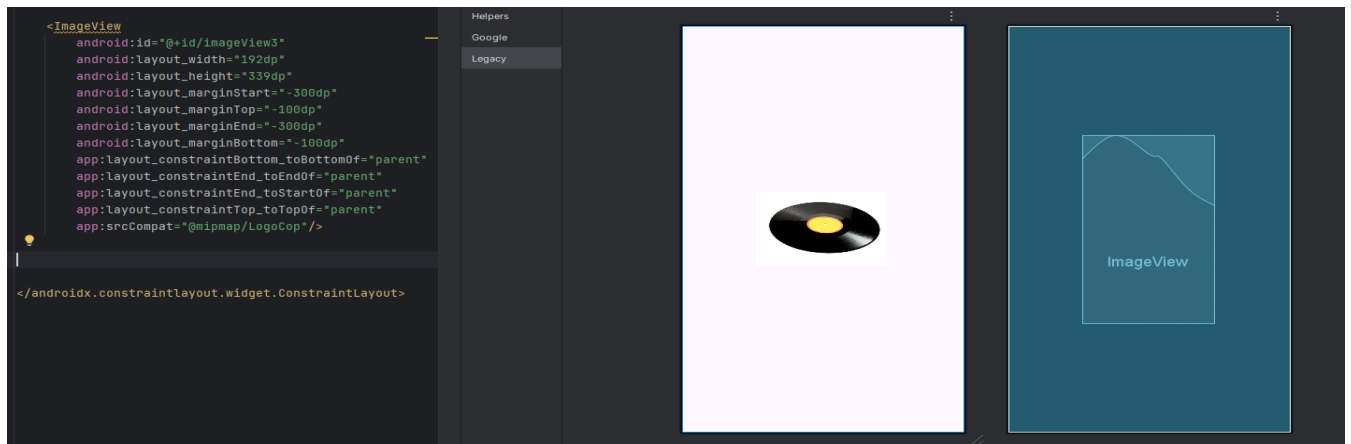


Ahora crearemos un directorio para nuestros audios:

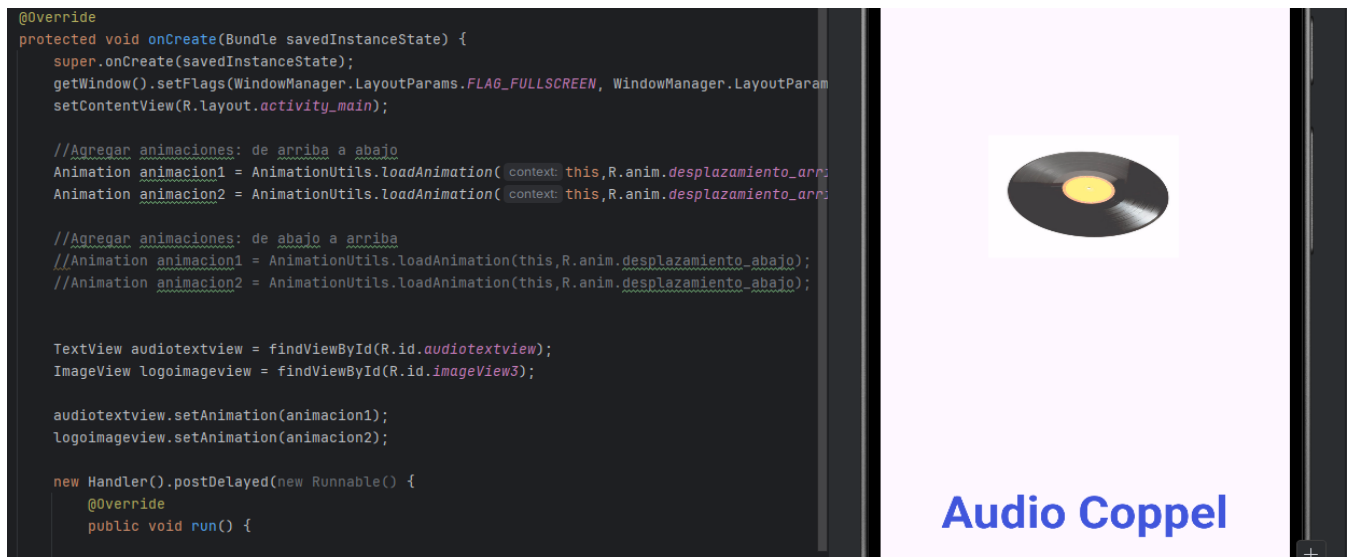


Ahora se contruisra la primera pantalla:

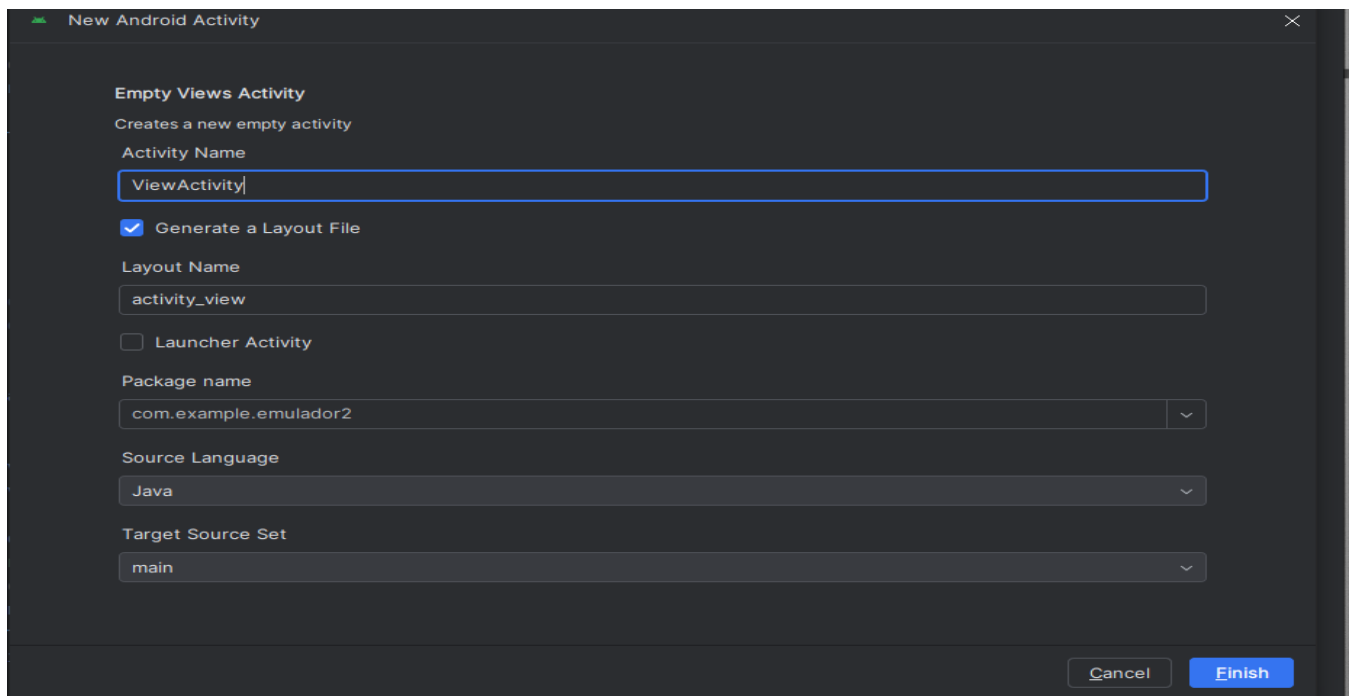
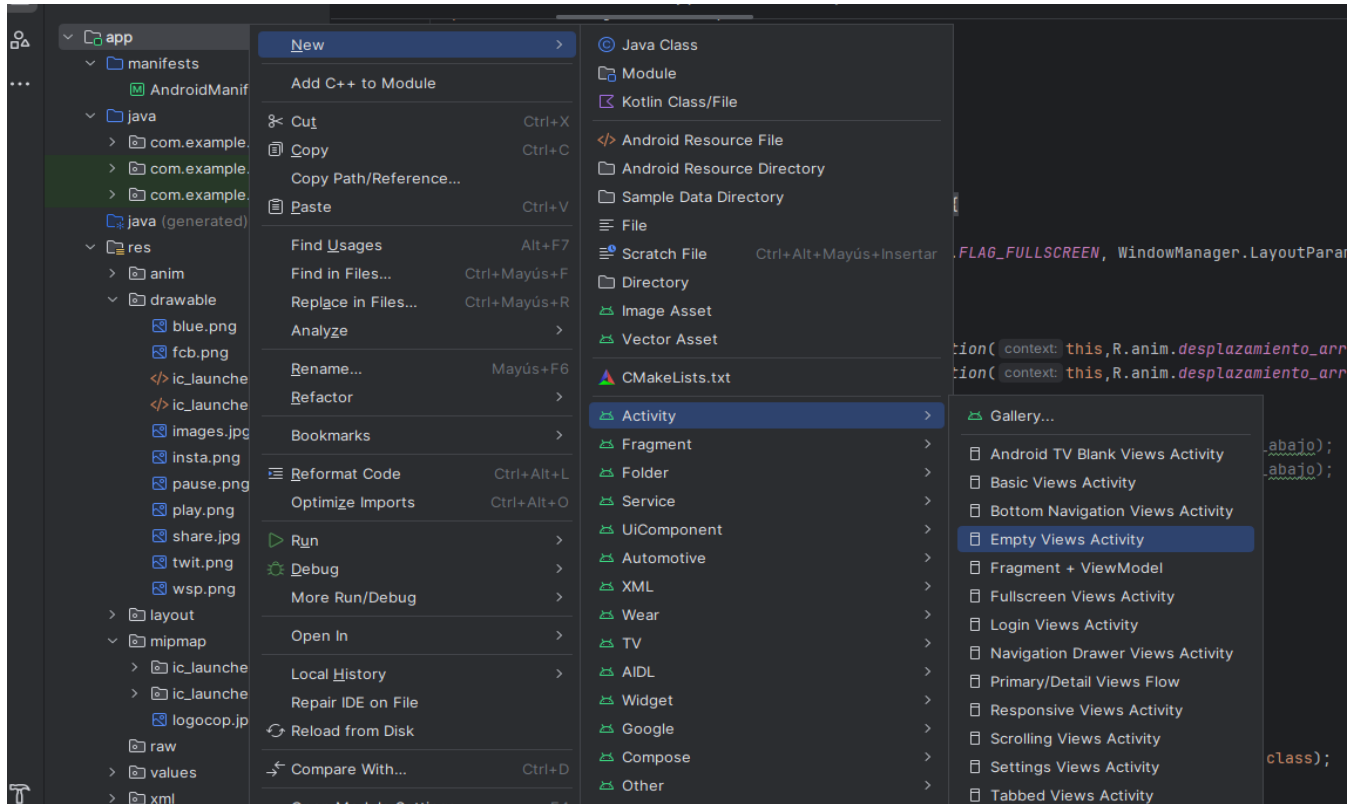




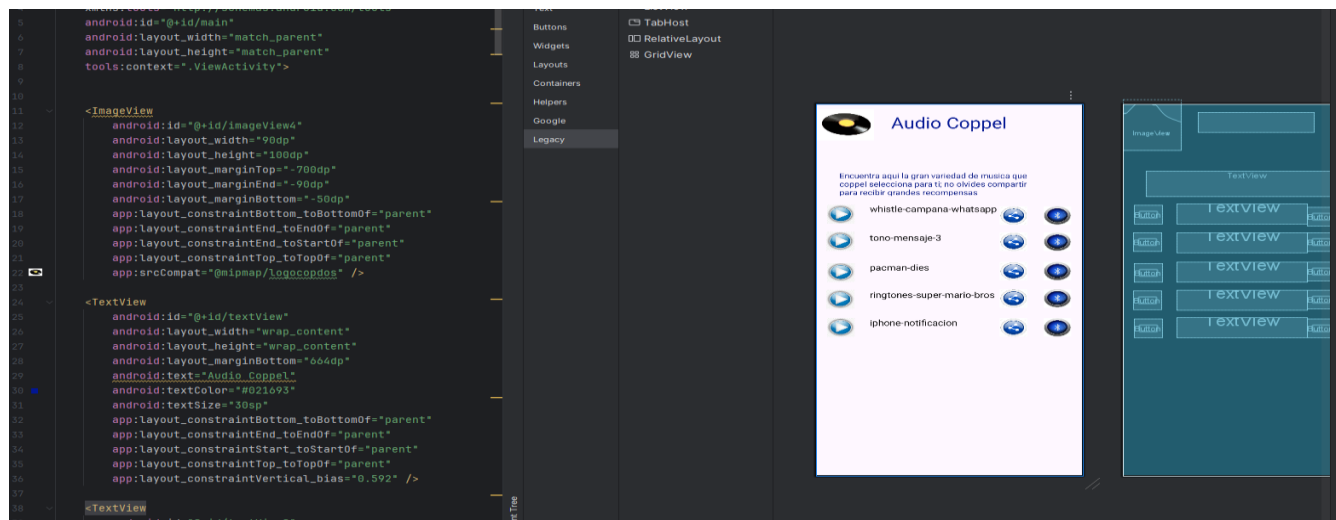
Ahora se conectara la animación correspondiente a cada pantalla:



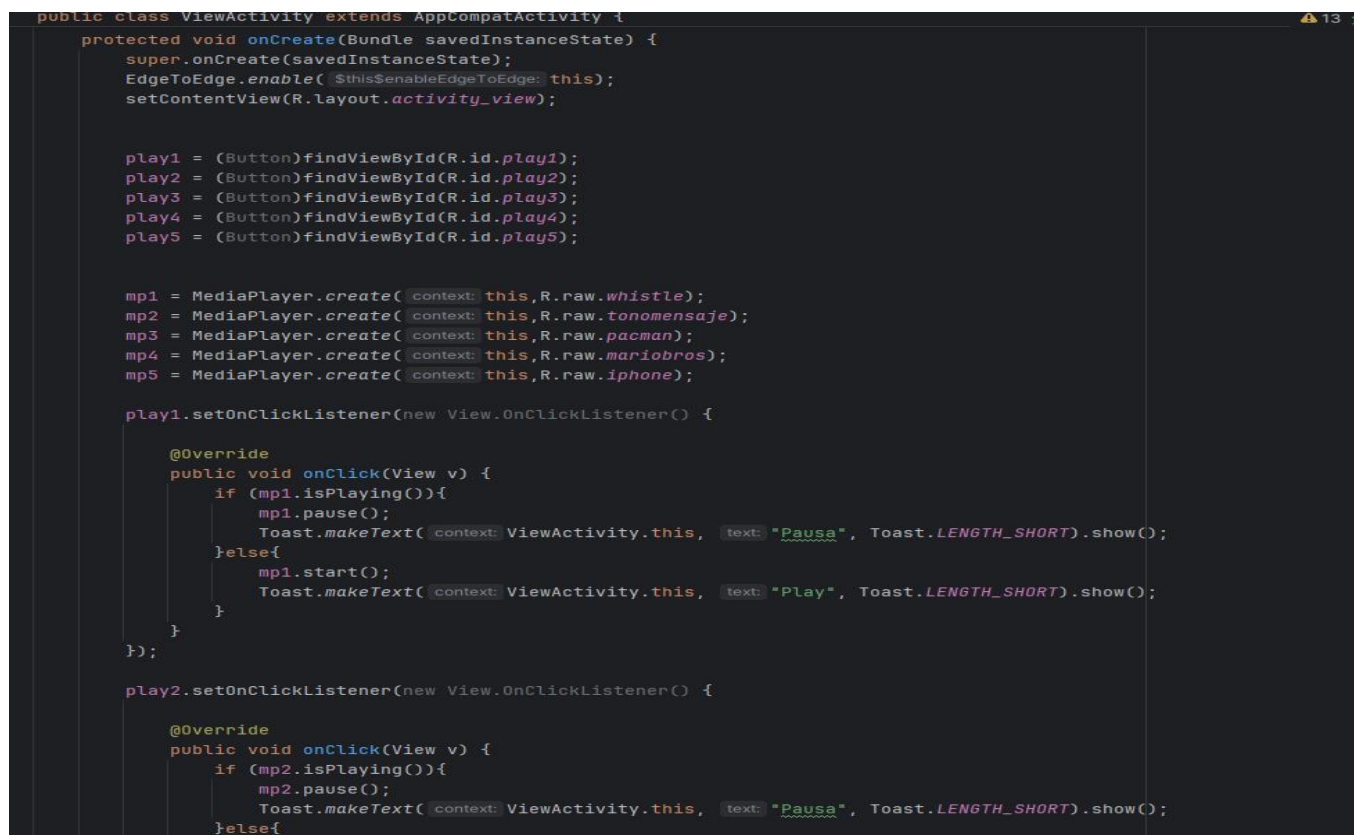
Creamos nuestra segunda pantalla:



Y elaboramos los elementos que contiene esta pantalla:

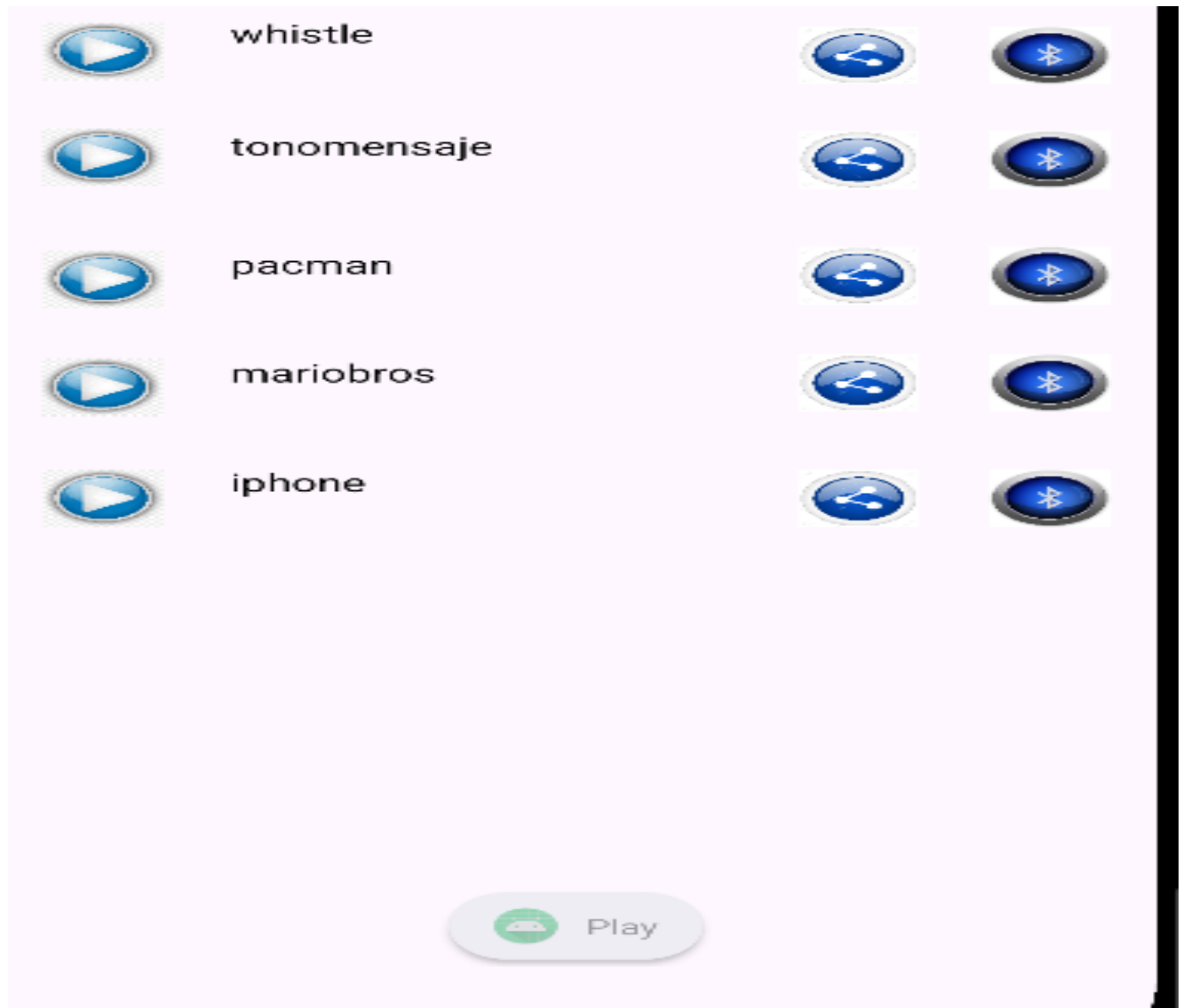


Ahora le damos comportamiento a los botones de play:



Prueba de la aplicación

Aquí la prueba de que funciona: Al darle click si esta en pausa nos manda el mensaje de “Play” o si es al revés nos manda el mensaje de “Pausa”.





Audio Coppel

Encuentra aquí la gran variedad de musica que coppel selecciona para ti; no olvides compartir para recibir grandes recompensas



whistle



tonomensaje



pacman



mariobros



iphone



Pausa

5- Conclusión

Cuando la mayoría de la gente piensa en Android, automáticamente se le viene a la mente teléfonos móviles. Aunque es cierto que la mayoría de los dispositivos son teléfonos inteligentes, hay muchos otros dispositivos con Android integrado. Un ejemplo son las tabletas, aunque parece algo obvio, ya que después de todo, son como teléfonos grandes.

También encontramos Android en los relojes inteligentes y pulseras de actividad. Si tenemos un reloj que se ejecuta en Wear OS, es un sistema operativo basado en Android. Esto quiere decir que alguien coge Android y lo modifica para convertirlo en algo diferente pero basado en el mismo código central.

Por otra parte encontramos las plataformas de televisión, conocidas como Android TV. Tampoco podemos olvidarnos de Android Automobile, un software basado en Android que impulsa los vehículos. Sin embargo, no debemos confundir esto con Android Auto, una manera en la que los teléfonos inteligentes se integran con los sistemas en los coches.

6- Referencias

J. BANDA, «DINEROEIMAGEN,» EL BIT PRAGMATICO, 23 11 2016 [En línea]. Available.

R. Cobos, «katade,» katada, 24 11 2016. [En línea]. Available:
<http://katade.com/herramientas-android-studio/>.