

Actividad |2| Pantalla de Registro.

Desarrollo de Aplicaciones Móviles I.

Ingeniería en Desarrollo de Software.



TUTOR: Humberto Jesus Ortega Vazquez.

ALUMNO: Ramón Ernesto Valdez Felix.

FECHA: 03/12/2024.

Introducción.	3
Descripción.	3
Justificación.	4
Desarrollo:	4
Configuración Android Studio.	5
Conclusion.	12
Referencias.	13

Introducción.

En esta segunda actividad de la materia de Desarrollo de Aplicaciones Móviles I, continuamos con lo planteado en la actividad anterior donde indica que la unidad de negocio enfocada a servicios bancarios solicita una aplicación móvil, realizaremos documentación después de haber realizado la instalación de la herramienta de android studio continuamos con configuración en esta actividad, por cambio del docente de la materia la actividad dos solamente abarca la configuración, emulación, SDK y device manager del dispositivo virtual que utilizaremos en la herramienta de android studio donde se trabajara en un proyecto nuevo donde se nos requiere el desarrollo de software de una servicio bancario usamos Android Studio por ser el entorno de desarrollo integrado y oficial para crear aplicaciones para dispositivos Android. Es un taller completo con todas las herramientas necesarias para que los programadores diseñen, desarrollen y prueben las apps que se te solicitan crear como un desarrollador de aplicaciones móvil.

Descripción.

En esta actividad número dos de la materia de Desarrollo de Aplicaciones Móviles I, realizaremos la documentación de la configuración, sdk, devices manager y emulación del proyecto que se creará en la herramienta de android studio. Por cambios en la actividad por parte del docente de la materia en curso se realizará por su recomendaciones solicitadas, la aplicación de android studio será la herramienta a documentar tomando las imágenes de evidencia al configurara el proyecto y en su ejecución de la emulación del dispositivo móvil seleccionado, por lo que se requiere un ingeniero en desarrollo de software que atienda las necesidad del cliente. Con los requerimientos del desarrollo de software llegamos a la documentación de la configuración de la herramienta android studio la aplicación a utilizar y que es planteada en la actividad de la materia, el desarrollador se enfocaría en el servicio bancario de negocio solicitado por el cliente.

Justificación.

En esta actividad trabajaremos con la documentación solicitada por el requerimiento de un desarrollador de software enfocado a los servicios bancarios dónde se tendrá que crear la aplicación, se nos indica realizar las configuraciones para poder realizar la documentación de la configuración de la herramienta a utilizar android studio, se anexaron puntos o configuraciones de la información modificada por el docente de la materia en curso, la herramienta de android studio debe utilizarse con equipos compatible como equipo con procesador intel para no tener problemas de uso:

- PDF de está actividad en el portafolio GitHub.
- Anexar el archivo comprimida .zip en el portafolio de GitHub.
- Anexa link de GitHub en documento.
- Utilizar la herramienta Android Studio.
- Screenshot de evidencia de configuración.
- Devices manager y emulación.
- Requerimientos de interfaz:
 - Pantalla de registro con dos cajas de texto:
 - La primera caja servirá para ingresar el usuario.
 - La segunda caja para ingresar la contraseña.

Desarrollo:

En este punto realizaremos la actividad, se realizará la configuración de la herramienta instalada de Android Studio la cual será utilizada en el desarrollo de un servicio bancario, anexando las pantalla de los pasos de configuración de la herramienta, instalación de los modelos de android que estén devices manager y ejecución del emulador a utilizar en las actividades futuras de la materia en curso de Desarrollo de Aplicaciones Móviles I.

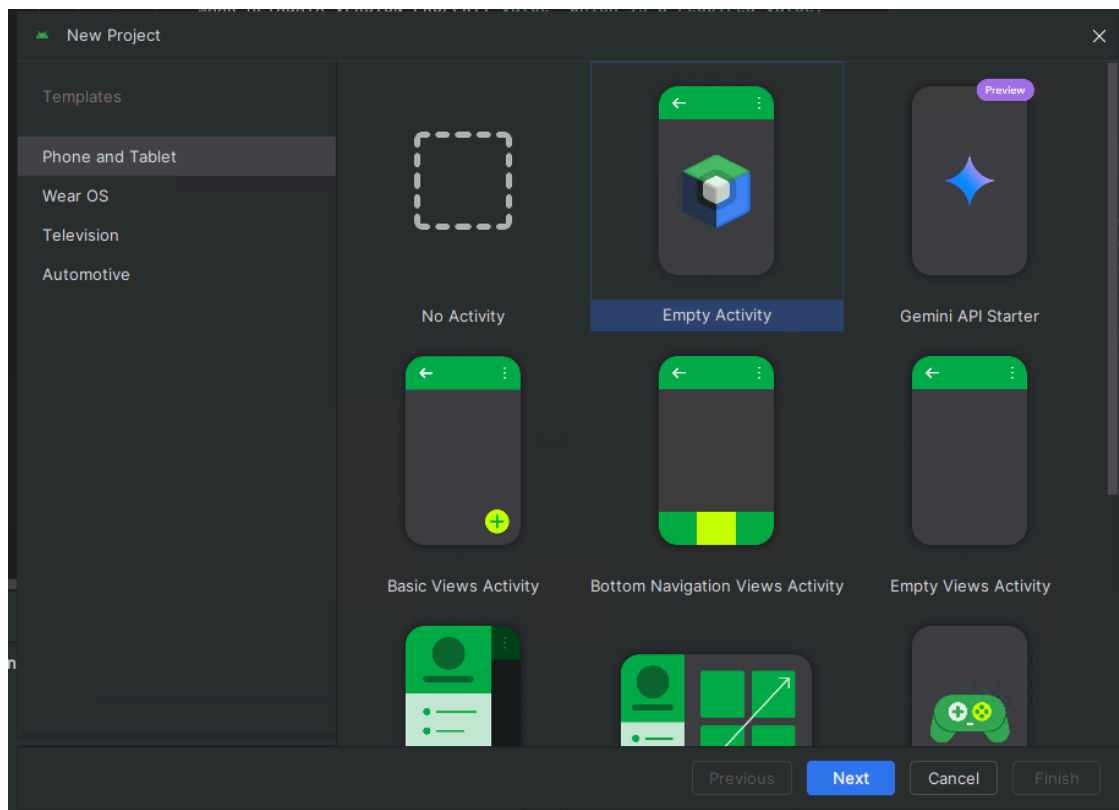
Link: GitHub

Configuración Android Studio.

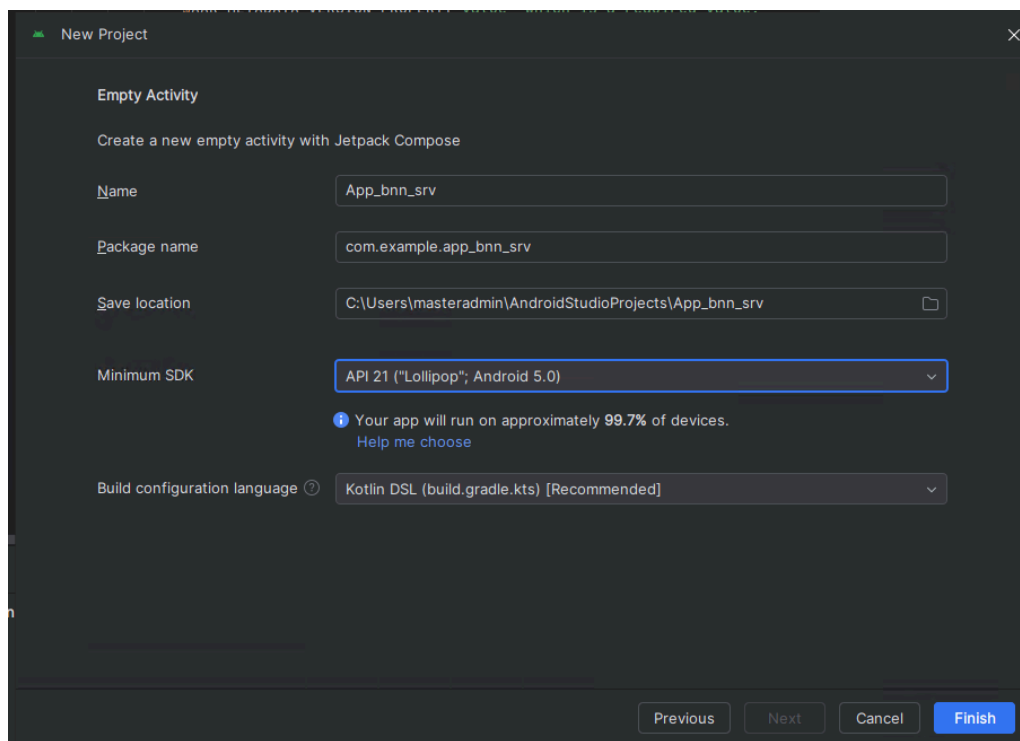
Se anexará la evidencia con una breve explicación de la configuración y ejecución de la emulación de los dispositivos móviles de la herramienta que nos servirá para el desarrollo de software del servicio bancario que se nos está requiriendo y así cubrir las necesidades de nuestro cliente.

Screenshot de evidencia:

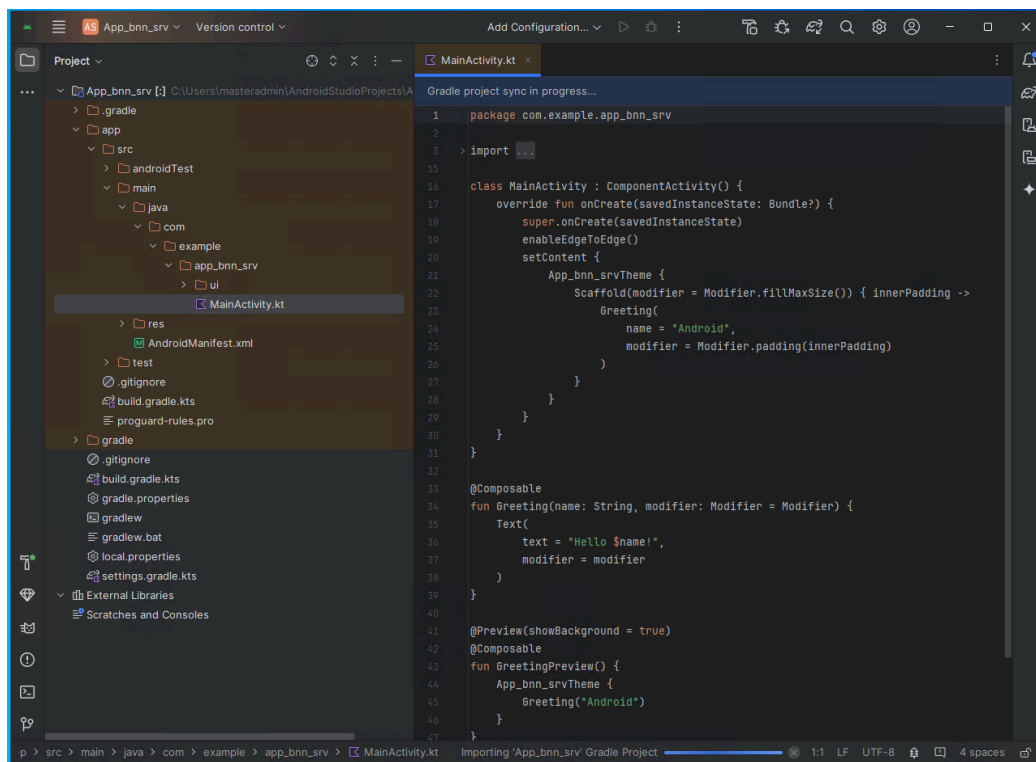
Iniciamos con la configuración de la herramienta: en la siguiente imagen de evidencia que mostramos es la creación del proyecto nuevo en el cual seleccionaremos la opción de Empty Activity: crea una aplicación con la estructura básica más simple.



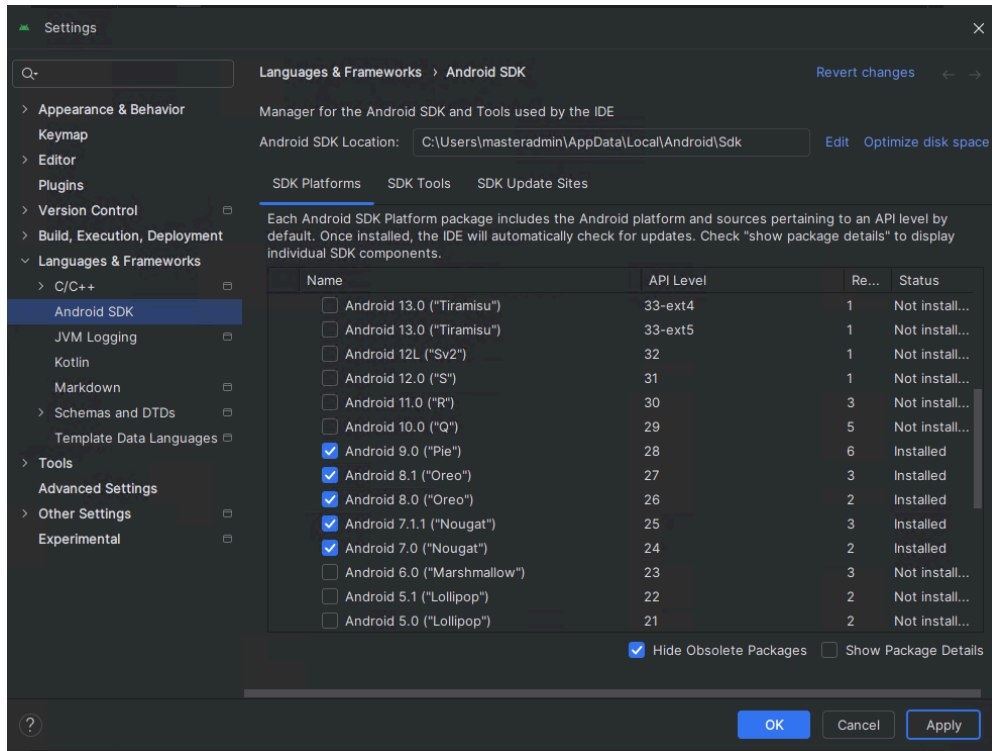
En esta segunda imagen asignamos el nombre de proyecto, sdk mínimo, ruta donde se guardará y el build de la configuración de lenguaje y al dar a finalizar para iniciar con la configuración de la programación del desarrollo de software.



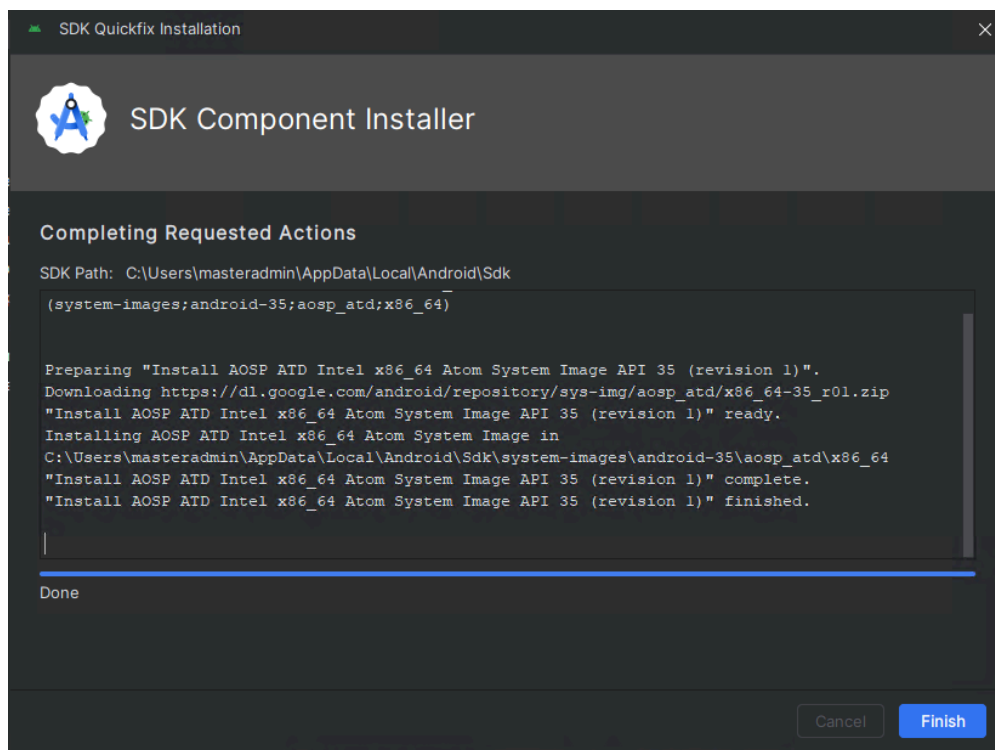
En esta pantalla se muestra el código que define el comportamiento de la primera pantalla. Aquí se establecen las acciones que ocurren cuando el usuario interactúa con la interfaz, se inicializan componentes de la pantalla y se gestiona el ciclo de vida de la actividad.



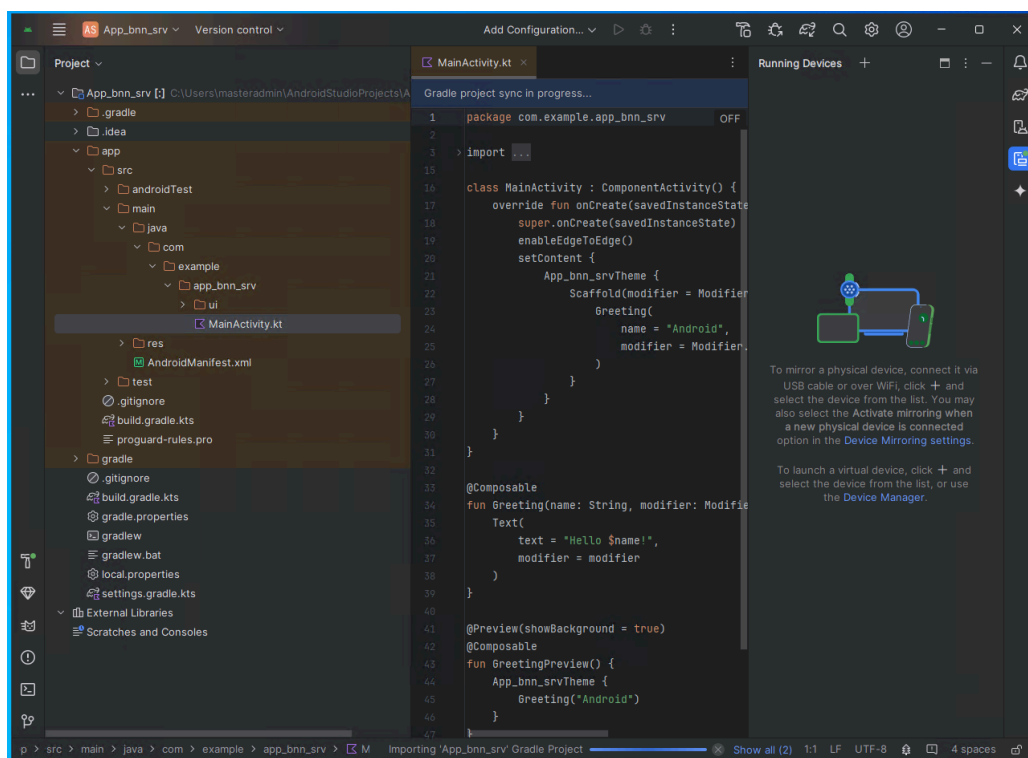
En esta pantalla se muestra la caja de herramientas completa que te da todo lo necesario para construir desde una simple aplicación hasta una compleja, aquí mostramos las versiones de los sistemas que descargamos para poder utilizar en el desarrollo del software.



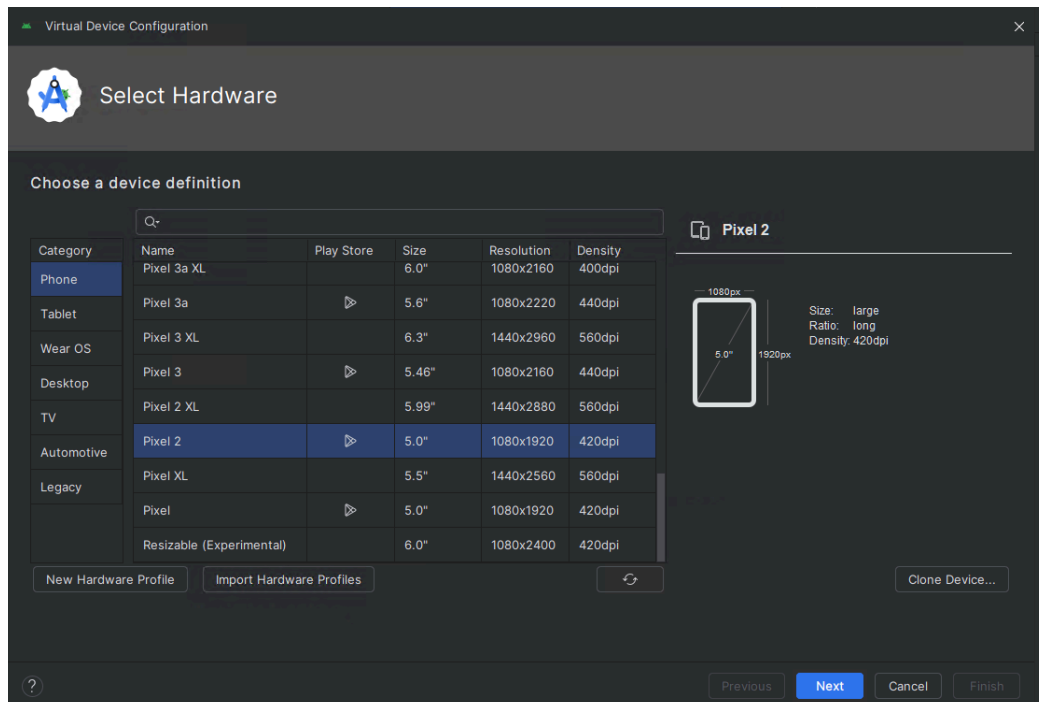
Aquí mostramos la instalación de uno de los componentes SDK a utilizar.



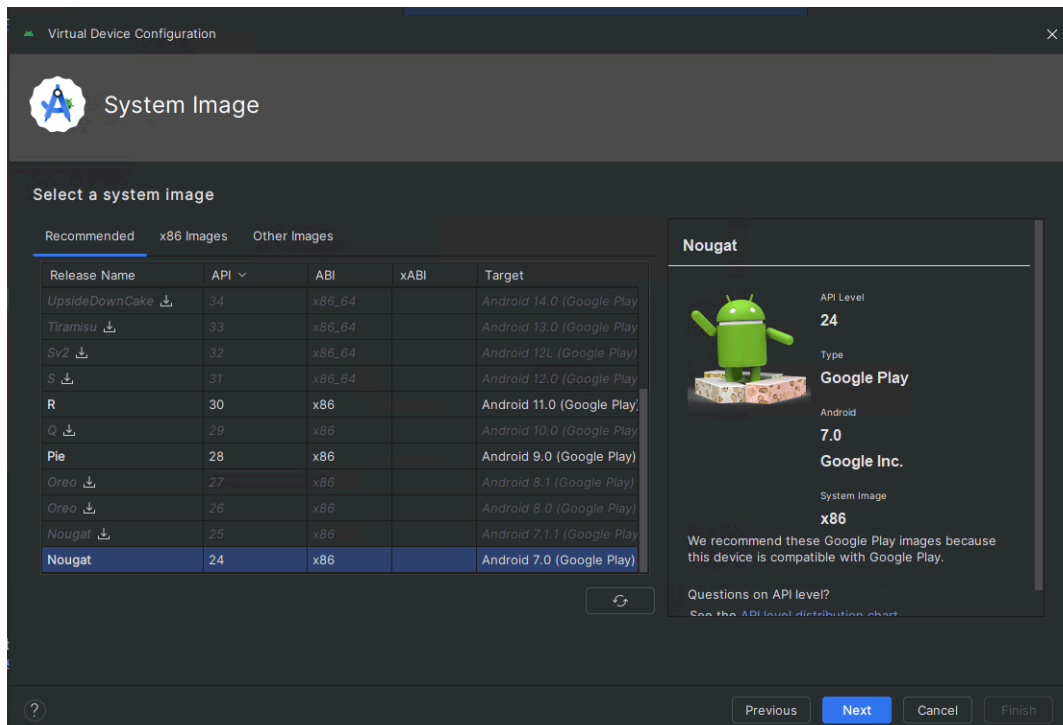
Continuamos con Device Manager: es una herramienta esencial para crear y gestionar dispositivos virtuales de Android (AVD). Aquí mostramos el campo para iniciar con la selección del dispositivo a utilizar.



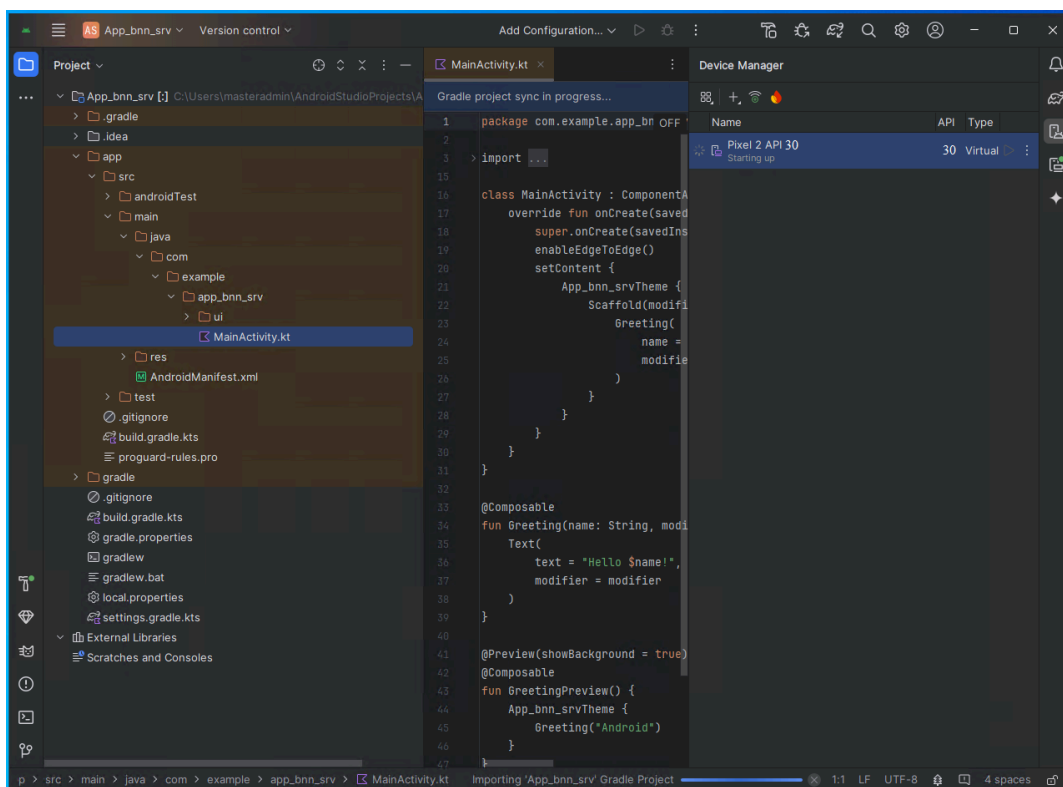
En esta pantalla seleccionamos el hardware que se utilizara en la herramienta de android studio que utilizaremos en el desarrollo de software que utilizaremos como evidencia para el documento de la materia.



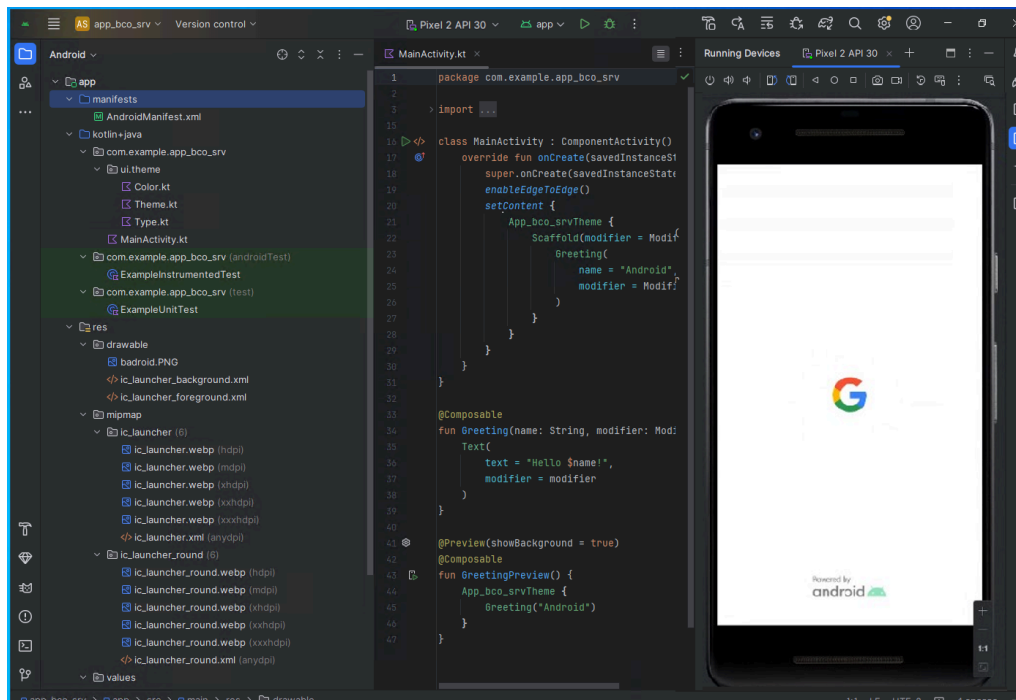
En esta pantalla seleccionamos la imagen del software que se utilizara en la herramienta de android studio para el desarrollo de software que utilizaremos como evidencia para el documento de la materia.



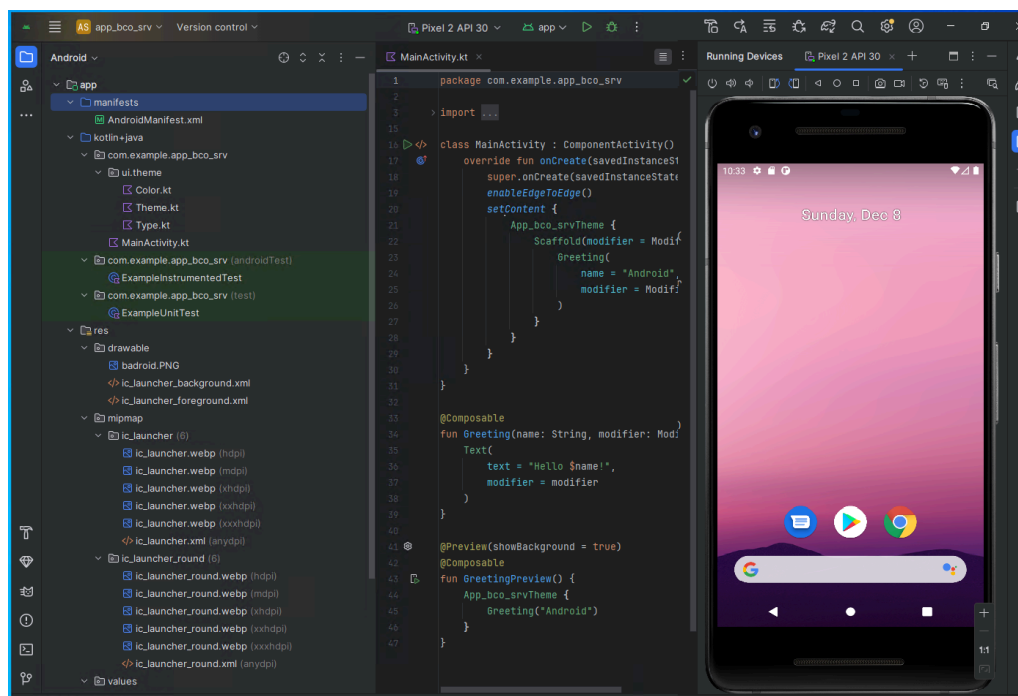
En la pantalla siguiente ejecutaremos la imagen seleccionada del software que se utilizara en la herramienta de android studio para el desarrollo de software que utilizaremos como evidencia para el documento de la materia, utilizando la imagen Pixel 2.



Continuamos con la emulación: es una imagen donde se ejecuta el dispositivo asignado en el device manager, mostrando el booteo del inicio del emulador Pixel 2.



En esta segunda pantalla del emulador se muestra ya iniciado y esta es una aplicación de software que simula el comportamiento de un dispositivo Android real, permitiendo a los desarrolladores probar sus aplicaciones en diferentes modelos de teléfonos, tablets y otras plataformas Android, sin necesidad de tener físicamente todos esos dispositivos.



Conclusion.

En conclusión: Android Studio se ha consolidado como la herramienta de desarrollo integral más poderosa y popular para crear aplicaciones Android. En resumen la actividad actual nos lleva a lo siguiente, el Device Manager y el emulador son herramientas indispensables para cualquier desarrollador de Android. El Device Manager te permite crear y gestionar dispositivos virtuales Android (AVD), mientras que el emulador ejecuta estos AVD, simulando un dispositivo físico. En pocas palabras, el Device Manager y el emulador son tu laboratorio de desarrollo Android. Te ofrecen un entorno controlado y flexible para crear aplicaciones de alta calidad que funcionen en cualquier dispositivo. Android Studio es mucho más que un simple entorno de desarrollo; es una plataforma completa que empodera a los desarrolladores a crear aplicaciones innovadoras y personalizadas para la plataforma Android más grande del mundo. Esta actividad fue un poco problemática por la compatibilidad y consumo de exceso de recursos de memoria y espacio la herramienta utilizada.

Referencias.

Gemini: Chatea para potenciar tus ideas. (n.d.). Gemini. Retrieved September 30, 2024, from <https://gemini.google.com/app/3a3fbf6874cd5168?hl=es-MX>