



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ

Jerez de García Salinas

3 de Mayo del 2019

“Ingeniería en Sistemas Computacionales”

Materia: Tópicos Avanzados de Programación

Cuarto Semestre

Tema 5: “Mapa Conceptual”

Alumna: Perla Edelmira Reveles Herrera

Correo Electrónico: perlaedelmira-65@outlook.com

Numero de control: S17070171

Docente: ISC Salvador Acevedo Sandoval



Programar Dispositivos Moviles (Android)

Componentes

Actividades

Una *actividad* representa una pantalla con interfaz de usuario.

Servicios

Un *servicio* es un componente que se ejecuta en segundo plano para realizar operaciones prolongadas o tareas para procesos remotos.

Receptores de Mensajes

Un receptor de mensajes es un componente que responde a los anuncios de mensajes en todo el sistema.

Proveedores de Contenido

Un *proveedor de contenido* administra un conjunto compartido de datos de la app.

Se activa a través de solicitudes de un *ContentResolver*.

Se activan mediante un mensaje asincrónico llamado *intent*.

MANIFEST

Un archivo donde deben declarar todos los componentes de la aplicación.

Estados de una App

Reanudada: La actividad se encuentra en ejecución

Pausada: Otra actividad se encuentra en el primer plano

Detenida: La actividad está completamente en "segundo plano"

MATERIAL DESIGN

Es una guía integral para el diseño visual, de movimientos y de interacción en distintas plataformas y dispositivos.

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

Las herramientas de Android SDK compilan tu código, junto con los archivos de recursos y datos, en un APK: un *paquete de Android*, que es un archivo de almacenamiento con el sufijo .apk.

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

Actividades: Una *actividad* representa una pantalla con interfaz de usuario.

Servicios: Un *servicio* es un componente que se ejecuta en segundo plano para realizar operaciones prolongadas o tareas para procesos remotos.

Proveedores de contenido: Un *proveedor de contenido* administra un conjunto compartido de datos de la app.

Receptores de mensajes: Un *receptor de mensajes* es un componente que responde a los anuncios de mensajes en todo el sistema. Muchos mensajes son originados por el sistema.

3. ¿Cómo se "activan" dichos componentes?

Actividades, servicios y receptores de mensajes, se activan mediante un mensaje asincrónico llamado *intent*.

Proveedor de contenido, se activa a través de solicitudes de un *ContentResolver*.

Puedes iniciar una actividad (o asignarle algo nuevo para hacer) al pasar una `Intent` a `startActivity()` o `startActivityForResult()` (cuando quieras que la actividad devuelva un resultado).

Puedes iniciar un servicio (o darle instrucciones nuevas a un servicio en curso) al pasar una `Intent` a `startService()`. O puedes establecer un enlace con el servicio al pasar una `Intent` a `bindService()`.

Puedes iniciar la transmisión de un mensaje pasando una `Intent` a métodos como `sendBroadcast()`, `sendOrderedBroadcast()`, o `sendStickyBroadcast()`.

Puedes realizar una consulta a un proveedor de contenido llamando a `query()` en un `ContentResolver`.

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

Un archivo donde deben declarar todos los componentes de la aplicación.

Identificar los permisos de usuario que requiere la aplicación, como acceso a Internet o acceso de lectura para los contactos del usuario.

Declarar el *nivel de API* mínimo requerido por la aplicación en función de las API que usa la aplicación.

Declarar características de hardware y software que la aplicación usa o exige, como una cámara, servicios de bluetooth o una pantalla multitáctil.

Bibliotecas de la API a las que la aplicación necesita estar vinculada
Declarar los componentes.

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

Reanudada

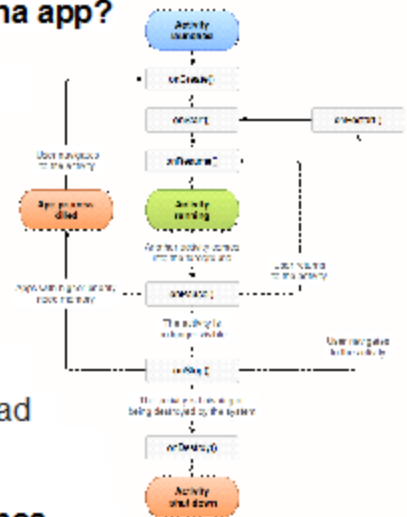
La actividad se encuentra en el primer plano de la pantalla y tiene la atención del usuario. (A veces, este estado también se denomina "en ejecución").

Pausada

Otra actividad se encuentra en el primer plano y tiene la atención del usuario, pero está todavía visible.

Detenida

La actividad está completamente opacada por otra actividad (ahora la actividad se encuentra en "segundo plano").



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

Diferentes métodos callback.

onCreate (), onStart (), onResume (), onPause (), onStop (), onDestroy ().

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

Es una guía integral para el diseño visual, de movimientos y de interacción en distintas plataformas y dispositivos.

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

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

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

Referencias:

(n.d.). Retrieved from Developer:

<https://developer.android.com/guide/components/fundamentals?hl=es-419>