

Actividad 3 – Diseño de Aplicación (Parte final)

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.....	12
Conclusión	15
Referencias.....	16

1- Introducción

La evolución de la tecnología va a paso veloz, Android es de las tecnologías que esta alcanzado a todos por el simple motivo de que se encuentra en los móviles. Android es un sistema operativo basado en Linux.

La diferencia principal es que tiene módulos que responden a la pantalla táctil, eventos nativos del móvil. Se desarrolló por una compañía llamada Android, Inc. En 2005 Google adquiere la empresa para seguir trabajando en el mismo proyecto que después conociera la luz como un S.O. para móviles denominado finalmente como Android.

Por lo que pude investigar Android Studio es el entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android. Android Studio admite los mismos lenguajes de programación de IntelliJ (y CLion), como Java, C++ y más con extensiones, como Go;8 y Android Studio 3.0 o posterior es compatible con Kotlin y “todas las características de lenguaje Java 7 y un subconjunto de características de lenguaje Java 8 que varían según la versión de la plataforma”.

2- Descripción

Etapas 3 – Diseño de Aplicación (Parte final)

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 el proyecto de la Actividad 2. En esta ocasión, lograr que el usuario pueda compartir el audio desde la aplicación. En este sentido, cada vez que alguno se comparta deberá aparecer una notificación indicando que ha ganado un punto.

Recursos 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

Interfaz de la aplicación



Compartir con...



Facebook



WhatsApp



Twitter

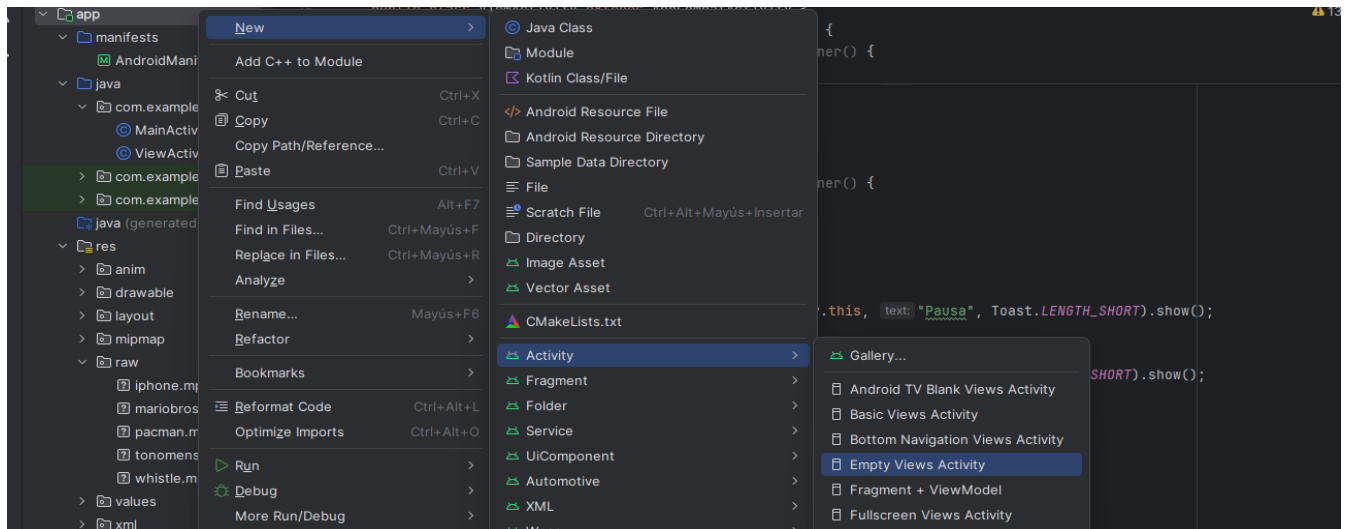


Instagram

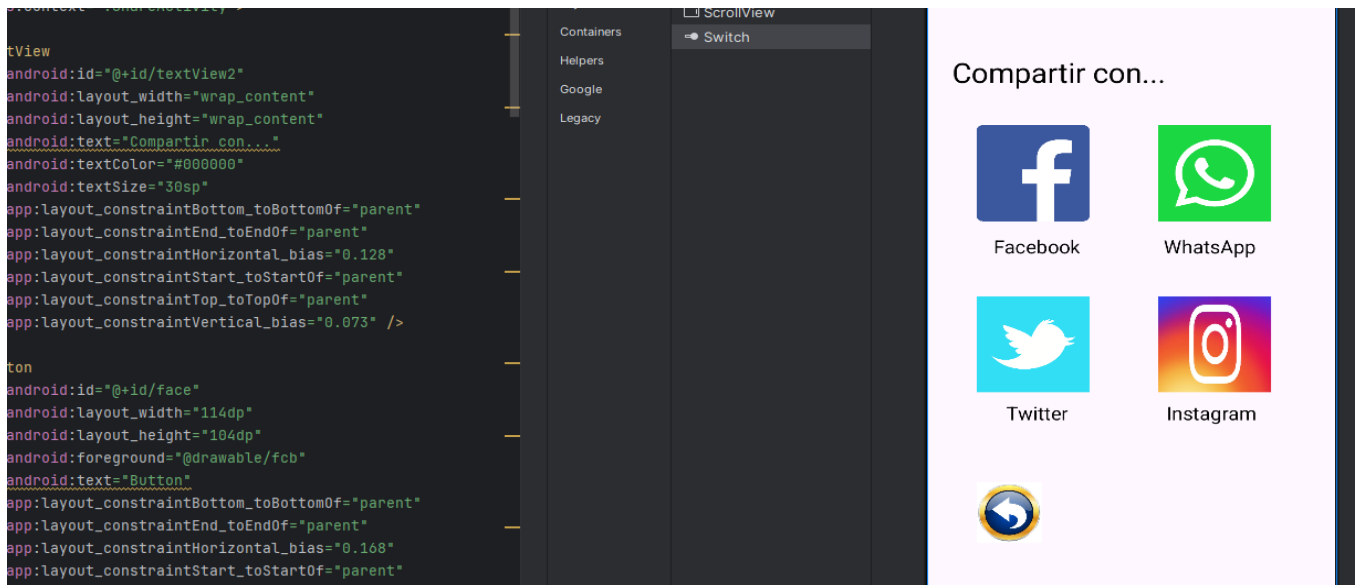


Codificación

Se creara la ultima pantalla:



Creamos los elementos de esa ultima pantalla:



Ahora creamos el comportamiento de la pantalla

Empezamos con el los botones de share para cada canción:

```
share1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent i =new Intent( packageContext: ViewActivity.this, ShareActivity.class);
        startActivity(i);
    }
});

share2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent i =new Intent( packageContext: ViewActivity.this, ShareActivity.class);
        startActivity(i);
    }
});

share3.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent i =new Intent( packageContext: ViewActivity.this, ShareActivity.class);
        startActivity(i);
    }
});

share4.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent i =new Intent( packageContext: ViewActivity.this, ShareActivity.class);
        startActivity(i);
    }
});

share5.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
```

Entonces creamos el comportamiento de los botones de las redes sociales:

```
> </> public class ShareActivity extends AppCompatActivity {

    1 usage
    Button back, face, wsp, twit, insta;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_share);
        back = (Button) findViewById(R.id.back);
        face = (Button) findViewById(R.id.face);
        wsp = (Button) findViewById(R.id.wsp);
        twit = (Button) findViewById(R.id.twit);
        insta = (Button) findViewById(R.id.insta);
```

```

face.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent share = new Intent(Intent.ACTION_SEND);
        share.setType("text/plain");
        share.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, value: "Encuentra la mejor variedad de sonidos en http://www.sonidosmp3gratis.com/");
        share.setPackage("com.facebook.katana");
        startActivity(Intent.createChooser(share, title: "Compartir"));
    }
});

wsp.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent share = new Intent(Intent.ACTION_SEND);
        share.setType("text/plain");
        share.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, value: "Encuentra la mejor variedad de sonidos en http://www.sonidosmp3gratis.com/");
        share.setPackage("com.whatsapp");
        startActivity(Intent.createChooser(share, title: "Compartir"));
    }
});

twit.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent share = new Intent(Intent.ACTION_SEND);
        share.setType("text/plain");
        share.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, value: "Encuentra la mejor variedad de sonidos en http://www.sonidosmp3gratis.com/");
        share.setPackage("com.twitter.android");
        startActivity(Intent.createChooser(share, title: "Compartir"));
    }
});

```

```

});

insta.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent share = new Intent(Intent.ACTION_SEND);
        share.setType("text/plain");
        share.putExtra(Intent.EXTRA_TEXT, value: "Encuentra la mejor variedad de sonidos en http://www.sonidosmp3gratis.com/");
        share.setPackage("com.instagram");
        startActivity(Intent.createChooser(share, title: "Compartir"));
    }
});

back.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        Intent i = new Intent(packageContext: ShareActivity.this, ViewActivity.class);
        startActivity(i);
    }
});

```

Ahora creamos la logica de los botones de bluetooth:

2 usages	
Button play1,play2, play3, play4, play5, share1, share2, share3, share4, share5, blue1, blue2, blue3, blue4, blue5;	
4 usages	

<pre> blue1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() { @Override public void onClick(View v){ AlertDialog.Builder alerta = new AlertDialog.Builder(context: ViewActivity.this); alerta.setMessage("Muchas felicidades, has conseguido un punto, sigue juntando puntos para recibir fantasticas recompensas...") .setCancelable(false) .setPositiveButton(text: "Si", new DialogInterface.OnClickListener() { @Override public void onClick(DialogInterface dialog, int which) { finish(); } }) .setNegativeButton(text: "No", new DialogInterface.OnClickListener() { @Override public void onClick(DialogInterface dialog, int which) { dialog.cancel(); } }); AlertDialog titulo = alerta.create(); titulo.setTitle("Felicidades!!!"); titulo.show(); } }); </pre>	
<pre> blue2.setOnClickListener(new View.OnClickListener() { @Override public void onClick(View v){ AlertDialog.Builder alerta = new AlertDialog.Builder(context: ViewActivity.this); alerta.setMessage("Muchas felicidades, has conseguido un punto, sigue juntando puntos para recibir fantasticas recompensas...") .setCancelable(false) .setPositiveButton(text: "Si", new DialogInterface.OnClickListener() { @Override public void onClick(DialogInterface dialog, int which) { finish(); } }); } }); </pre>	

Prueba de la aplicación



Audio Coppel



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



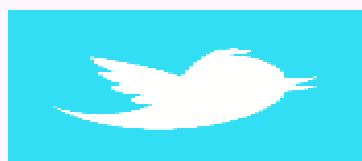
Compartir con...



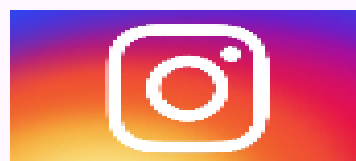
Facebook



WhatsApp



Twitter



Instagram




5- Conclusión

Android ofrece un entorno de desarrollo que facilita la implementación de aplicaciones de manera ágil y eficiente, aprovechando al máximo las características de cada dispositivo móvil (Hardware).

El programar aplicaciones Android es muy importante, es una plataforma que actualmente domina el mercado de los dispositivos móviles, debido a su carácter libre y su desarrollo abierto, no controlado por una única empresa.

Con esta guía se puede adquirir un conocimiento profundo y detallado de la estructura y del funcionamiento de Android, sirviendo así, como herramienta para fomentar el desarrollo de aplicaciones que aprovechan al máximo el Sistema Operativo.

Actualmente, Android se puede describir como un Sistema Operativo robusto, rápido y estable, con un soporte para una amplia gama de diferentes dispositivos; contando con el respaldo de grandes empresas como Google, Motorola, Samsung, HTC y muy pronto con el regreso del gigante en lo celulares Nokia, entre otras, con un beneficio adicional en la seguridad de la información de cada aplicación.



6- Referencias

UNOCERO, «<https://www.unocero.com>,» BLOG, 24 11 2016. [En línea].

Available.

unav, «unav,» unav, 24 11 2016. [En línea]. Available:

<http://www.esi.unav.es/Asignaturas/Informat2/Clases/Clases9899/Clase01/Jav>

aEntorno/tsld003.htm.