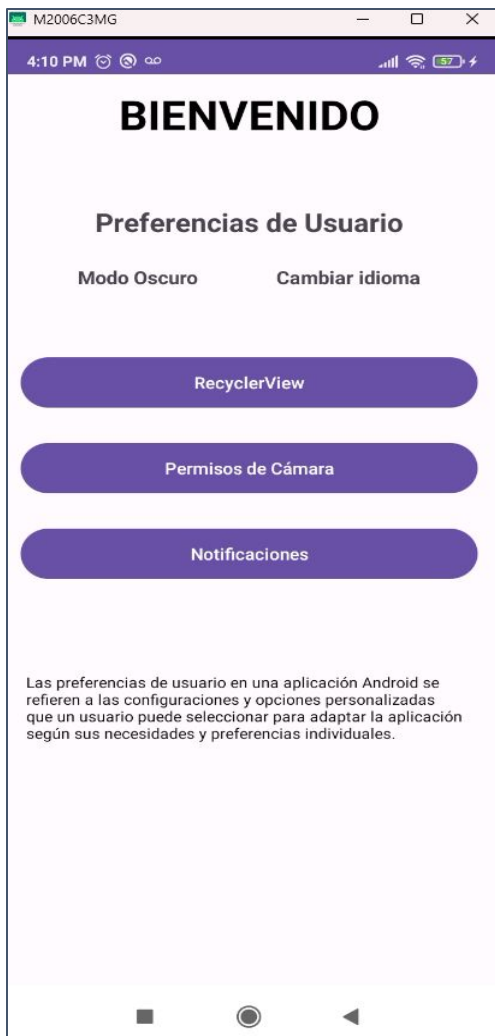


# Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Ingeniero Walter Medina  
walter.medina@correounivalle.edu.co

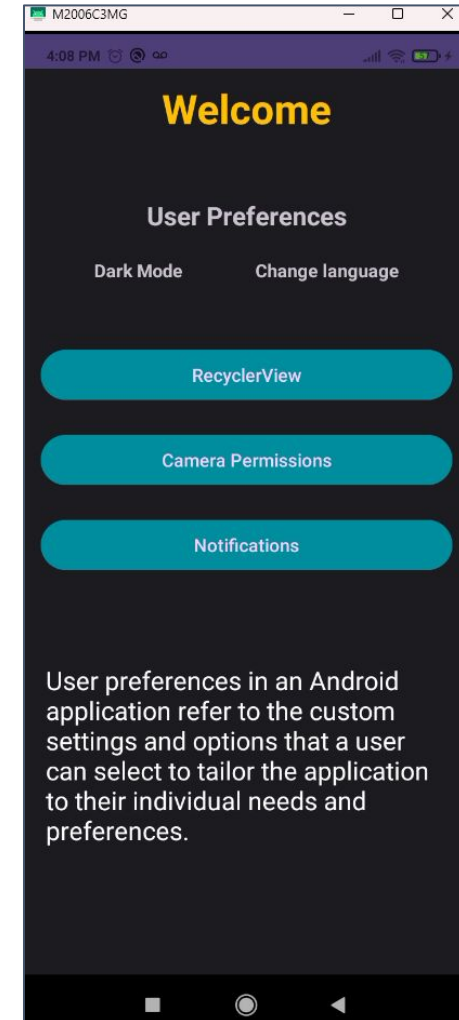




# Ajustar el comportamiento de la aplicación según las preferencias del usuario

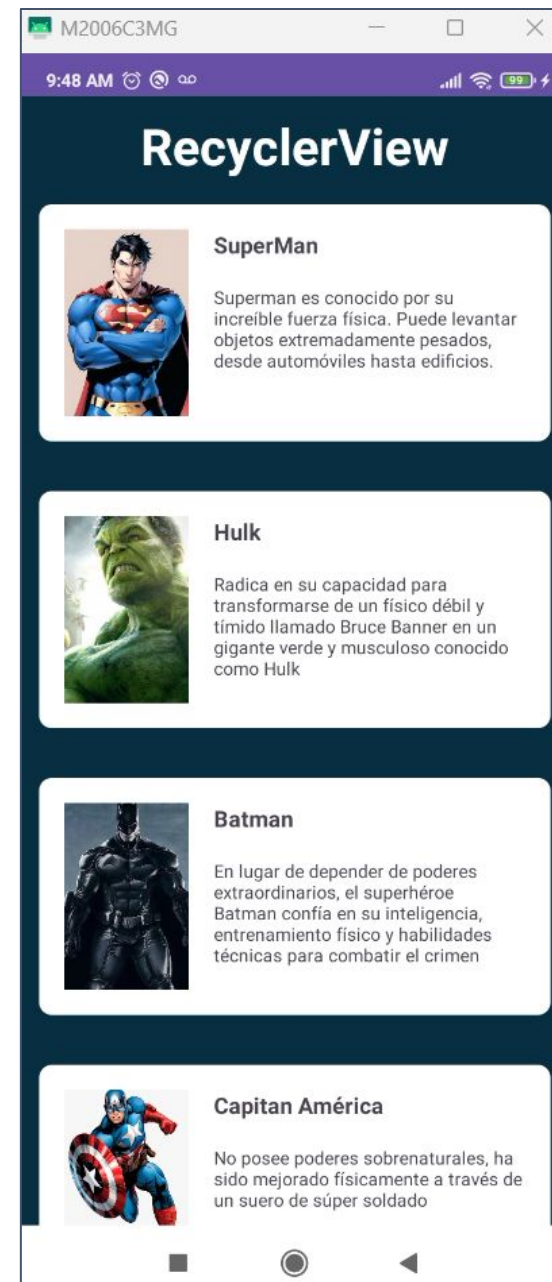
Las preferencias de usuario en una aplicación Android se refieren a las configuraciones y opciones personalizadas que un usuario puede seleccionar para adaptar la aplicación según sus necesidades y preferencias individuales.

Estas preferencias suelen estar relacionadas con aspectos como el diseño, la funcionalidad, el rendimiento, el idioma y otras características específicas de la aplicación.



# RecyclerView

RecyclerView facilita que se muestren de manera eficiente grandes conjuntos de datos. Tú proporcionas los datos y defines el aspecto de cada elemento, y la biblioteca RecyclerView creará los elementos de forma dinámica cuando se los necesite.



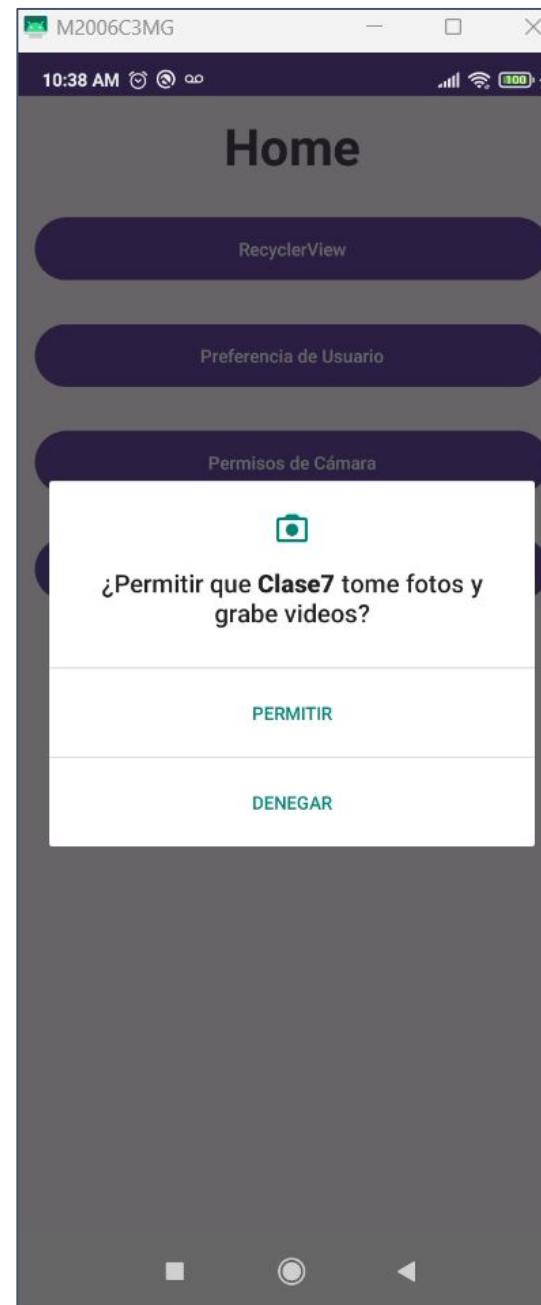
# Permisos en tiempo de ejecución

Los permisos de la app ayudan a mantener segura la privacidad del usuario, ya que protegen el acceso a lo siguiente:

- **Datos restringidos**, como el estado del sistema y la información de contacto de los usuarios
- **Acciones restringidas**, como conectarte a un dispositivo vinculado y grabar audio, activar tu GPS

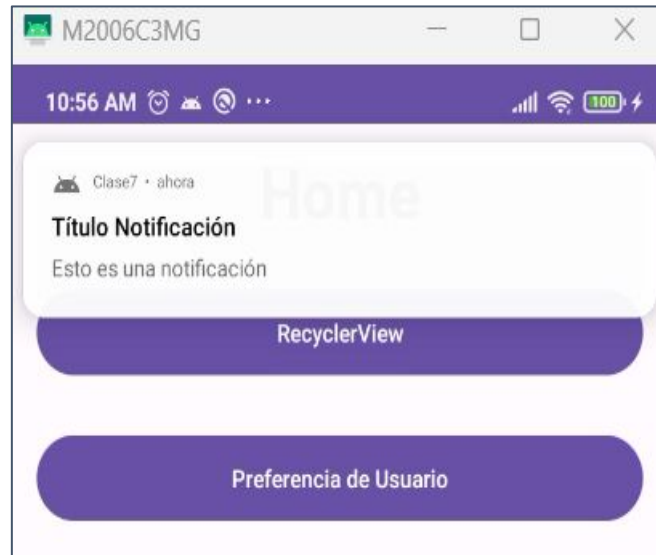
Los permisos de tiempo de ejecución, también conocidos como permisos peligrosos, le brindan a la app acceso adicional a datos restringidos o permiten que realice acciones restringidas que afectan de forma más significativa el sistema y a otras apps.

No supongas que estos permisos se otorgaron antes. Revísalos y, si es necesario, solicítalos antes de cada acceso.



# Notificaciones

Una notificación es un mensaje que muestra Android fuera de la IU de la app para proporcionar al usuario recordatorios, mensajes de otras personas y otra información puntual de la app. Los usuarios pueden presionar la notificación para abrir la app o realizar una acción directamente desde la notificación.



## Anatomía de las notificaciones

El diseño de una notificación está determinado por las plantillas del sistema; la app simplemente define el contenido de cada sector de la plantilla. Algunos detalles de la notificación aparecen solo en la vista ampliada.

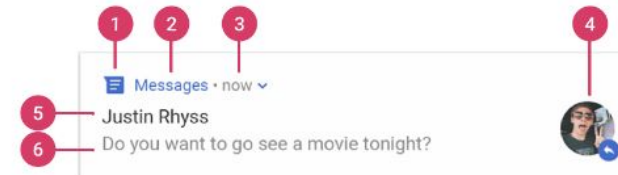


Figura 7: Notificación con detalles básicos

Las partes más comunes de una notificación se indican en la Figura 7:

- 1 Ícono pequeño: Es obligatorio y se establece con `setSmallIcon()`.
- 2 Nombre de la app: Proporcionado por el sistema.
- 3 Marca de tiempo: El sistema la proporciona, pero puedes anularla con `setWhen()` o bien ocultarla con `setShowWhen(false)`.
- 4 Ícono grande: Es opcional (en general, se usa solo para fotos de contacto; no lo uses para el ícono de la app) y se configura con `setLargeIcon()`.
- 5 Título: Es opcional y se establece con `setContentTitle()`.
- 6 Texto: Es opcional y se establece con `setContentText()`.



# GRACIAS !!

*“El esfuerzo vence al talento cuando el talento  
no se está esforzando”.*  
*Anónimo*



### Bibliografía:

- ❖ <https://developer.android.com/guide/topics/ui/layout/recyclerview?hl=es-419#:~:text=RecyclerView%20es%20el%20ViewGroup%20que,un%20objeto%20contenedor%20de%20vistas.>
- ❖ <https://co.pinterest.com/pin/790452172112385588/>
- ❖ <https://developer.android.com/guide/topics/permissions/overview?hl=es-419>
- ❖ <https://developer.android.com/guide/topics/ui/notifiers/notifications?hl=es-419>

