|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |
| Nombre del Maestro(a): Hugo Eden Moroyoqui Alvarado | | | Calificación:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
|  |  |  | |  |
| Nombre de Alumno(a): Victor Galvan |  | Fecha: 25 de octubre de 2022 | |  |

**REALIZA UNA INVESTIGACIÓN QUE INCLUYA LOS SIGUIENTES CONCEPTOS.**

* Activity

La clase Activity es un componente clave de una app para Android, y la forma en que se inician y se crean las actividades es una parte fundamental del modelo de aplicación de la plataforma.

* Fragment

Un Fragment representa un comportamiento o una parte de la interfaz de usuario en una FragmentActivity

* Context

Interfaz a la información global sobre un entorno de aplicación. Esta es una clase abstracta cuya implementación la proporciona el sistema Android. Permite el acceso a recursos y clases específicos de la aplicación, así como llamadas ascendentes para operaciones a nivel de la aplicación, como actividades de lanzamiento, intentos de transmisión y recepción, etc.

* Inflater

El LayoutInflater, básicamente lo que hace es tener una referencia/instanciar un layout axml para poder utilizar las vistas dentro del mismo. Cuando se va a cargar contenido en una pantalla, por ejemplo, una Activity, se hace SetContentView para indicar que el contenido de esa pantalla apunta a un layout en específico. Esto quiere decir, que las referencias que se vayan a buscar haciendo FindViewById en esa Activity, solo deben estar adjuntas a ese layout que has cargado.

* Navigation

La navegación se refiere a las interacciones que permiten a los usuarios navegar, entrar y salir de las diferentes piezas de contenido dentro de su aplicación.

* Menu

En Android, el menú es una parte importante del componente de la interfaz de usuario que se utiliza para proporcionar algunas funciones comunes en torno a la aplicación.

* Vector

La clase Vector implementa una matriz creciente de objetos. Al igual que una matriz, contiene componentes a los que se puede acceder mediante un índice entero. Sin embargo, el tamaño de un vector puede crecer o reducirse según sea necesario para acomodar la adición y eliminación de elementos después de que se haya creado el vector.

* Builder

Clase de constructor para producir elementos complejos con campos coincidentes y pares de nombres. El constructor comienza vacío. El orden en que se agregan los elementos se conserva para el diseño en la memoria.

* AlertDialog

Android AlertDialog se puede utilizar para mostrar el mensaje de diálogo con los botones Aceptar y Cancelar. Se puede utilizar para interrumpir y preguntar al usuario sobre su elección de continuar o interrumpir. Android AlertDialog se compone de tres regiones: título, área de contenido y botones de acción.

* View

View es un bloque de construcción básico de UI (interfaz de usuario) en Android. Una vista es una pequeña caja rectangular que responde a las entradas del usuario. Por ejemplo: EditText, Button, CheckBox, etc. ViewGroup es un contenedor invisible de otras vistas (vistas secundarias) y otros ViewGroup.

* SharedPreferences

Un objeto SharedPreferences apunta a un archivo que contiene pares clave-valor y proporciona métodos simples para leerlos y escribirlos. Cada archivo SharedPreferences es administrado por el marco y puede ser privado o compartido.

* Editor

Interfaz utilizada para modificar valores en un objeto SharedPreferences. Todos los cambios que realiza en un editor se procesan por lotes y no se vuelven a copiar en las SharedPreferences originales hasta que llame a commit() o apply().