



Cursos en línea



Android Básico

Instructor(es):
A. Adonahí Hernández Alonso
Diego Román Bruno Solís





Breve resumen de Programación Orientada a Objetos

La Programación Orientada a Objetos P00 es un paradigma de programación en el cual se usan moldes (**clases**) para crear **objetos** (instancias), estos últimos son los que se usan para la resolución de problemas.

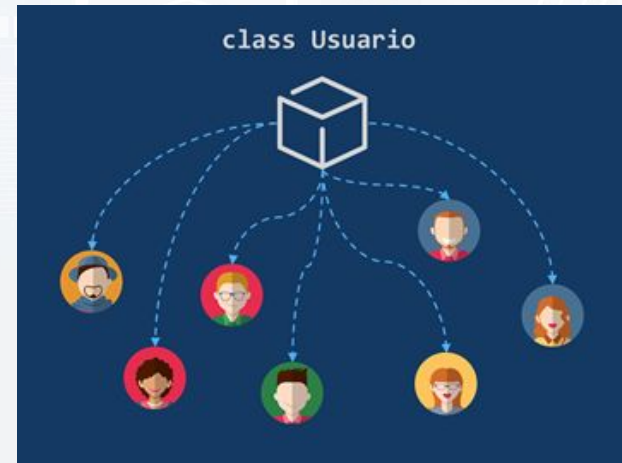
Es una forma de programar la cual se acerca más a cómo expresaríamos las cosas en la vida real



Conceptos importantes.

Clase: Es el molde de dónde se desprenderán los objetos; se definen las características que tendrán todos ellos

Objeto: Un ente con la capacidad de modificar sus características y realizar ciertas acciones





Recursos y componentes

Atributos: Características que tendrá cada objeto y dependiendo de acciones realizadas podrán cambiar de valor/estado.

Métodos: Acciones que puede realizar un objeto alterando los atributos de otro o de sí mismo.

```
class Usuario {  
    String nombre;  
    int edad;  
    String contraseña;  
    cambiarContraseña() {  
        ...  
    }  
    iniciarSesion() {  
        ...  
    }  
}
```



Componentes

Activity: es un concepto en el que se une la parte del **desarrollo del código** y el **diseño** de la experiencia de usuario.



Activity

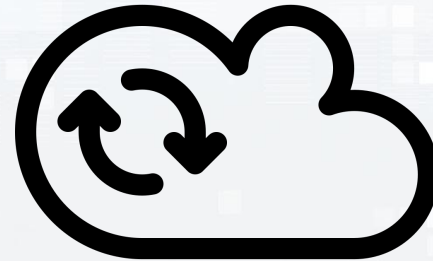
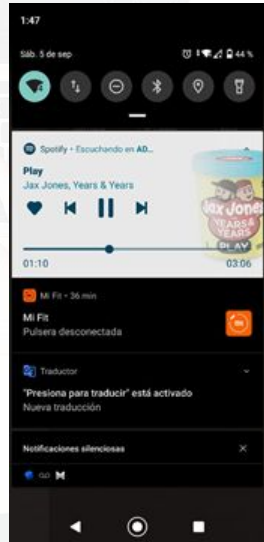
```
<?xml version="1.0"?>
<quiz>
  <qanda seq="1">
    <question>
      Who was the forty-second
      president of the U.S.A.?
    </question>
    <answer>
      William Jefferson Clinton
    </answer>
  </qanda>
  <!-- Note: We need to add
  more questions later.-->
</quiz>
```

XML



Recursos y componentes

Servicios: los componentes que representan servicios se ejecutan siempre en **segundo plano**, y se dedican a mantener al día fuentes de datos, mostrar notificaciones y actualizar los componentes activos que acabamos de ver.





Recursos

Se consideran recursos de Android a todos los elementos que no están basados en código JAVA.

Archivos XML

```
<?xml version="1.0"?>
<quiz>
  <qanda seq="1">
    <question>
      Who was the forty-second
      president of the U.S.A.?
    </question>
    <answer>
      William Jefferson Clinton
    </answer>
  </qanda>
  <!-- Note: We need to add
  more questions later.-->
</quiz>
```

XML

Multimedia



Colores y fuentes





Recursos y componentes

Proveedores de contenido: Estos componentes se utilizan fundamentalmente para interactuar con las aplicaciones de bases de datos.

Receptores de emisiones: Hace posible que el sistema entregue eventos a la aplicación fuera de una interacción directa del usuario.