

Trabajo Práctico – Mobile testing

Cuestionario

- 01- ¿A qué llamamos diseño "responsive"?
- 02- ¿Qué diferencia hay entre un diseño responsive, uno adaptable y uno híbrido?
- 03- ¿Cuáles son los sensores a tener en cuenta al testear en un dispositivo iOS?
- 04- ¿Qué es Xcode?
- 05- ¿Cuáles son los sensores a tener en cuenta al testear en un dispositivo Android?
- 06- ¿Qué es Android Studio y para qué sirve?
- 07- ¿Cuáles son las distintas interrupciones que nos podemos encontrar al testear una app en un sistema Android?
- 08- ¿Cuáles son las distintas acciones que se pueden realizar en una pantalla táctil?
- 09- ¿Qué diferencia hay entre Landscape y Portrait?
- 10- Explique las conexiones Bluetooth, NFC y Wi-Fi P2P.

Respuestas

1. El diseño "responsive" se refiere a un enfoque de diseño web que permite que un sitio web se adapte y se ajuste automáticamente a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, como computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos móviles. Esto se logra mediante el uso de técnicas de diseño y desarrollo que permiten que el contenido y los elementos de la página se reorganicen y se redimensionen según el tamaño de la pantalla.
2. La principal diferencia entre un diseño "responsive" y uno "adaptativo" es que el diseño "responsive" utiliza un enfoque de diseño fluido que se adapta a cualquier tamaño de pantalla, mientras que el diseño "adaptativo" utiliza múltiples diseños fijos para diferentes tamaños de pantalla. Por otro lado, un diseño "híbrido" combina elementos de ambos enfoques, utilizando un diseño fluido para algunos elementos y diseños fijos para otros. En general, los diseños "responsive" son más flexibles y fáciles de mantener, mientras que los diseños "adaptativos" pueden ofrecer una experiencia de usuario más optimizada para dispositivos específicos.
3. Los sensores a tener en cuenta al testear en un dispositivo iOS son los siguientes:
 - a) Acelerómetro: mide la aceleración lineal del dispositivo en tres ejes (X, Y, Z). Se utiliza para detectar movimientos como sacudidas, inclinaciones y cambios de orientación.
 - b) Giroscopio: mide la velocidad angular del dispositivo en tres ejes (X, Y, Z). Se utiliza para detectar rotaciones y movimientos más precisos que el acelerómetro.
 - c) Magnetómetro: mide el campo magnético terrestre en tres ejes (X, Y, Z). Se utiliza para detectar la orientación del dispositivo con respecto al norte magnético.
 - d) Sensor de proximidad: detecta la presencia de objetos cercanos al dispositivo. Se utiliza para apagar la pantalla cuando el dispositivo se acerca a la cara durante una llamada, por ejemplo.
 - e) Sensor de luz ambiental: mide la cantidad de luz ambiental en el entorno del dispositivo. Se utiliza para ajustar el brillo de la pantalla automáticamente.
 - f) Barómetro: mide la presión atmosférica. Se utiliza para detectar cambios en la altitud del dispositivo.
 - g) Sensor de huellas dactilares: detecta la huella dactilar del usuario. Se utiliza para desbloquear el dispositivo y para autenticar pagos y otras acciones.
4. Xcode es el entorno de desarrollo integrado (IDE) de Apple para desarrollar aplicaciones para iOS, macOS, watchOS y tvOS.

5. Los sensores a tener en cuenta al testear en un dispositivo Android son los siguientes:

- Acelerómetro: mide la aceleración lineal del dispositivo en tres ejes (x, y, z).
- Giroscopio: mide la velocidad angular del dispositivo en tres ejes (x, y, z).
- Sensor de proximidad: detecta la presencia de objetos cercanos al dispositivo.
- Sensor de luz: mide la intensidad de la luz ambiental.
- Sensor de temperatura: mide la temperatura ambiente.
- Sensor de humedad: mide la humedad ambiental.
- Sensor magnético: mide el campo magnético terrestre en tres ejes (x, y, z).
- Sensor de presión: mide la presión atmosférica.

Estos sensores son importantes para muchas aplicaciones de Android, como juegos, aplicaciones de salud y fitness, y aplicaciones de realidad aumentada. Al probar una aplicación que utiliza sensores, es importante asegurarse de que la aplicación responda correctamente a los cambios en los valores de los sensores y que no haya errores o problemas de rendimiento.

6. Android Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE) para la plataforma Android. Sirve para desarrollar, depurar y probar aplicaciones para Android. Puede encontrar más información en la sección "Installing Android SDK (& Android Studio)"

7. Las distintas interrupciones que se pueden encontrar al testear una app en un sistema Android son las siguientes:

- a) Llamadas entrantes: cuando una llamada entra en el dispositivo, la aplicación debe responder adecuadamente, como pausar la reproducción de audio o video y mostrar la pantalla de llamada entrante.
- b) Mensajes entrantes: cuando un mensaje de texto o un mensaje de otra aplicación entra en el dispositivo, la aplicación debe responder adecuadamente, como mostrar una notificación o una alerta emergente.
- c) Cambios de red: cuando el dispositivo cambia de una red Wi-Fi a una red móvil o viceversa, la aplicación debe responder adecuadamente, como pausar o reanudar la descarga de datos.
- d) Cambios de orientación: cuando el dispositivo cambia de orientación, la aplicación debe responder adecuadamente, como ajustar la interfaz de usuario para que se adapte a la nueva orientación.
- e) Interrupciones de energía: cuando la batería del dispositivo se agota o se desconecta el cargador, la aplicación debe responder adecuadamente, como guardar el estado actual de la aplicación y cerrarse correctamente.

8. Las acciones que se pueden realizar en una pantalla táctil incluyen deslizar, tocar, pellizcar, rotar, arrastrar y soltar, entre otras.

9. Landscape y Portrait son dos modos de orientación de la pantalla en dispositivos iOS. Portrait es la orientación vertical, donde la pantalla es más alta que ancha, mientras que Landscape es la orientación horizontal, donde la pantalla es más ancha que alta. La diferencia principal es la forma en que se muestra el contenido en la pantalla, lo que puede ser importante para ciertas aplicaciones y juegos.

10. Las conexiones Bluetooth, NFC y Wi-Fi P2P son tecnologías de comunicación inalámbrica utilizadas en dispositivos móviles. Bluetooth se utiliza para conectar dispositivos cercanos entre sí, como auriculares inalámbricos, altavoces y otros dispositivos. NFC se utiliza para la comunicación de corto alcance, como el pago móvil y la transferencia de archivos. Wi-Fi P2P permite la conexión directa entre dispositivos sin necesidad de un punto de acceso Wi-Fi, lo que puede ser útil para compartir archivos y jugar juegos multijugador.