



CREACIÓN Y ANÁLISIS DE UNA APLICACIÓN

Programación Multimedia



19 DE DICIEMBRE DE 2023

Creación y análisis de una aplicación

Ruta absoluta hacia el directorio principal donde está almacenada la aplicación.

C:\Users\d2018\Desktop\Miproyecto2

Ruta relativa hacia el directorio con las actividades de la aplicación.

.MiProyecto2\app\src\main\java\com\rafael\miproyecto

Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los recursos de la aplicación.

.MiProyecto2\app\src

Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los elementos de compilación de la aplicación.

.MiProyecto2\app\build

¿Cuántas clases se han creado para esta aplicación? ¿heredan de alguna clase?

He creado 3 clases, son todas las clases activitys.

¿Qué es una actividad? ¿dónde se define la apariencia gráfica y el funcionamiento lógico de cada actividad?

La apariencia grafica se define en el xml de la clase, la activity es en donde se desarrolla la lógica de cada actividad.

¿Cuál es el cometido de la función "onCreate" de las actividades?

El cometido principal de la función onCreate es realizar tareas de inicialización esenciales cuando la actividad se crea por primera vez.

Este método se llama cuando la actividad se crea por primera vez o se recrea después de ser destruida debido a cambios en la configuración del dispositivo, como una rotación de pantalla.

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
    super.onCreate(savedInstanceState)  
    setContentView(R.layout.activity_main)  
}
```

¿Para qué se utiliza el objeto "intent" de la clase "Intent" en esta aplicación?

Se utiliza para iniciar otra actividad y pasar datos entre las actividades.

Creación y análisis de una aplicación

```
button.setOnClickListener { it: View!  
    val intent = Intent( packageContext: this, CreditActivity::class.java)  
    // Pasar el nombre de usuario al iniciar CreditActivity  
    intent.putExtra( name: "USERNAME", editText.text.toString())  
    startActivity(intent)
```

¿Qué está definido en el fichero "strings.xml"?

Se utiliza para almacenar cadenas de texto utilizadas en la aplicación, como etiquetas de botones, mensajes de error, nombres de actividad, etc.

Lo que tengo definido en mi caso es el nombre del proyecto.

```
<resources>  
    <string name="app_name">MiProyecto</string>  
</resources>
```

¿Para qué se utiliza el directorio "mipmap" en el proyecto?

Lo hemos utilizado para almacenar recursos de mapas de bits (imágenes) que representan el ícono de la aplicación en diferentes densidades de pantalla.

Este directorio es similar al directorio "drawable", pero se recomienda específicamente para iconos de la aplicación.

¿qué significa la siguiente línea de código del fichero "ic_launcher.xml":

```
<background android:drawable="@drawable/ic_launcher_background" />
```

Se encuentra dentro de un archivo XML llamado "ic_launcher.xml", y especifica la propiedad de fondo (background) para el ícono de la aplicación en el directorio "mipmap".

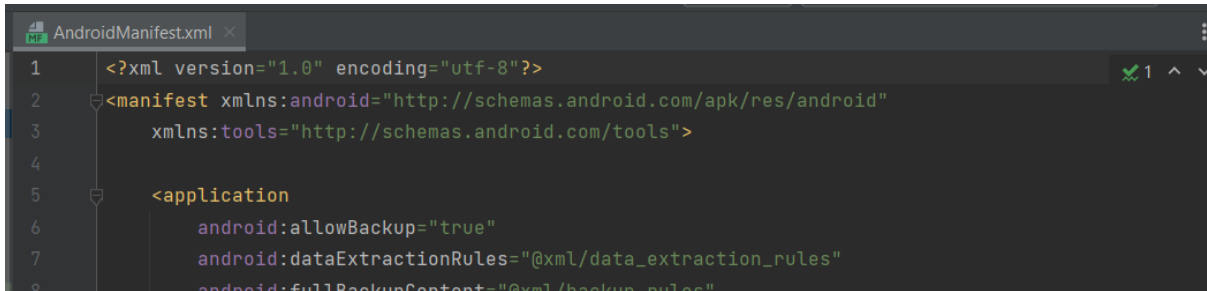


Creación y análisis de una aplicación

¿Cuál es la función principal del fichero "AndroidManifest.xml"? ¿dónde se encuentra ubicado?

Contiene información importante sobre la aplicación, como sus componentes (actividades, servicios, receptores de difusión), permisos requeridos, configuraciones de hardware y software, e información sobre la interfaz de usuario.

Se encuentra ubicado en el main de nuestro proyecto.



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
4
5     <application
6         android:allowBackup="true"
7         android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
8         android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
```