

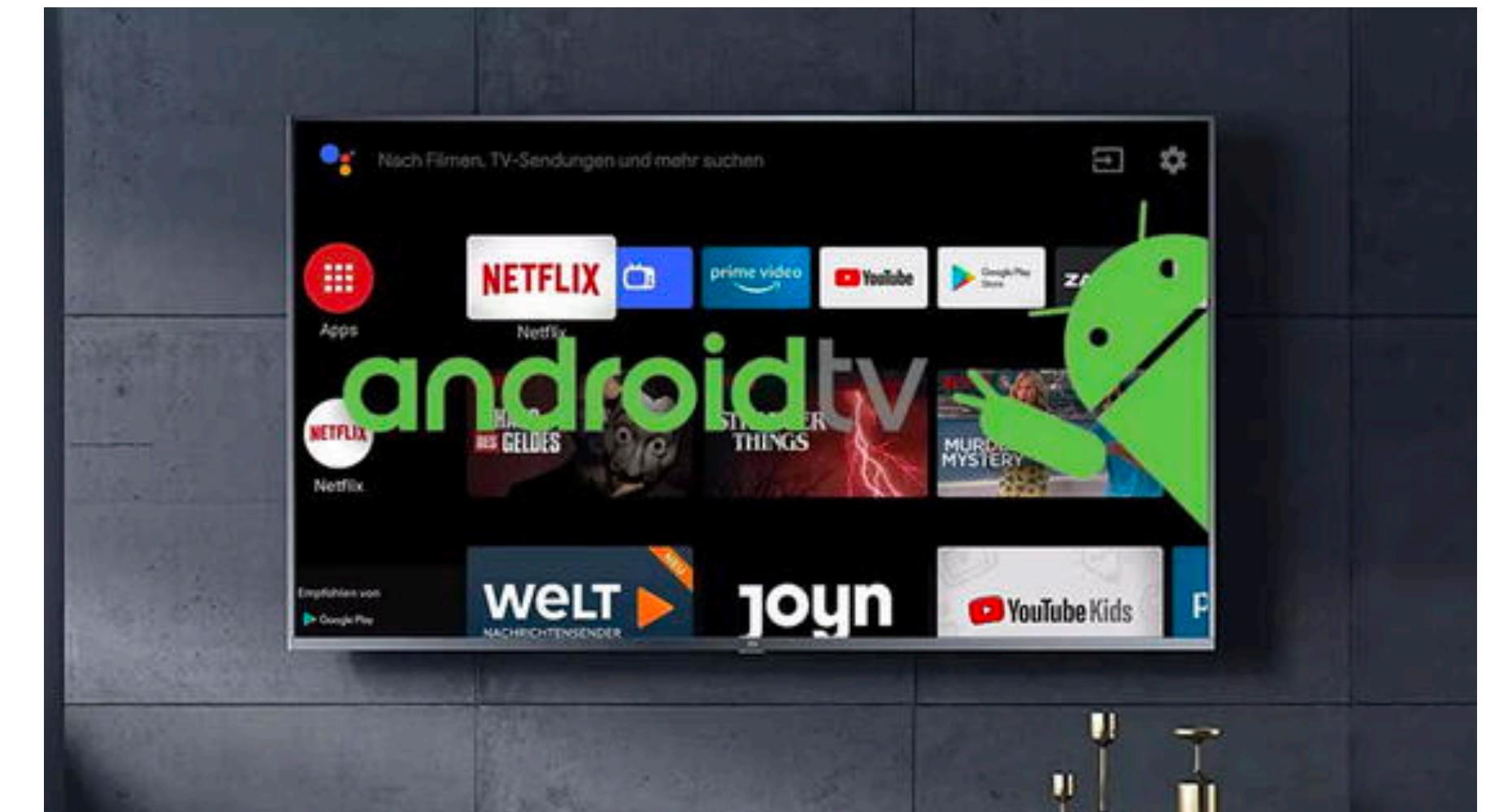
UDO 1. Desenvolvimento de aplicaciones en dispositivos móveis.



Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

Android

Android



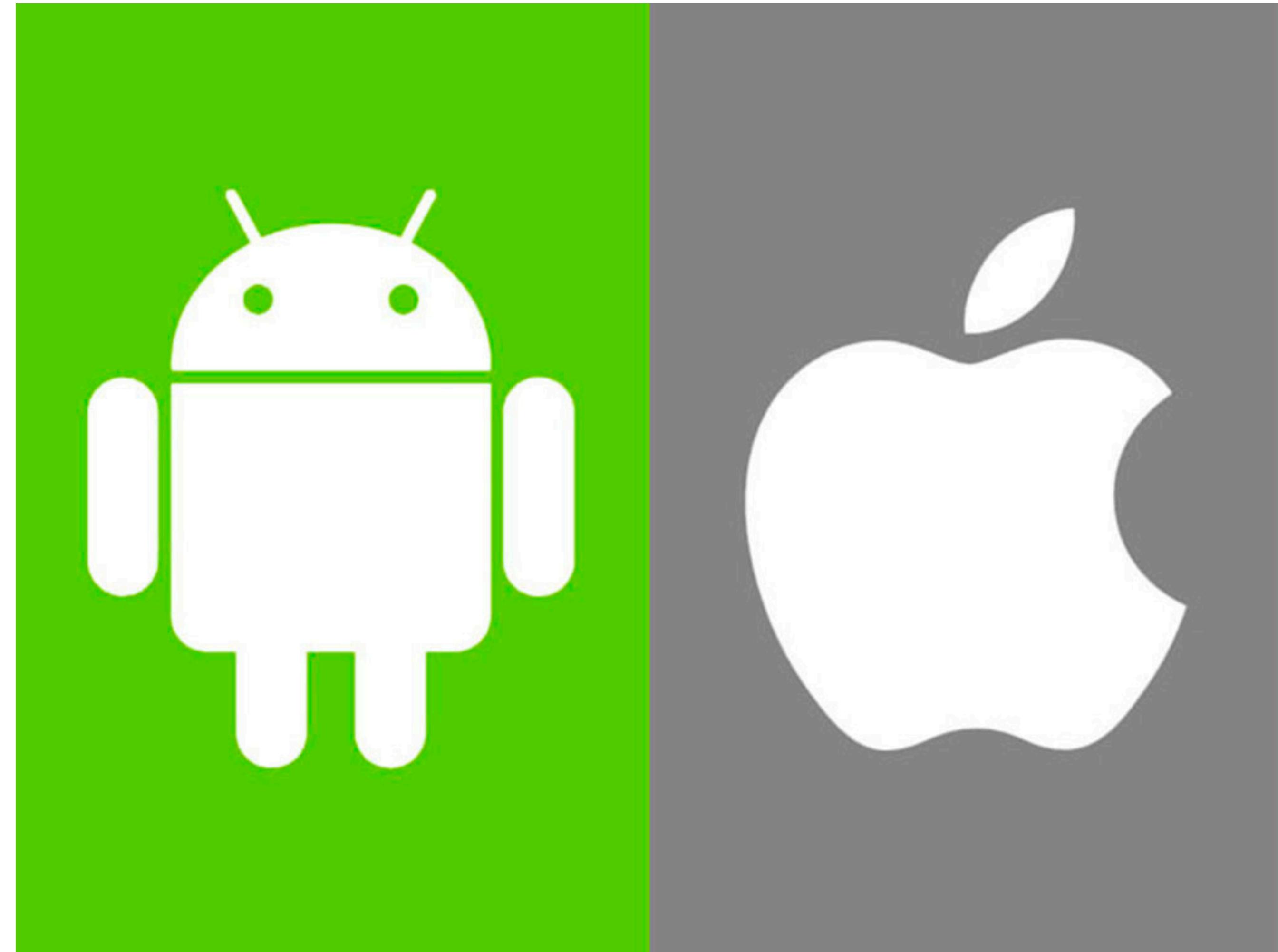
Android



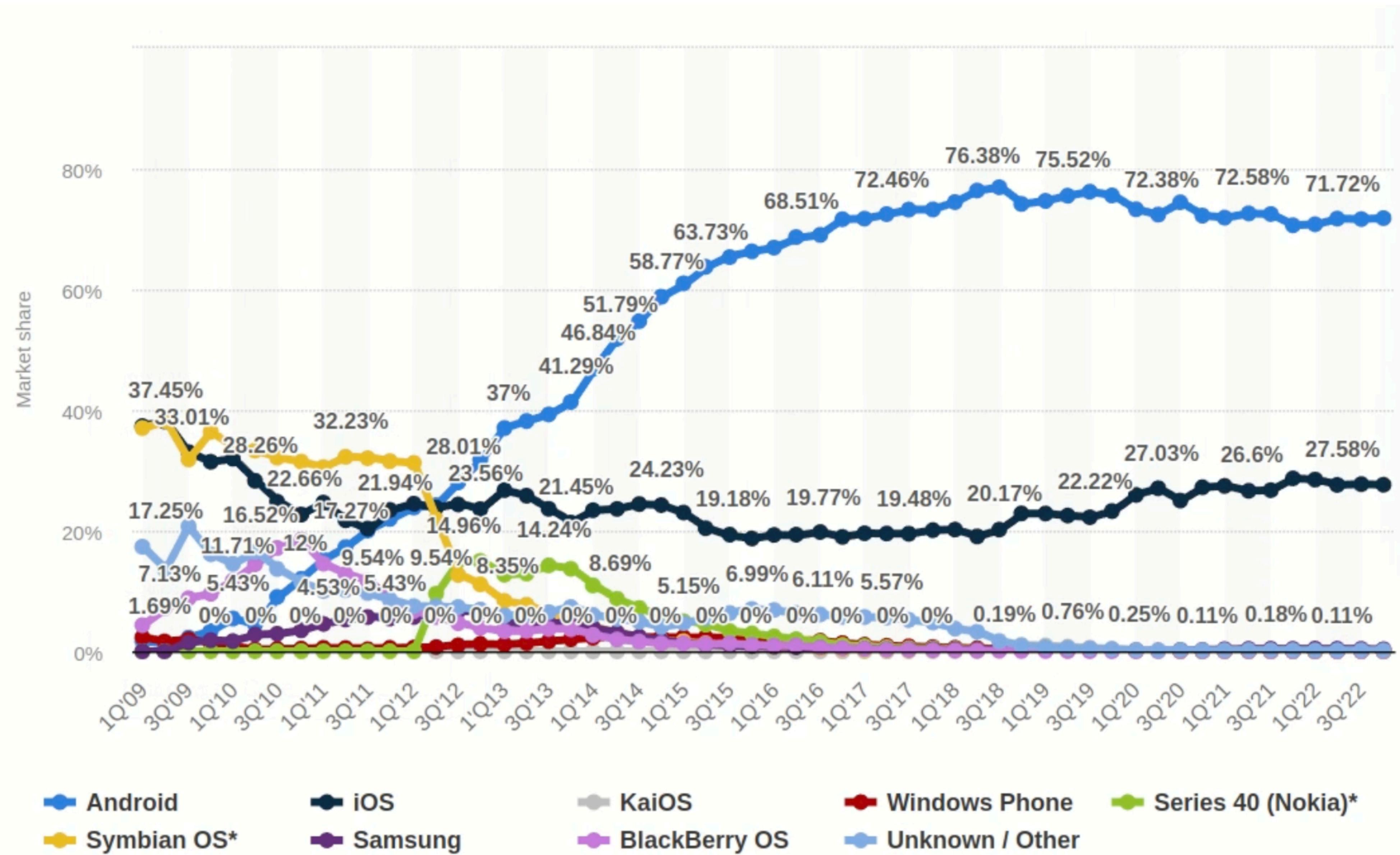
Android



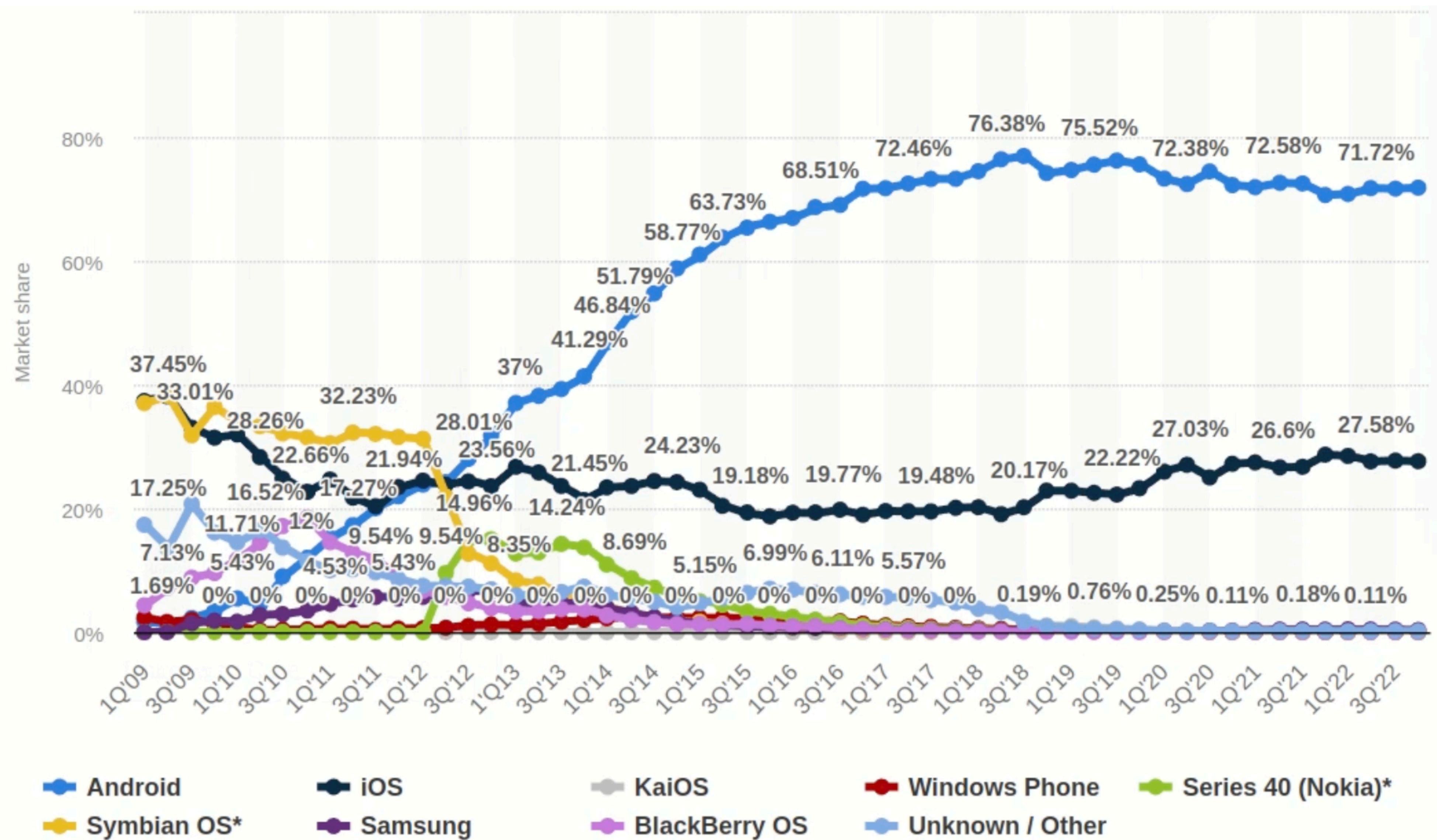
Mercado



Mercado

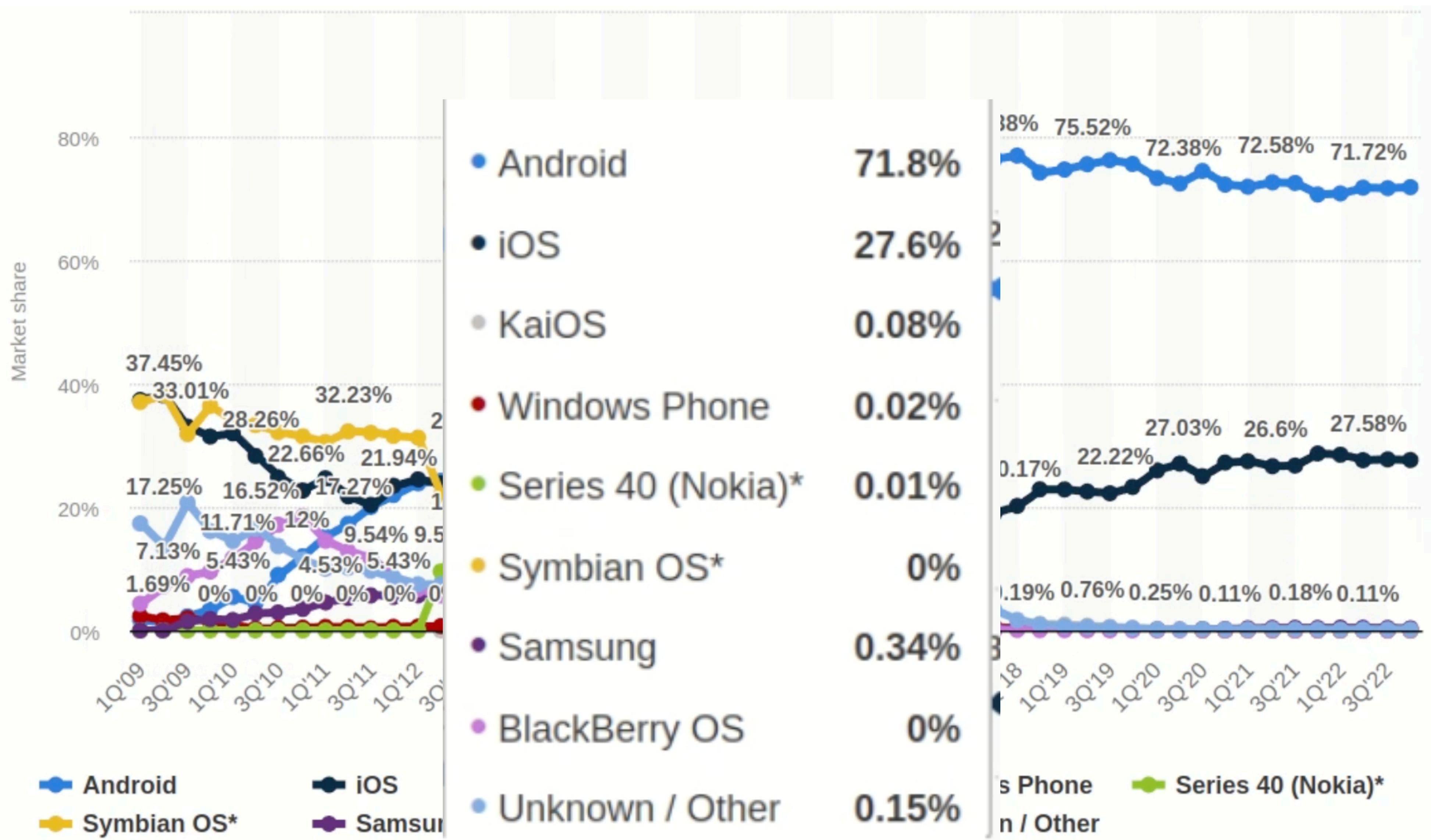


Mercado



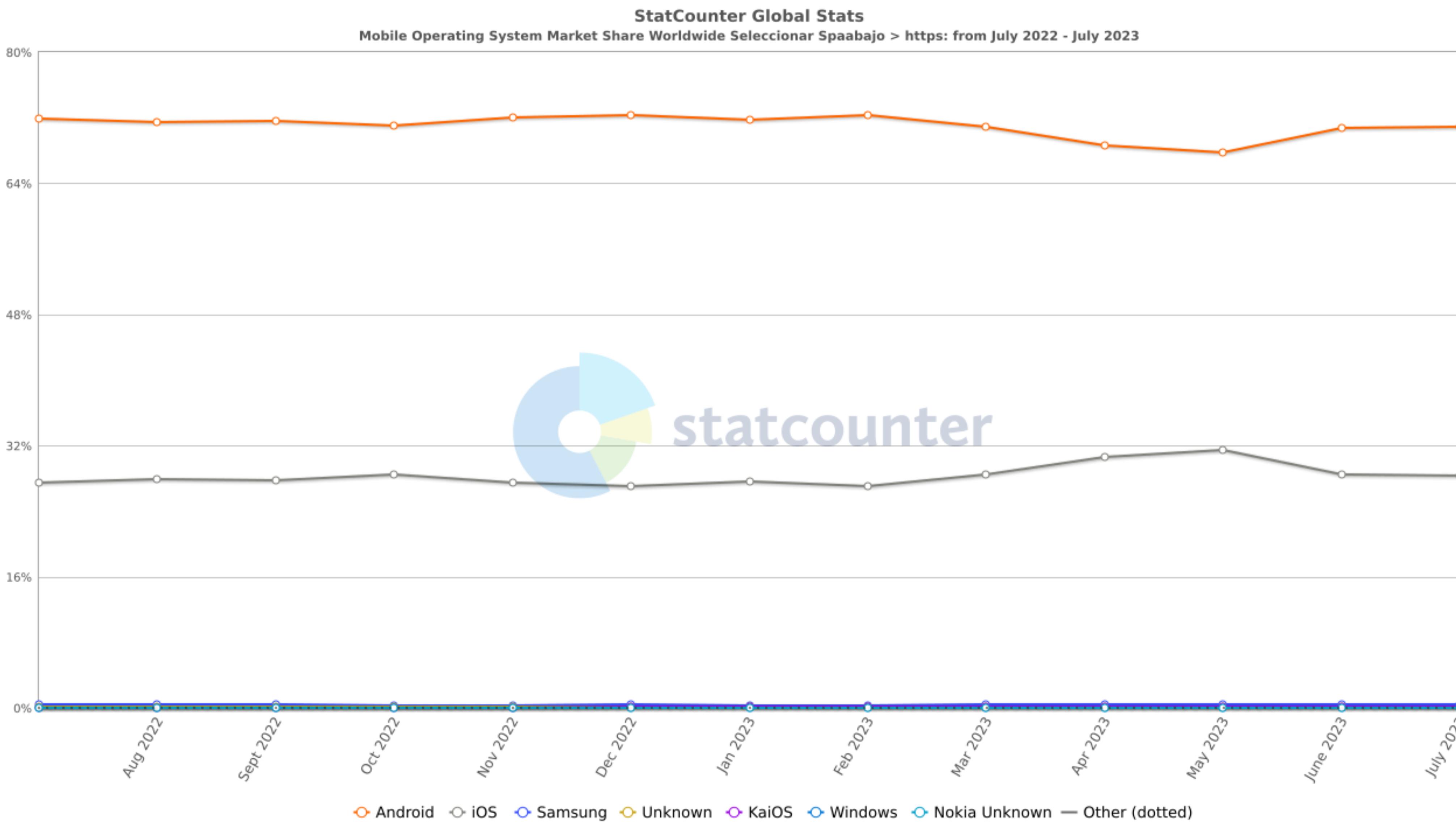
Fuente statista

Mercado

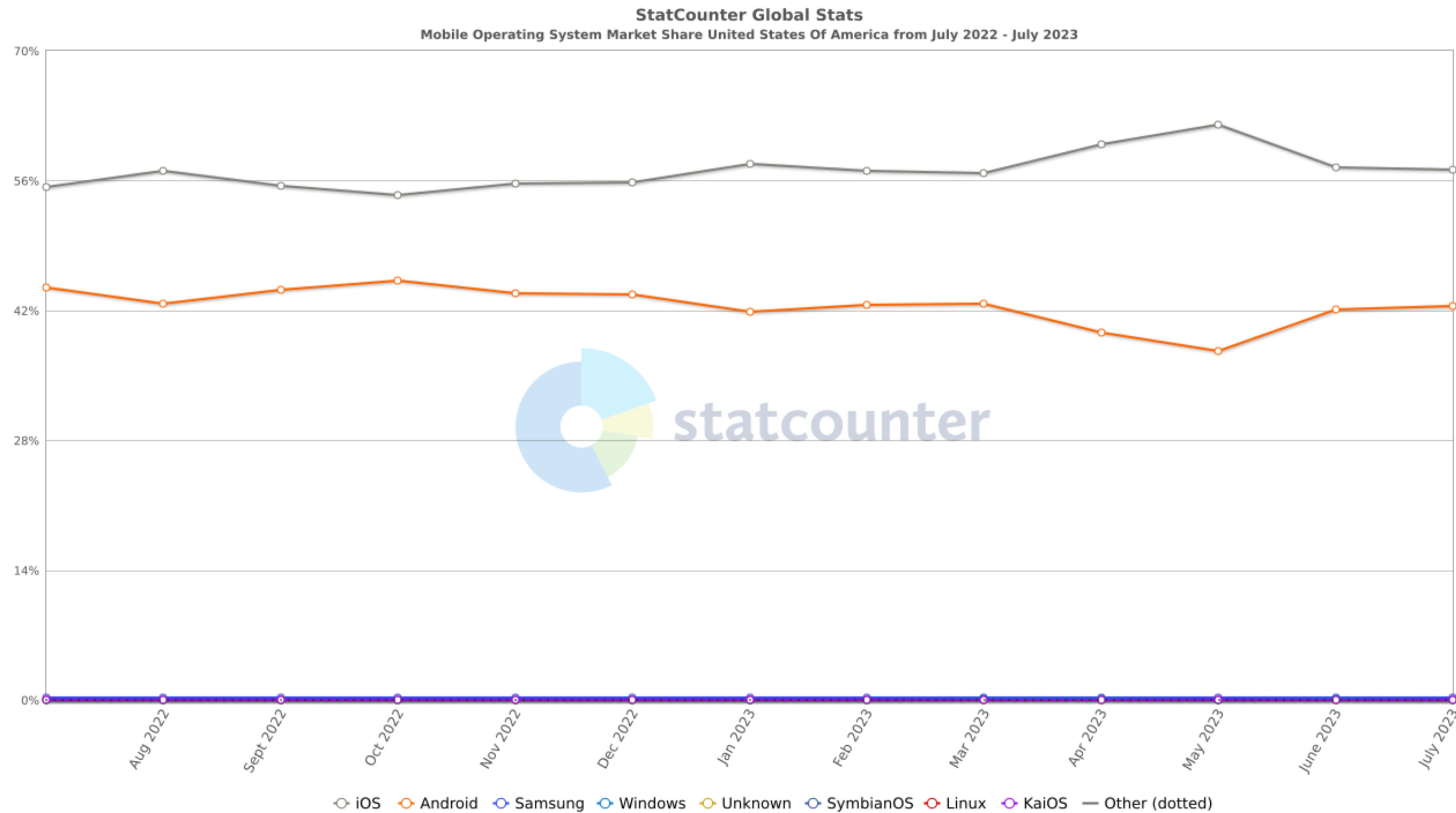


Fuente statista

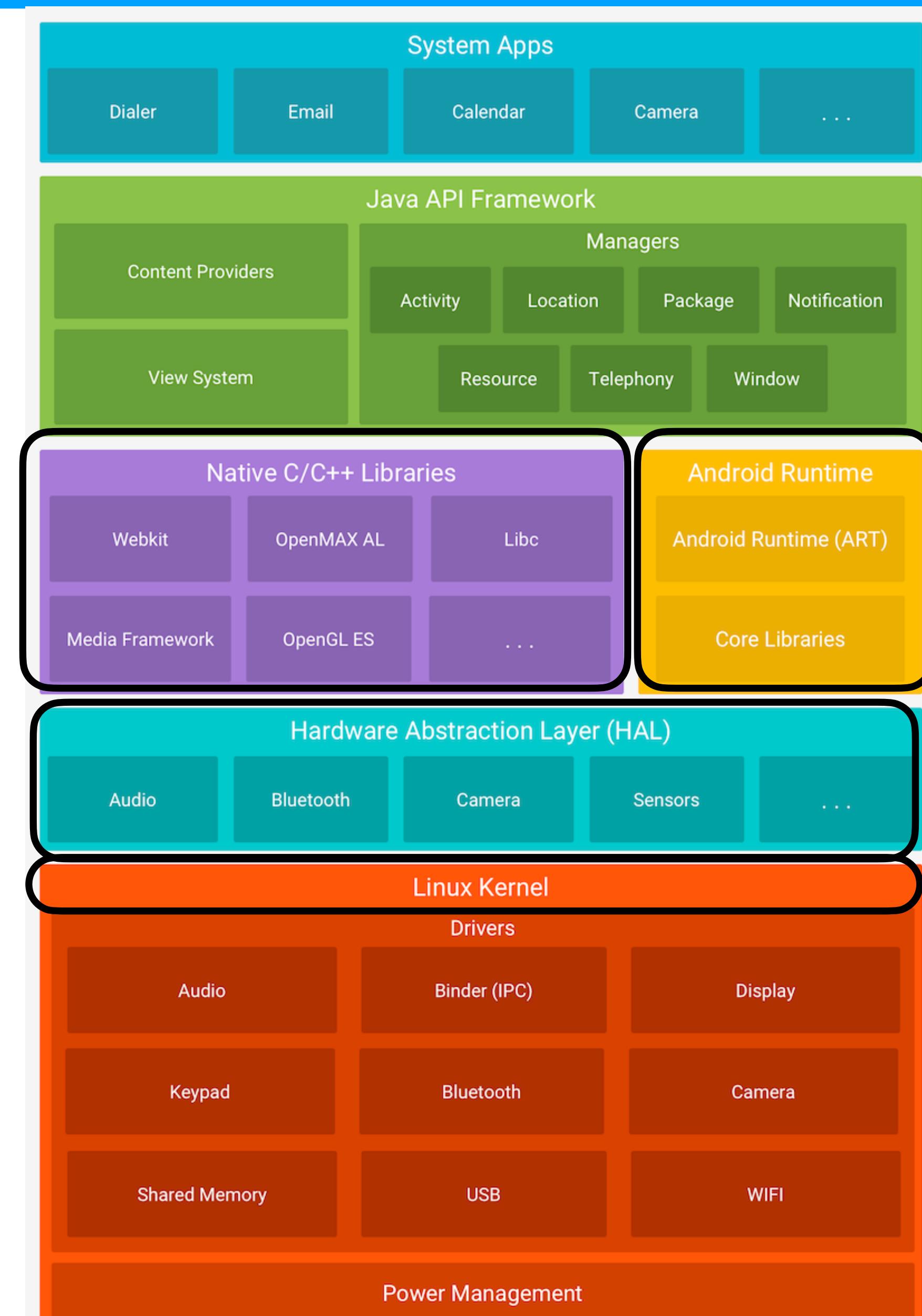
Mercado Nacional



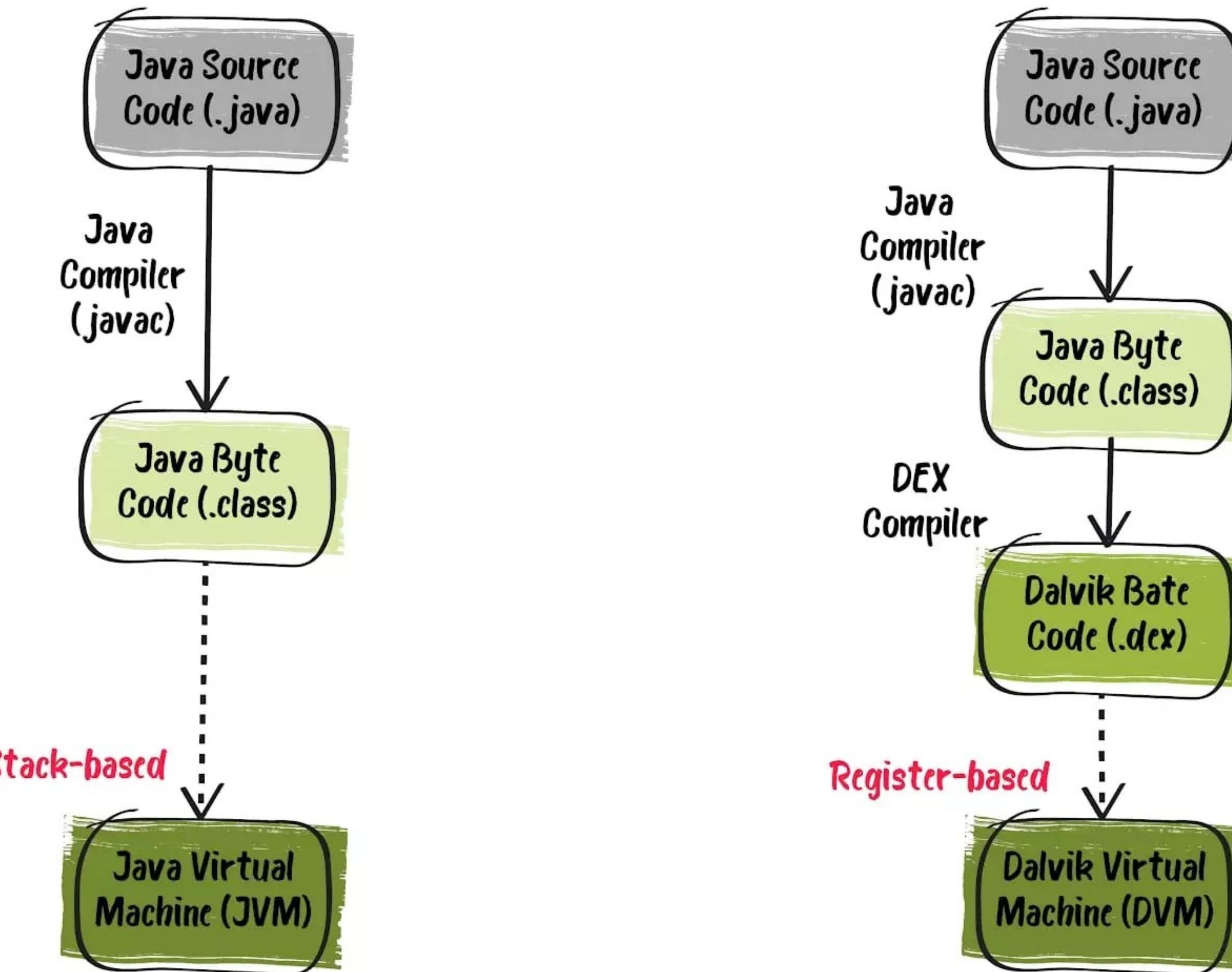
Mercado EE.UU.



Arquitectura Android



JVM vs DVM



Android Studio

Android Studio



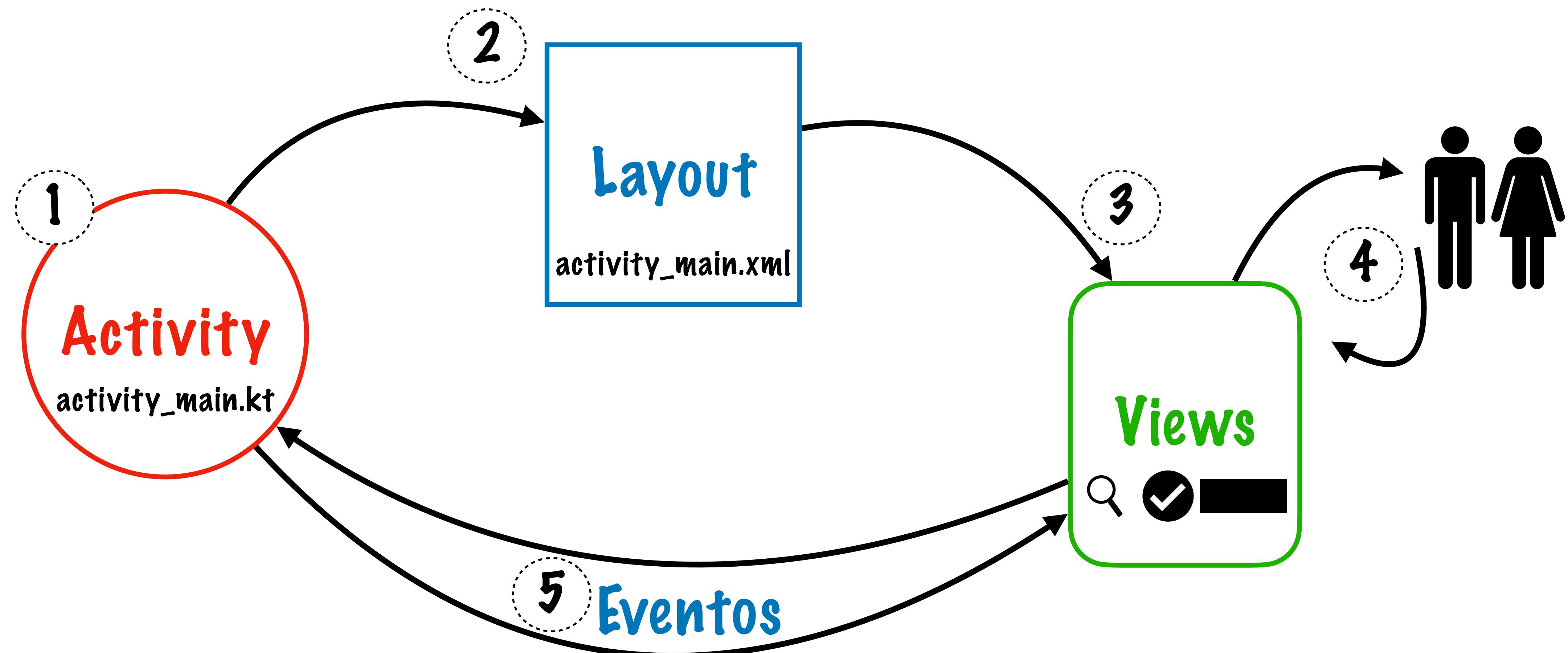
Requisitos

Requisito	Mínimo	Recomendado
SO	Microsoft Windows 8 de 64 bits	La versión más reciente de Windows de 64 bits
RAM	8 GB de RAM	16 GB de RAM o más
CPU	Arquitectura de la CPU de x86_64; procesador Intel Core de segunda generación o posterior, o CPU AMD compatible con un framework de hipervisor de Windows	Procesador Intel Core más reciente
Espacio en el disco	8 GB (IDE y SDK de Android y Emulator)	Unidad de estado sólido con 16 GB o más
Resolución de pantalla	1280 x 800	1920 x 1080

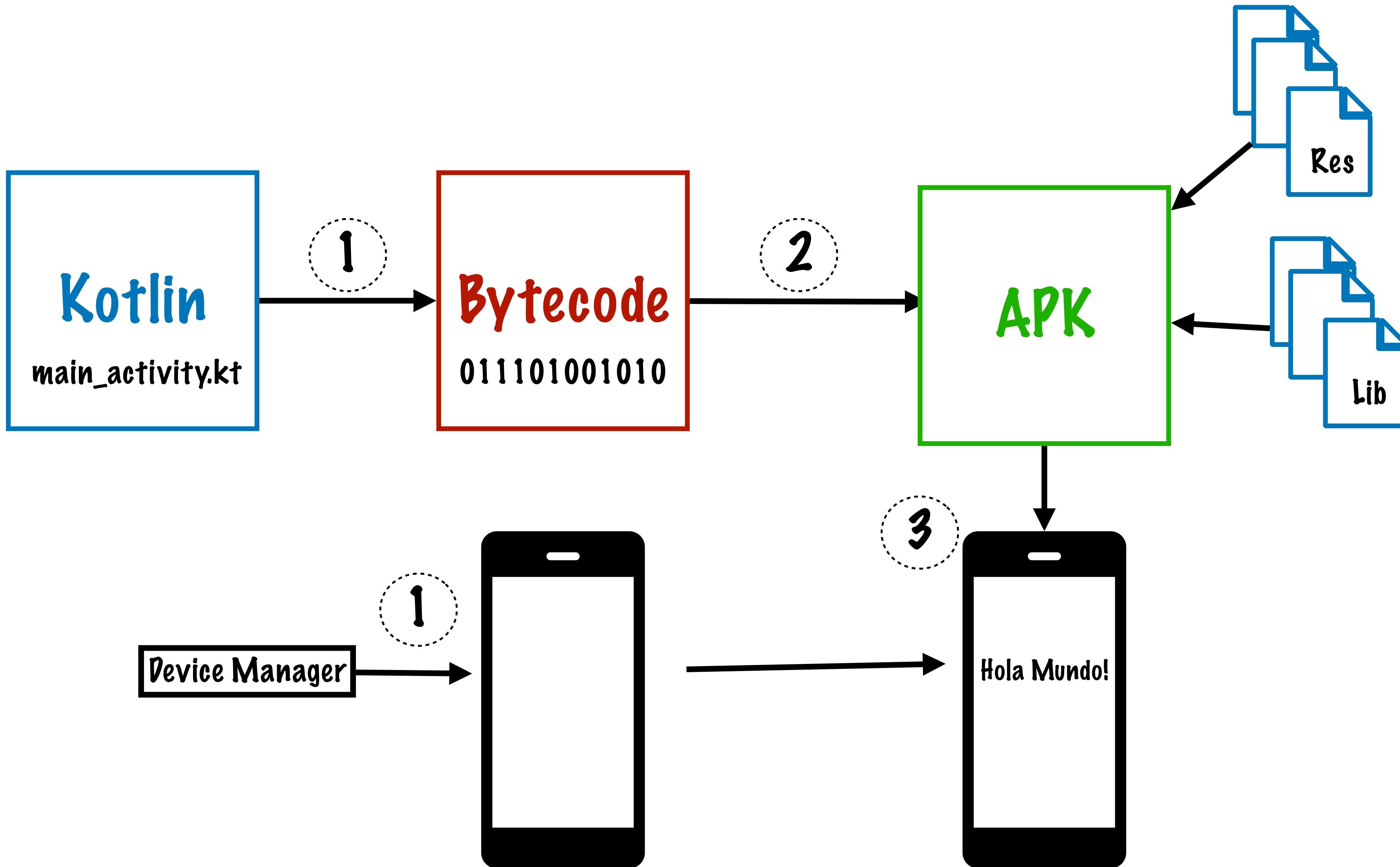
Android Studio

Android Studio

Actividades y Layout



Apk





Ciclo de Vida

Ciclo de Vida

Desde que se crea hasta que se destruye, una aplicación pasa por diferentes estados

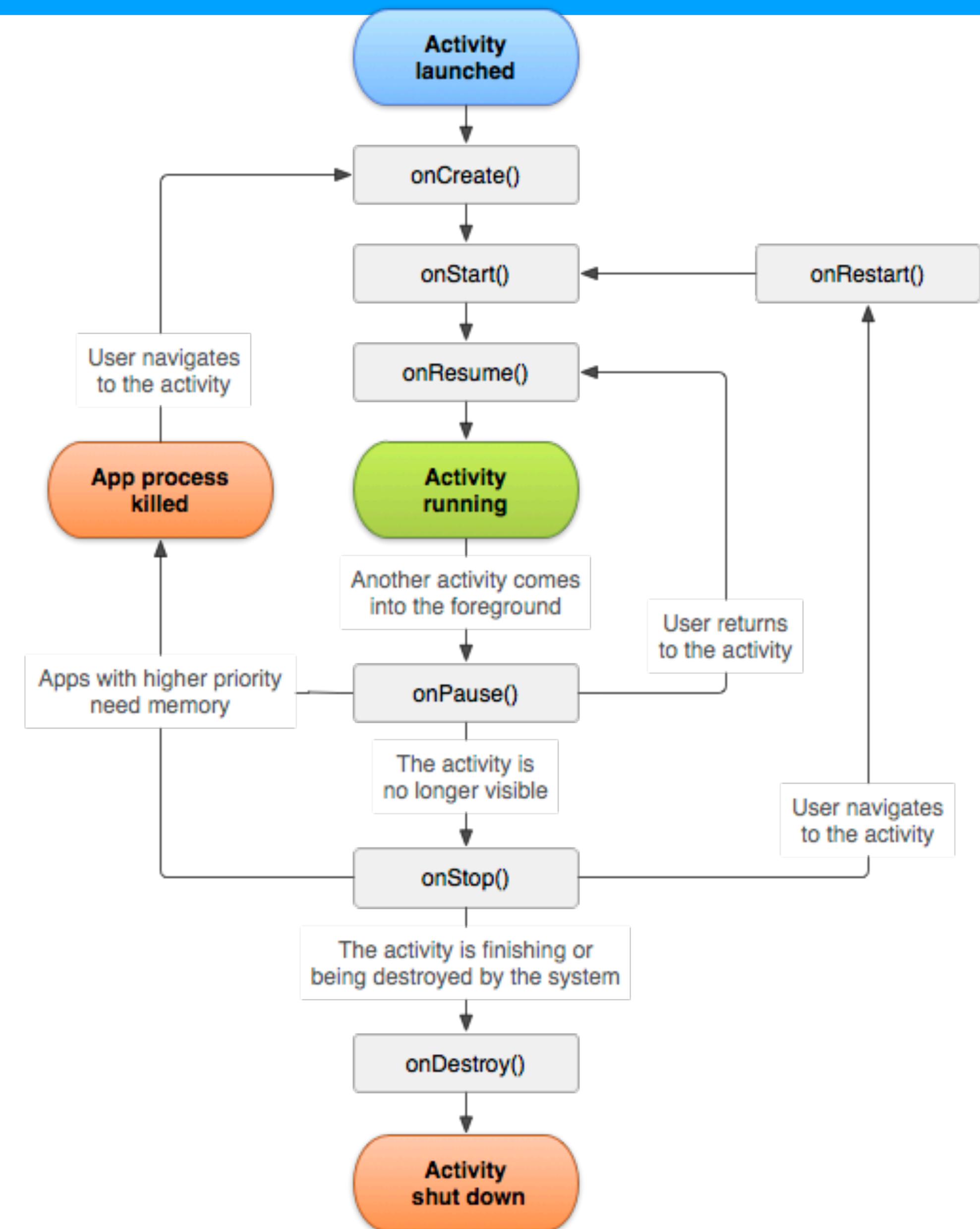
¿Qué pasa cuando una actividad es creada y destruida?

¿Cómo controlamos su comportamiento cuando la hacemos visible o la ocultamos?

¿Cuánto vive una actividad?

¿Qué ocurre si hay una llamada?

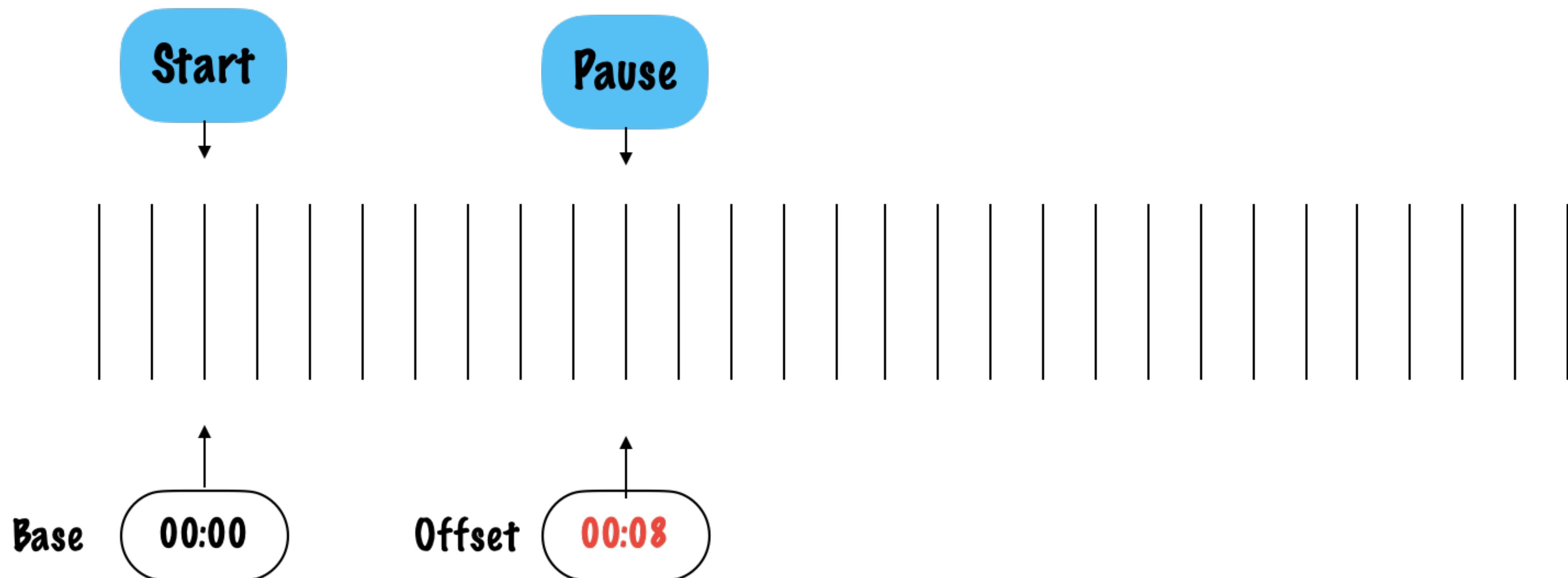
Ciclo de Vida



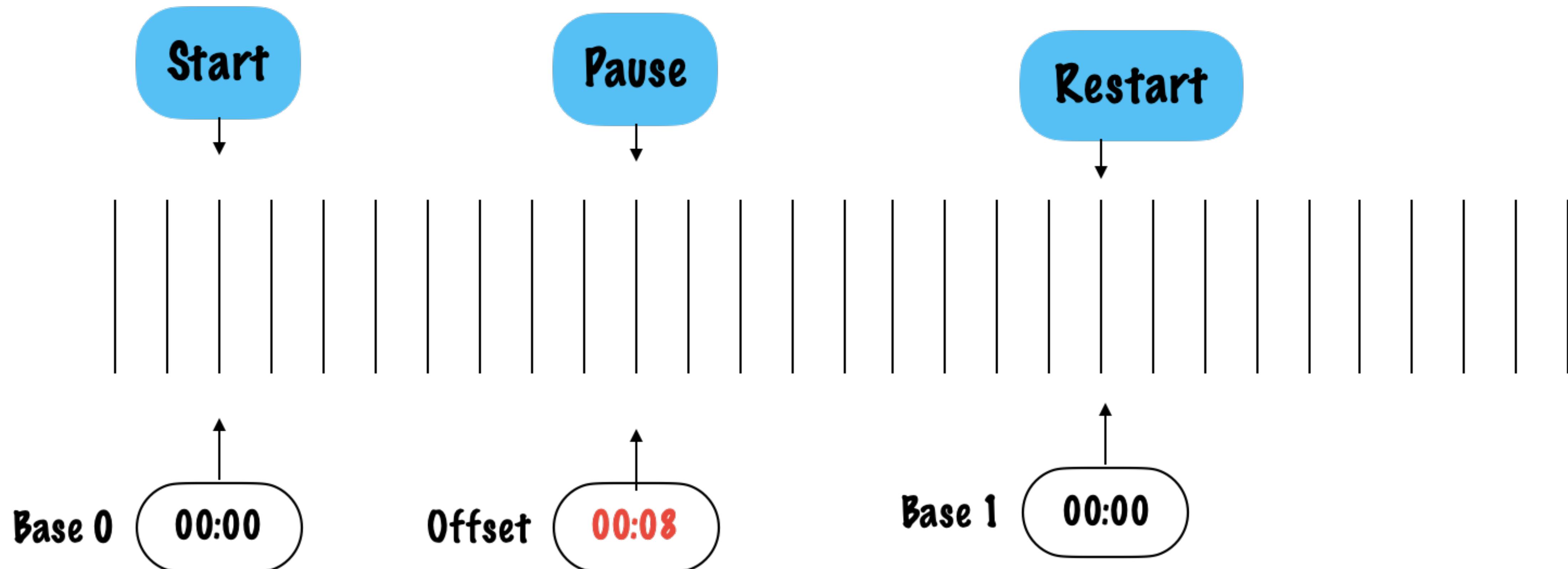
Ciclo de Vida



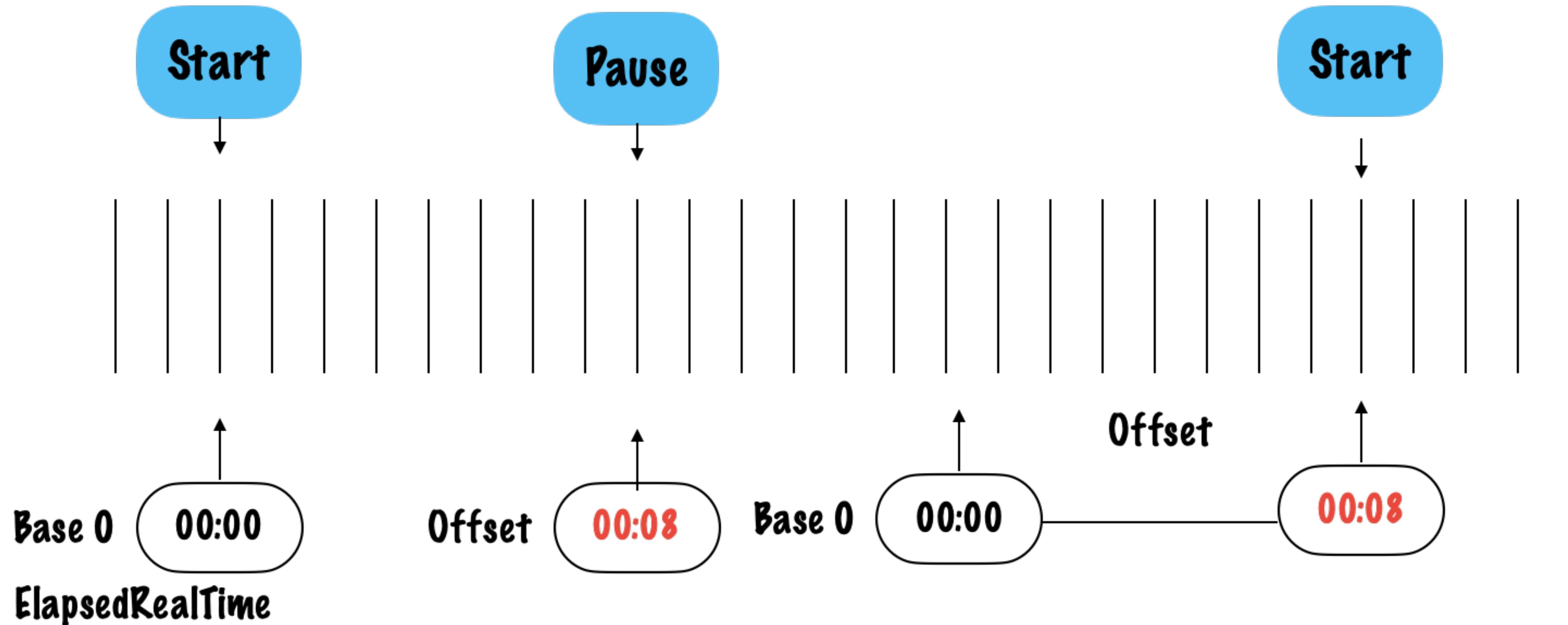
Ciclo de Vida



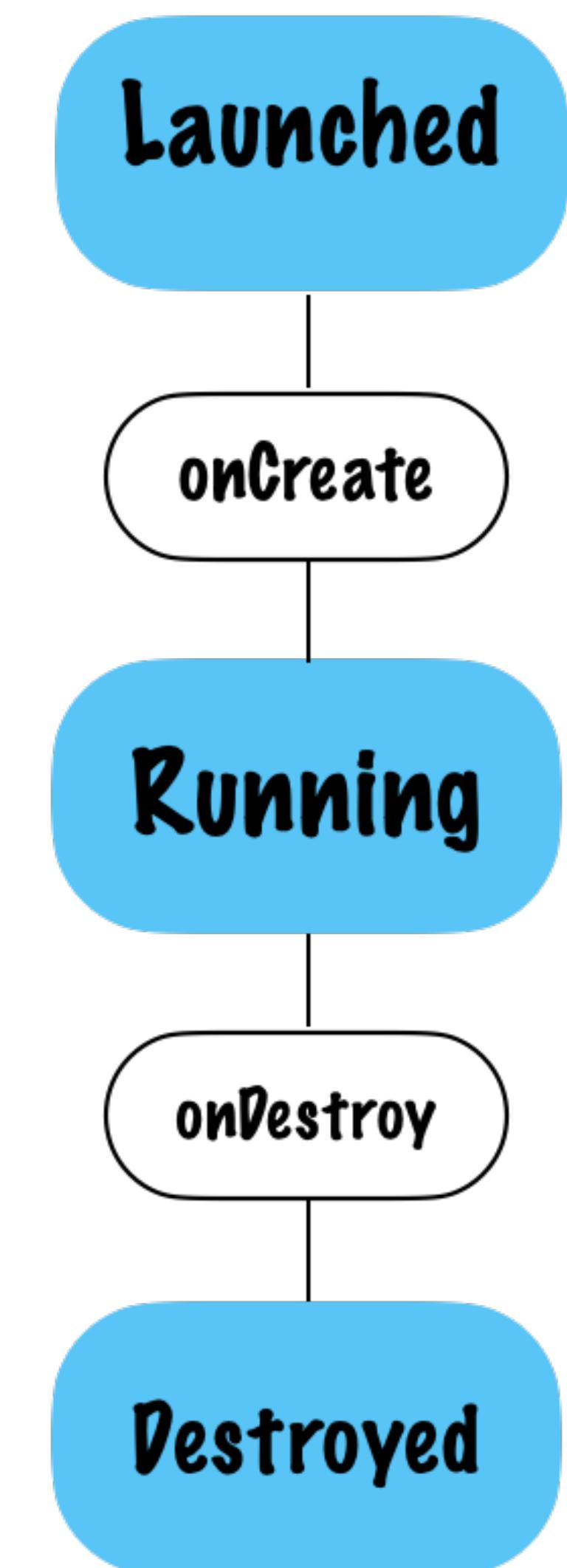
Ciclo de Vida



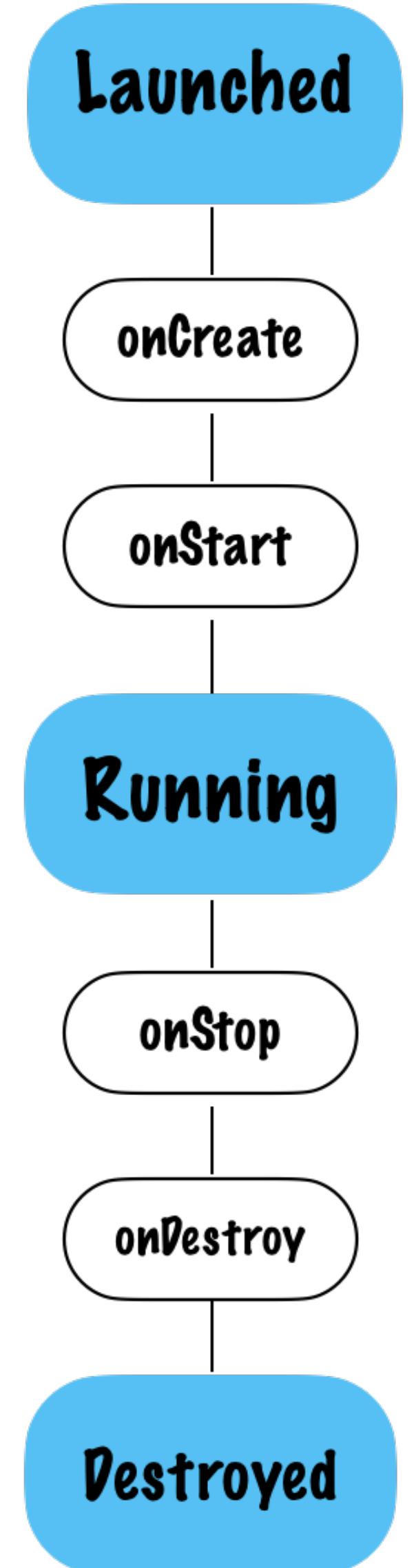
Ciclo de Vida



Ciclo de Vida



Ciclo de Vida



Ciclo de Vida

