1. Actividades, punto de entrada de la interacción con el usuario
2. Servicios
3. Receptores de emisiones
4. Proveedores de contenido
5. **Actividad/activity** componente de Android que proporciona una interfaz de usuario. Tienen un ciclo de vida
6. **Fragment** es una vista de un activity, no puede existir sin una vista asociada.
7. **workManager** permite realizar tareas en segundo plano sin necesidad de una UI. Calcula total pedido por ejemplo?
8. **Vista** contiene activity o fragments.
9. **Intent** objeto que combina dos tareas.
10. **LiveData**  objetos de datos que notifiquen sobre las visualizaciones ante algún cambio en la base de datos.
11. **ViewModel** conecta el modelo con las vistas.

**Diseño Android**

Define la estructura de una interfaz de usuario, como por ejemplo una **actividad (activity).** Los diseños tienen una jerarquía de objetos

* ViewGroup: Es un contenedor invisible que defines la estructura de diseño de view y otros viewgroup. Son los diseños, “LinearLayout”, “ConstraintLayout”
* View: elementos que ve el usuario y puede interactuar (botones, textos, etc.). se les denomina **“Widgets”**