



# INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

4to Semestre

13/05/2020

Actividad 2: Cuestionario y Mapa Conceptual.

Tema 5: Programación de dispositivos móviles.

Materia: Tópicos Avanzados de Programación.

Nombre del Alumno: Marín Ramírez Mario.

Número de Control: S18070186

Correo electrónico: [mariomarin502t@gmail.com](mailto:mariomarin502t@gmail.com)

Profesor: I.S.C Acevedo Sandoval Salvador

**1. ¿Cuál es el sufijo para las aplicaciones que se instalan en Android?**

Un archivo llamado APK en donde se alojan todos los contenidos de una aplicación.

**2. ¿Cuáles son los 4 componentes que forman a una aplicación Android?**

- Actividades
- Servicios
- Receptores de emisiones
- Proveedores de contenido

**3. ¿Cómo se "activan" dichos componentes?**

Se activan o implementan a través de subclases de las clases principales: [Activity](#), [Service](#), [BroadcastReceiver](#), [ContentResolver](#).

**4. ¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?**

Es un "fichero" que describe la aplicación Android: define su nombre, paquete, icono, estilos, etc.

Se utiliza para indicar las actividades, las intenciones, los servicios y los proveedores de contenido de la aplicación. También declaran los permisos que requerirá la aplicación, se indica el paquete Java y la versión de la aplicación.

**5. ¿Cuáles son los estados en los que se puede encontrar una app?**

- Activa.
- Visible.
- Parada.
- Destruída.

**6. ¿Cuáles son los métodos que permiten manipular dichos estados?**

- onCreate(): Se activa cuando el sistema crea la actividad por primera vez.
- onStart(): Hace que el usuario pueda ver la actividad, mientras la app se prepara para que entre en primer plano.
- onResume(): Pasa al primer plano y es cuando la app interactúa con el usuario.
- onPause(): Indica que la actividad ya no está en primer plano y pausa las operaciones que ya no deben continuar.
- onStop(): Ocurre cuando la actividad ocupa toda la pantalla y es utilizado para dar por terminada la actividad y esté a punto de finalizar.
- onDestroy(): Ocurre por dos razones; 1: La actividad termina porque el usuario descartó la actividad. 2: El sistema finaliza temporalmente la actividad debido a un cambio de configuración.

**7. ¿Qué es y para qué sirve MATERIAL DESIGN?**

Es un lenguaje de diseño y es utilizado para implementar animaciones, transiciones y efectos de profundidad como la iluminación y las sombras en la aplicación.

**8. ¿Cuáles son las 6 grandes pautas que especifica MATERIAL DESIGN para un buen diseño de apps?**

- Widgets.
- Sombras y tarjetas de elevación.
- Animaciones.
- Elementos de diseño.
- Espacio 3D.
- Profundidad de las superficies.

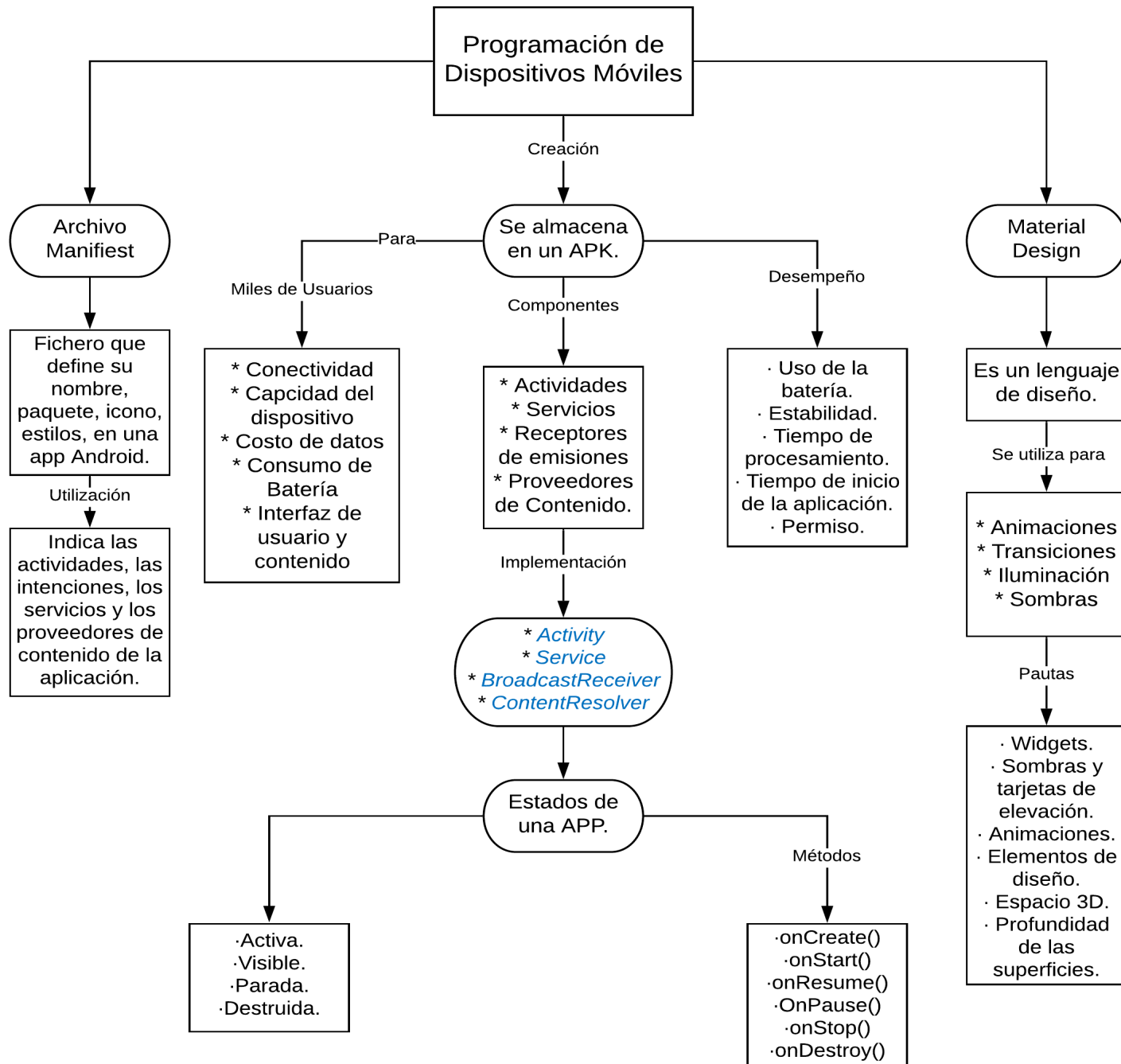
**9. Menciona 5 "mejores prácticas" indicadas por Google para el "desempeño" (performance) de la aplicación.**

- Uso de la batería.
- Estabilidad.
- Tiempo de procesamiento.
- Tiempo de inicio de la aplicación.
- Permiso.

**10. Menciona 5 "mejores prácticas" indicadas por Google para la "Crear apps para miles de usuarios"**

- Conectividad (Optimización de imágenes, uso de redes y transferencia de red).
- Capacidad del Dispositivo (Compatibilidades para distintos dispositivos).
- Costo de Datos (Costos de tráfico de red por el tamaño de la aplicación y las funciones que ofrece).
- Consumo de Batería (Asegurar que la aplicación no agote de inmediato el dispositivo).

Interfaz de usuario y contenido (Interfaz amigable con fluidez para el usuario).



## REFERENCIAS:

- Master en Desarrollo de Aplicaciones Android. Ficheros y carpetas de un proyecto Android. 2020, de UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA Sitio web: <http://www.androidcurso.com/index.php/recursos/31-unidad-1-vision-general-y-entorno-de-desarrollo/148-ficheros-y-carpetas-de-un-proyecto-android>
- Jesús Conde. (2016). 01.- Material Design con Android Studio. ¿Qué es Material Design?. 2020, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=wt0Jzc9UHNw>
- Cómo crear contenido para miles de millones de usuarios. 2020, de Developers Sitio web: <https://developer.android.com/docs/quality-guidelines/building-for-billions?hl=es>
- Google. Controlar el rendimiento técnico de una aplicación con Android vitals. 2020, de Google, Inc Sitio web: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/7385505?hl=es>
- Developers. Cómo interpretar el ciclo de vida de una actividad. 2020, de Google Sitio web: <https://developer.android.com/guide/components/activities/activity-lifecycle>
- Developers. Aspectos fundamentales de la aplicación. 2020, de Google, Inc Sitio web: <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals>