

Actividad [#3] - [Diseño de Aplicación (Parte Final)]

[Desarrollo de Aplicaciones Móviles 2]

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Eduardo Israel Castillo García

Alumno: Ricardo Rivas Rocha

Fecha: 3-diciembre-2024

Índice

Portada	Página 1
Índice	Página 2
Introducción	Página 3
Descripción	Página 4
Justificación	Página 5
Desarrollo:	Página 6 a 8
• Interfaz		
• Codificación		
• Prueba de la Aplicación		
Conclusión	Página 9
Referencias	Página 10

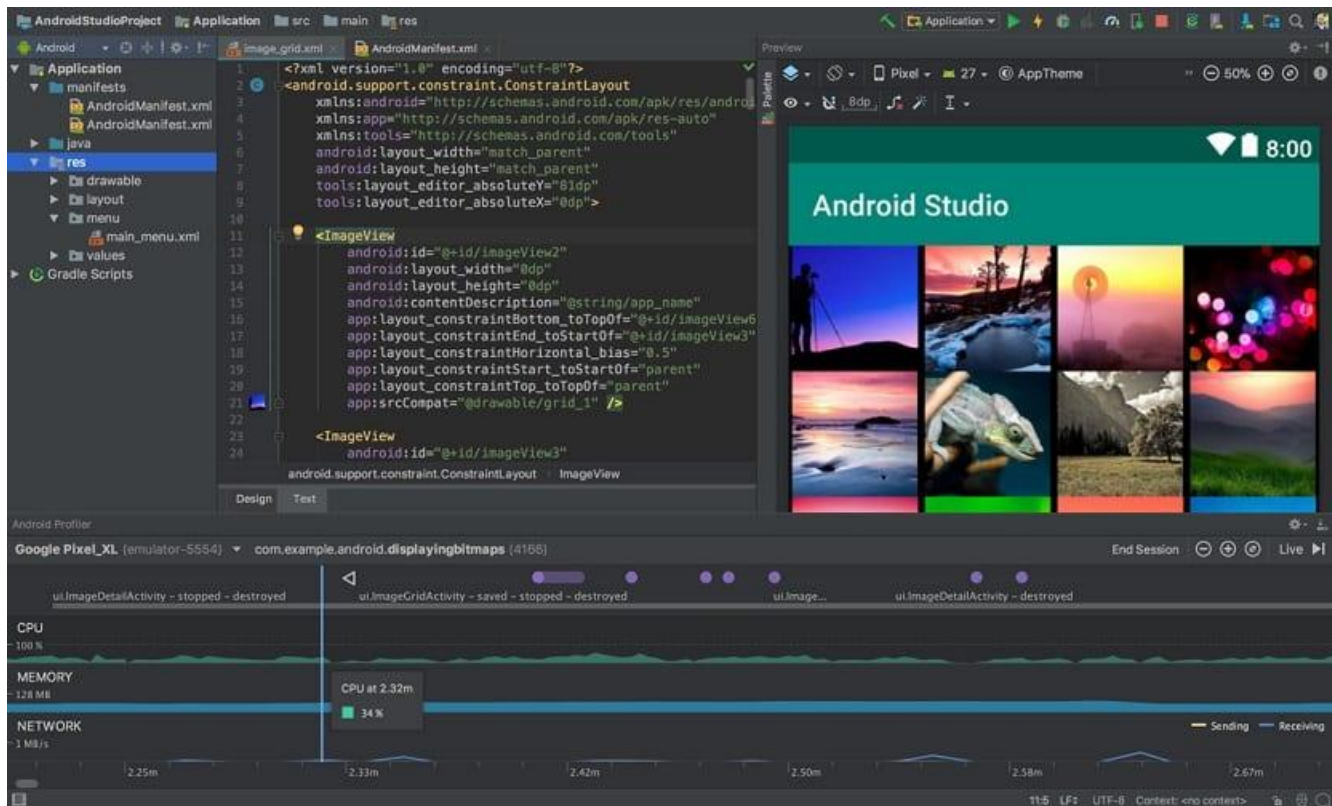
Introducción

En este ultimo trabajo lo que realizaremos es la configuración final de la aplicación móvil que en este caso será una ultima funcionalidad que incorporara esta se va a poder usar para que el cliente obtenga una cierta recompensa al momento de compartir algún recurso dentro de esta misma ya que es la temporada del buen fin y esta empresa le quiere dar un regalo a sus clientes por compartir sus archivos de multimedia ya que en la actualidad ciertas recompensas se programan de tal manera que este cómodo el cliente con la aplicación realizada ya que si este mismo no le llega a agradar las funcionalidades de la aplicación se aburre y usa otra que le parezca mejor ya que el punto clave de una aplicación móvil es su funcionalidad para que el cliente no se sienta frustrado con su uso y pues añadiremos más código en el archivo de java.



Descripción

En esta ultima actividad continuando con la programación de la actividad 1 y 2 vamos a programar lo que es el botón de bluetooth que nos permitirá generar puntos al compartir algún tono y nos aparecerá un mensaje de texto que han ganado 1 punto en la aplicación que si se quieren seguir manteniendo en esta si elige el usuario que si se mantiene en el menú de inicio de la pagina principal de Ring tones y si le da que no se saldrá de esta misma ya configurado el código en java podemos interactuar con este botón y usarlo para pruebas de campo el bloque de código es algo complejo en el estilo de funciones pero se puede configurar el botón de escucha de esta manera el usuario tiene su recompensa si se comparte con este botón que es el objetivo de todas estas actividades llevadas a cabo en esta materia de desarrollo de aplicaciones móviles 2.



Justificación

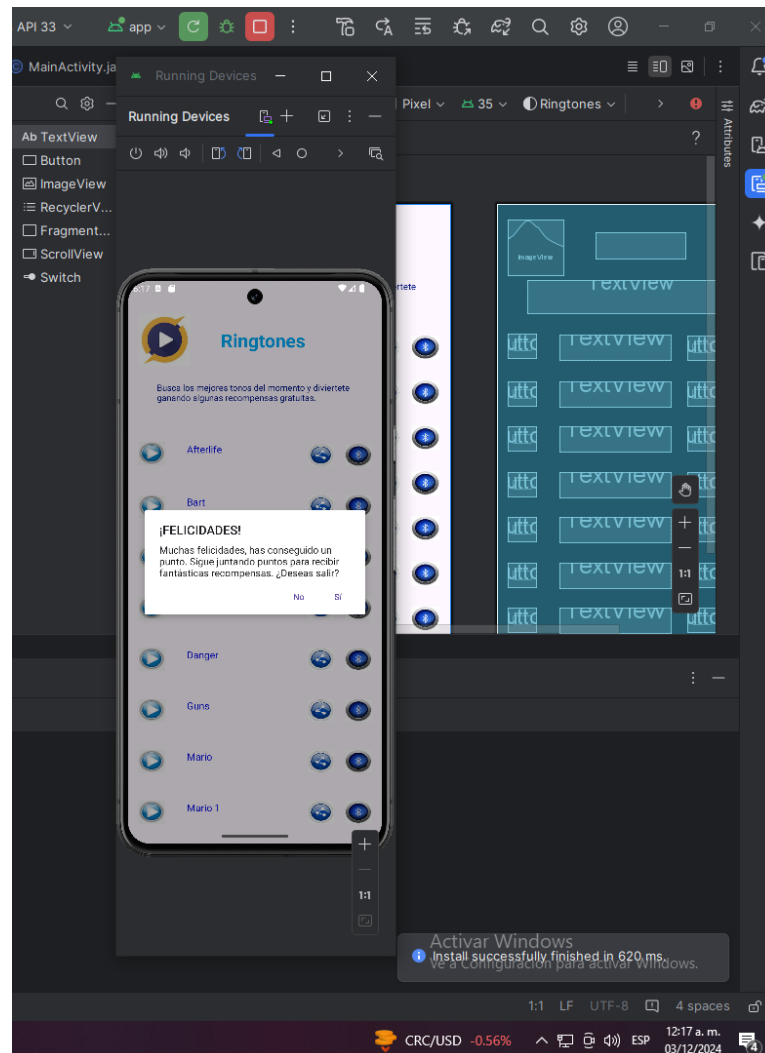
Esta actividad nos abrió las puertas a nuevas funcionalidades que tiene Android Studio ya que muchas de estas las podemos ocupar tanto en un ambiente laboral de desarrollo o en algún trabajo a futuro de esta misma índole conociendo las funciones que tiene esta aplicación acompañada de utilidades muy efectivas que se usan en la actualidad por que estas mismas les dan vida a lo que son las aplicaciones móviles ya que en la actualidad esta de moda los smartphones estos ya cuentan con internet y varias de estas aplicaciones que pueden servirles a muchas personas en el mundo o hasta grandes empresas de telecomunicaciones, o de envíos puedo decir que en general se ocupan mucho las aplicaciones en la actualidad y es bueno que aprendamos a usar esta herramienta muy intuitiva para mejorar nuestro desarrollo de aplicaciones móviles.



Desarrollo:

- Interfaz

En esta ocasión la interfaz es la misma de la pantalla de inicio nada más que al darle clic a botón de bluetooth nos saldrá el mensaje de que hemos ganado puntos salir si o no y ya depende el usuario la decisión que tome al salir este mensaje si es que se mantiene dentro de la aplicación o se sale.



Desarrollo:

- Codificación

En esta pantalla de código vamos a configurar los botones de bluetooth desde el ViewActivity en java ya que es la programación de la pantalla principal de la aplicación de Ring tones ponemos el código de onClick que va a ser el puerto de escucha de la función con la leyenda de texto previamente presentada en tipo de alerta con este tipo de código vamos a repetirlo desde blue1 al blue10 en este momento les muestro el código realizado a estas 10 opciones.

```
blue1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        AlertDialog.Builder alerta = new AlertDialog.Builder(ViewActivity.this);
        alerta.setMessage("Muchas felicidades, has conseguido un punto. Sigue juntando puntos para recibir fantásticas recompensas. ¿Deseas salir?");
        alerta.setCancelable(false);

        alerta.setPositiveButton("Sí", new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
                finish();
            }
        });

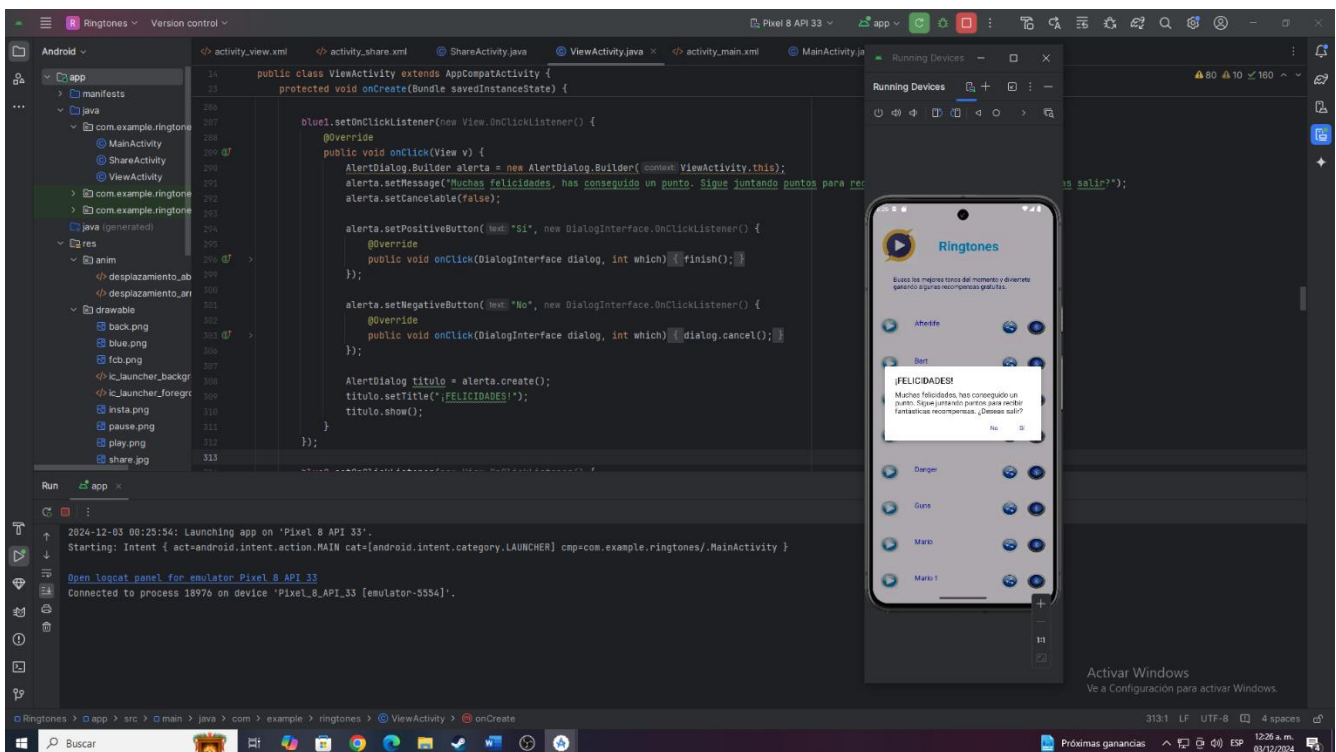
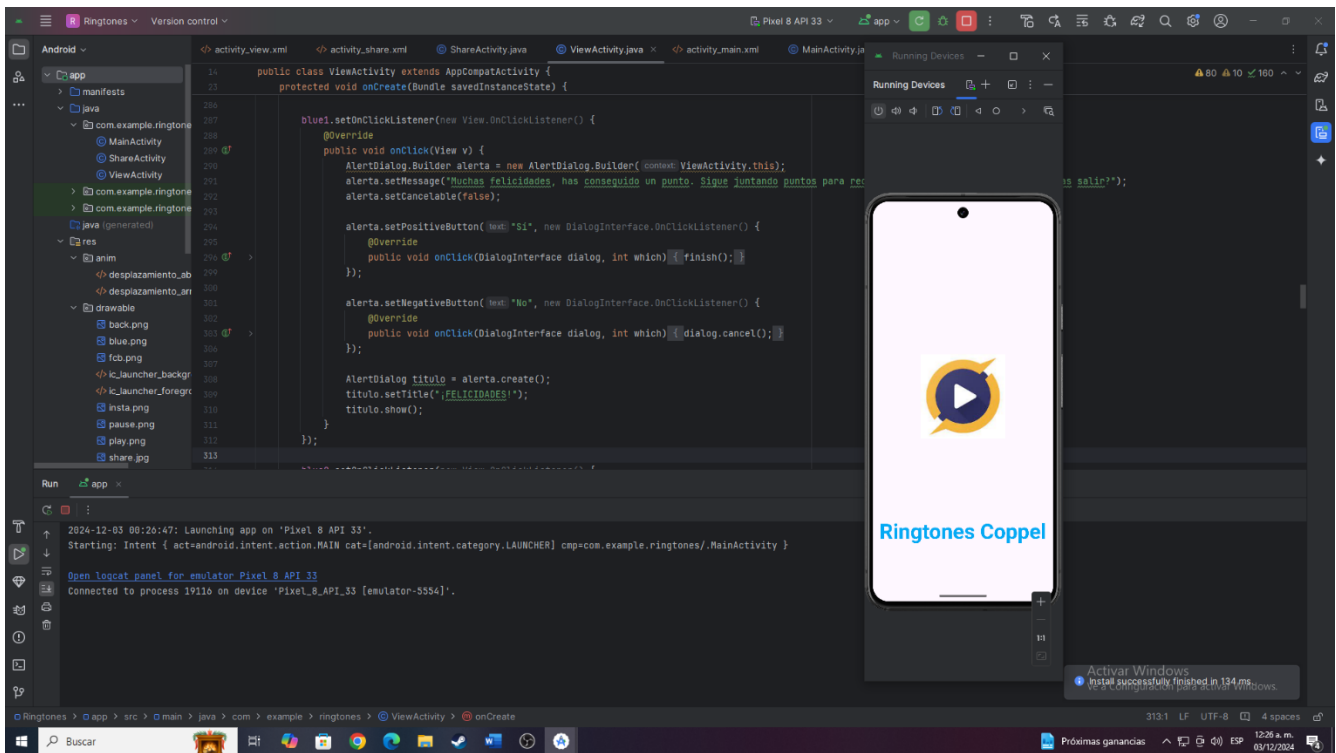
        alerta.setNegativeButton("No", new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
                dialog.cancel();
            }
        });

        AlertDialog titulo = alerta.create();
        titulo.setTitle("¡FELICIDADES!");
        titulo.show();
    }
});
```


Desarrollo:

- Prueba de Aplicación

En esta ultima parte de pruebas podremos observar que la aplicación corre a la perfección con todo el código para la funcionalidad de compartir por medio del bluetooth.



Conclusión

Esta ultima actividad no estuvo muy difícil como la primera ya que empezar a hacer el diseño de alguna aplicación es empezar a meter los recursos necesarios para que esta empiece a dar forma al proyecto del desarrollo de alguna aplicación móvil se que aun me falta mas por descubrir Android Studio es muy interesante e intuitivo ya que puedes incorporar varias funciones y puedes diseñar al modo que una aplicación web se vea bien y es por eso que tenemos los emuladores y podemos conectar nuestro dispositivo ya que en la primera materia de diseño de aplicaciones no entendía mucho estas funciones y pues solo agregaba los botones de diseño pero sin funcionalidad y me quede con algunas dudas de cómo podría usar Android Studio de una mejor manera y aquí el profesor explica de una manera exacta para que nosotros podamos entenderlo aun mas ya que es mucho código claro si le pones empeño esmero y lógica puedes lograrlo no ha sido fácil aunque se vea que es una aplicación de tonos la verdad tiene muchas funcionalidades en cada botón del menú principal.

Referencias

<https://github.com/Ricardorivas94cr/Parte-1-Ringtones-AndridStudio>