

Apk (según requerimientos del proyecto)

Análisis y Desarrollo de Software Juan Manuel Aldana Zambrano



21 de marzo de 2024

Jose manuel huelvas blanco

CENTRO DE HOTELERIA, TURISMO Y ALIMENTOS

Tabla de contenido

[**INTRODUCCION** 2](#_Toc163403134)

[**Documentación de los Ambientes de Desarrollo y Pruebas** 3](#_Toc163403135)

[Carpeta Layout *“activity\_main.xml”* 3](#_Toc163403136)

[Archivo *“MainActivity.java”* 4](#_Toc163403137)

[Carpeta “values” (*“strings.xml, colors.xml”*) 4](#_Toc163403138)

[Carpeta mipmap y drawable 5](#_Toc163403139)

[Funciones en los objetos en el archivo *“MainActivity.java”* 5](#_Toc163403140)

[Animaciones (En una imagen) 6](#_Toc163403141)

[**Pruebas de la Aplicación** 7](#_Toc163403142)

[**Pantalla de la APP** 8](#_Toc163403143)

[**APP\_APK** 8](#_Toc163403144)

# **INTRODUCCION**

En el presente documento se busca codificar los módulos del proyecto con base a en los requerimientos del sistema orientados en dispositivos móviles bajo la plataforma Android. Por eso se creará una APK (Android Application Pckage), los cuales son ejecutables diseñados para Android y es uno de los términos que más se repiten en cualquier proyecto de apps. Se trata de un archivo ejecutable que contiene todos los datos que se necesitan para instalar y hacer funcionar una aplicación Android. Estos archivos APK puede ser un arma de doble filo, por una parte, puede ayudar a instalar aplicaciones que no están en Google Play, y por el otro puede que acabe siendo un virus o malware instalado en el dispositivo móvil si no se tiene cuidado. Esta actividad se centra en el diseño de las nuevas tecnologías emergentes y disruptivas como lo es el desarrollo de la aplicación para dispositivos móviles con énfasis en Android así, como también de obtener conocimientos en tecnología Blockchain (Cadena de bloques) y Machine Learning (Aprendizaje de Maquina) etc.

# **Documentación de los Ambientes de Desarrollo y Pruebas**

## Carpeta Layout *“activity\_main.xml”*

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

En este archivo es donde se mostrará todo en la pantalla principal y en donde se agregarán las imágenes, textos, botones, etc. En este Código se muestra el siguiente texto del primer pantallazo en el *“layout”* con un *“TexteView”,* pero es más fácil agregar cada objeto arrastrando las opciones que se muestran en el segundo pantallazo.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

## Archivo *“MainActivity.java”*

Texto

Descripción generada automáticamente

Este archivo es prácticamente el más importante de la app ya que con esto inicia el layout de mi aplicación y en donde los objetos pueden tener diferentes funciones.

## Carpeta “values” (*“strings.xml, colors.xml”*)

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

En el archivo de *“strings.xml”* es donde se pueden guardar todos los textos los cuales pueden ser reutilizados para el archivo *“activity\_main.xml”,* al igual que el archivo *“colors.xml”* en done se guardan los colores que se reutilizaran en mi app y para poder reutilizara estos valores se les asigna un nombre a cada *“string”* como por ejemplo *“name=”app\_name”.*

## Captura de pantalla de computadora Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora Descripción generada automáticamenteCarpeta mipmap y drawable

Dentro de la carpeta “mipmap” en mi caso inserto el logo que utilizare para mi aplicación y también como imagen. Para insertar imágenes que utilizare dentro de mi app las importo dentro de la carpeta drawable y se pueden insertar, dando click derecho en la carpeta y selecciona “*Image Asset*”.

## Texto Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de computadora Descripción generada automáticamenteFunciones en los objetos en el archivo *“MainActivity.java”*

Aquí importe los objetos como “*TextView*” (textos) o “”*Button”* (botones) desde el layout de mi app y se buscan los objetos gracias al “id” de cada objeto. Aquí hago una condición en donde al dar click a un botón se hace visible el formulario (en este caso).

## Animaciones (En una imagen)

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Aquí cree una carpeta para insertar mis animaciones, en este caso la animación que quise hacer fue de rotación. Se realiza primero que función va a tener este objeto, su punto de partida, hacia que lado va a rotar, su velocidad, etc. Luego se importa esa animación en el archivo principal de la app *“MainActivity.java”* para que la función se cumpla dentro de la aplicación.

# **Pruebas de la Aplicación**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Se instala el emulador del Android que se requiera y sea universal para que pueda correr la aplicación.

# **Pantalla de la APP**

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Aquí se esta cargando el emulador de la app.

# **APP\_APK**

