



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ



Carrera:

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Nombre:

Osvaldo Abraham de la Torre Ortiz

Número de Control:

S18070187

Correo Electrónico:

osvaldoadelatorretec@gmail.com

Semestre:

Cuarto Semestre

Actividad:

Mapa Conceptual

Docente:

Salvador Acevedo Sandoval

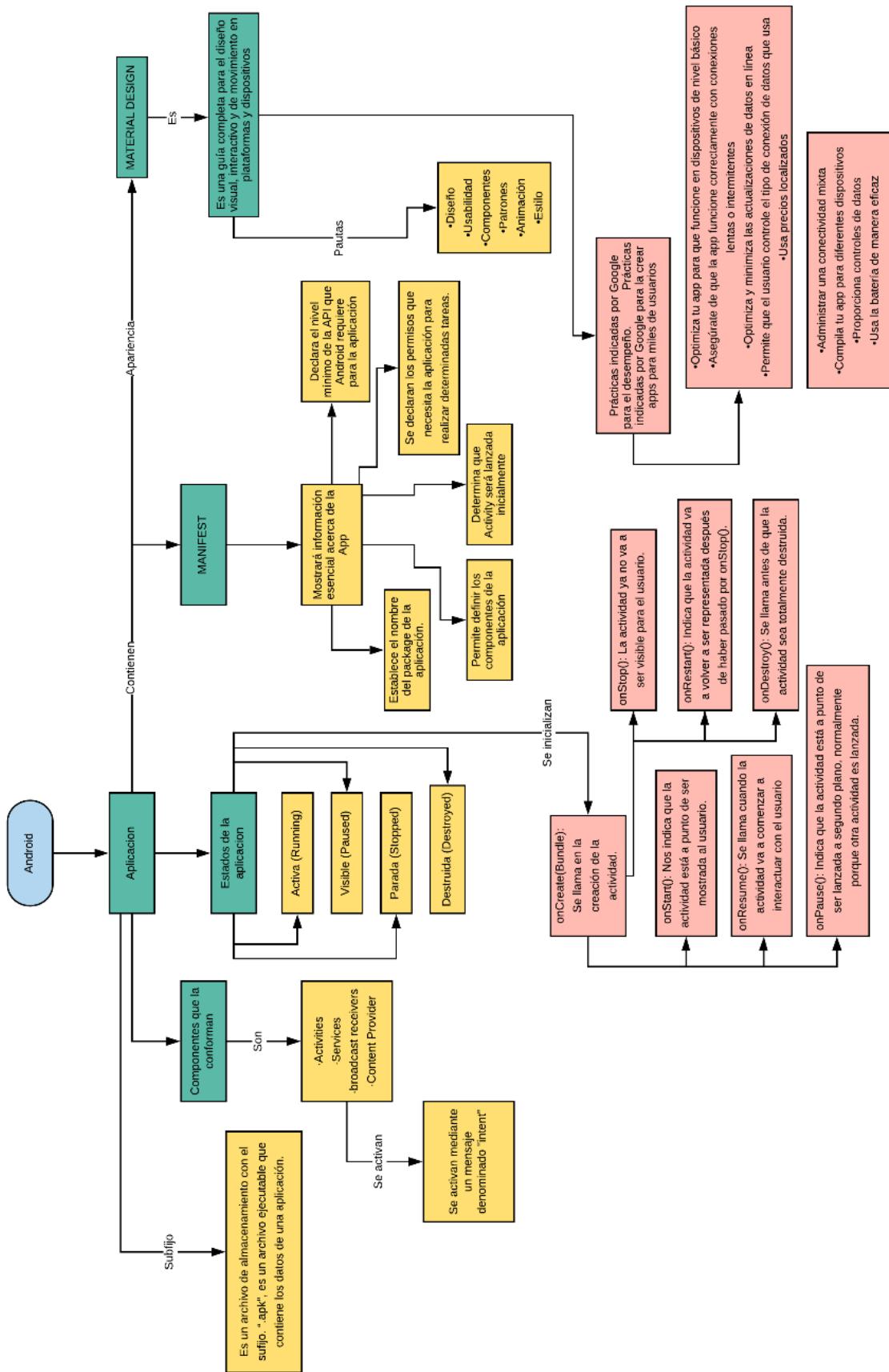
Materia:

Tópicos Avanzados de programación

Fecha y lugar:

15/05/2020

Jerez de García salinas



Cuestionario

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

Es un archivo de almacenamiento con el sufijo ".apk", es un archivo ejecutable que contiene los datos de una aplicación.

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

Activities

Services

broadcast receivers

Content Provider

¿Cómo se "activan" dichos componentes?

Activities, services, y broadcast receivers, se activan mediante un mensaje asíncrono denominado intent.

Content providers, el intent tan solo define el anuncio que se emite.

¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?

Este archivo mostrará información esencial acerca de la App, establece el nombre del package de la aplicación, permite definir los componentes de la aplicación, determina que Activity será lanzada inicialmente, declara el nivel mínimo de la API que Android requiere para la aplicación, se declaran los permisos que necesita la aplicación para realizar determinadas tareas.

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

Activa (Running): La actividad está encima de la pila, lo que quiere decir que es visible y tiene el foco.

Visible (Paused): La actividad es visible pero no tiene el foco. Se alcanza este estado cuando pasa a activa otra actividad con alguna parte transparente o que no ocupa toda la pantalla. Cuando una actividad está tapada por completo, pasa a estar parada.

Parada (Stopped): Cuando la actividad no es visible. El programador debe guardar el estado de la interfaz de usuario, preferencias, etc.

Destruida (Destroyed): Cuando la actividad termina al invocarse el método finish(), o es matada por el sistema.

¿Cuáles son los métodos que permiten manipular dichos estados?

onCreate(Bundle): Se llama en la creación de la actividad.

Se utiliza para realizar todo tipo de inicializaciones, como la creación de la interfaz de usuario o la inicialización de estructuras de datos.

onStart(): Nos indica que la actividad está a punto de ser mostrada al usuario.

onResume(): Se llama cuando la actividad va a comenzar a interactuar con el usuario

onPause(): Indica que la actividad está a punto de ser lanzada a segundo plano, normalmente porque otra actividad es lanzada.

onStop(): La actividad ya no va a ser visible para el usuario.

onRestart(): Indica que la actividad va a volver a ser representada después de haber pasado por onStop().

onDestroy(): Se llama antes de que la actividad sea totalmente destruida.

¿Qué es y para qué sirve MATERIAL DESIGN?

Es una guía completa para el diseño visual, interactivo y de movimiento en plataformas y dispositivos.

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

Diseño

- Usabilidad
- Componentes
- Patrones
- Animación
- Estilo

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

- Optimiza tu app para que funcione en dispositivos de nivel básico
- Asegúrate de que la app funcione correctamente con conexiones lentas o intermitentes
- Optimiza y minimiza las actualizaciones de datos en línea
- Permite que el usuario controle el tipo de conexión de datos que usa
- Usa precios localizados

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

Administrar una conectividad mixta

Compila tu app para diferentes dispositivos

Proporciona controles de datos

Usa la batería de manera eficaz

Referencias

¿Qué es Material Design? | Cleventy. (2020). Retrieved 16 May 2020, from <https://cleventy.com/que-es-material-design/>

Aguilar, R. (2020). Qué es un APK de Android, cómo se instala y diferencias con las apps normales. Retrieved 16 May 2020, from <https://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/que-apk-android-como-se-instala-diferencias-apps-normales>

Application Fundamentals | Android Developers. (2020). Retrieved 16 May 2020, from <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals>

Archivo Android Manifest – Academia Android. (2020). Retrieved 16 May 2020, from <https://academiaandroid.com/archivo-android-manifest/>

Componentes de una Aplicación Android – Academia Android. (2020). Retrieved 16 May 2020, from <https://academiaandroid.com/componentes-aplicacion-android/>

Máster en Desarrollo de Aplicaciones Android - Ciclo de vida de una actividad. (2020). Retrieved 16 May 2020, from <http://www.androidcurso.com/index.php/tutoriales-android/37-unidad-6-multimedia-y-ciclo-de-vida/158-ciclo-de-vida-de-una-actividad>