

Instrumento de evaluación

Materia : DPDI Unidad: 1 Tipo de Instrumento: _____
Actividad: Carpetas y herramientas Tipo de Reactivo: _____

Nombre del Maestro(a): Hugo Eden Moroyoqui Alvarado Calificación: _____

Nombre de Alumno(a): Víctor Galván Fecha: 11 de septiembre de 2022

Actividad 2: Identifica y describe brevemente con tus propias palabras las siguientes herramientas y carpetas seleccionadas (Imagen adjunta).

1. Archivo que describe información esencial sobre su aplicación como permisos, actividades, servicios y actividades externas.
2. La carpeta Java contiene todos los archivos de código fuente de Java que creamos durante el desarrollo de la aplicación, incluidos otros archivos de prueba.
3. Android Studio tiene una herramienta de "Administrador de recursos". Esto está diseñado para ayudarlo a navegar algunos tipos clave de recursos más fácilmente, como:
 - a. Dibujables y mipmaps
 - b. Colores
 - c. Diseños
 - d. Instrumentos de cuerda
4. Contiene los diferentes tipos de imágenes utilizadas para el desarrollo de la aplicación. Necesitamos agregar todas las imágenes en una carpeta dibujable para el desarrollo de la aplicación.
5. La carpeta de layout contiene todos los archivos de diseño XML que usamos para definir la interfaz de usuario de nuestra aplicación. Contiene el archivo `activity_main.xml`.
6. Esta carpeta contiene archivos `launcher.xml` para definir iconos que se utilizan para mostrar en la pantalla de inicio.
7. La carpeta values contiene una serie de archivos XML como cadenas, dimensiones, colores y definiciones de estilo. Uno de los archivos más importantes es el archivo `strings.xml` que contiene los recursos.

Tipo de reactivo

1. Falso/Verdadero
2. Respuesta corta
3. Opción múltiple
4. De relación
5. Preguntas de análisis
6. Casos prácticos
7. Ejercicios para resolver

Tipo de Instrumento

1. Rubrica
2. Lista de cotejo
3. Reactivos

FAC-EA-04
REV02

Instrumento de evaluación

Materia : DPDI Unidad: 1 Tipo de Instrumento: _____
Actividad: Carpetas y herramientas Tipo de Reactivo: _____

8. Gradle contiene una serie de archivos que se utilizan para definir una configuración de compilación que se puede aplicar a todos los módulos de nuestra aplicación.
9. Muestra los archivos que tengamos abiertos, así como también en cual estamos posicionados.
10. Palette de vistas que se pueden agregar a la aplicación.
11. El árbol de componentes muestra las vistas actualmente en este archivo y cómo están organizadas entre sí.
12. La ventana Logcat de Android Studio muestra los mensajes del sistema, por ejemplo, cuando se produce la recolección de elementos no utilizados, y los mensajes que agregas a tu app con la clase Log. Se muestran los mensajes en tiempo real y se conserva un historial para que puedas ver los mensajes más antiguos.
13. Pantalla que nos muestra los objetos disponibles y creados dentro de nuestra ventana en la aplicación.
14. Dispositivos conectados y disponibles para ejecutar la aplicación.
15. Cambios en el diseño de la interfaz para poder visualizar mejor la información.
16. Atributos totales del elemento que hayamos seleccionado.
17. El Administrador de dispositivos es una interfaz que puedes iniciar desde Android Studio y te permite crear y administrar los AVD (Virtual Android Devices).

Tipo de reactivo

1. Falso/Verdadero
2. Respuesta corta
3. Opción múltiple
4. De relación
5. Preguntas de análisis
6. Casos prácticos
7. Ejercicios para resolver

Tipo de Instrumento

1. Rubrica
2. Lista de cotejo
3. Reactivos

FAC-EA-04
REV02