Clase 1:

Java es un lenguaje hibrido, se hace una precompilaciòn y luego se interpreta.

Por esta razòn, android eligiò a java como su lenguaje.

El código java se compila en bytecode, después tanto Windows, como Linux o android, interpreta este bytecode

La jvm interpreta el bytecode, es propia de cada S.O.

Android desarrolla una JVM llamada DVM y el S.O. android. Basado en el kernel de Linux

A partir de lollipo se cambiò la DVM por la ART.

Frameworks que vamos a usar:

El activity manager es como el formulario del visual studio (parte grafica).

ART:

Ahead-of-time

* Mejoras:

Garbage collector

Debugging

Soporte para 64-bit

Bajar:

JDK

Android studio

SDK

ESTRUCTURA DE UN PROYECTO

Carpeta java:

Com.example.alumno.clase1 (acà va a estar nuestra actividad)

Com.example.alumno.clase1 (AndroidTest)

Com.example.alumno.clase1 (test)

Carpetas de test, en el cuatrimestre no las vamos a tocar.

Carpeta RES

Todos los recursos visuales de la aplicación.

La configuración, resoluciones, valores por defecto, idiomas de la aplicación. Diseño de pantalla.

Drawable

Layout

Mipmap = icono de la aplicaciòn

Values = configuraciones de idiomas, de presentación de la app.

* Colors = colores
* Dimens = dimensiones de la aplicación, márgenes, resoluciones
* Strings = lenguaje.

CARPETA MANIFESTS

* Android.icon = Icono de la aplicación
* Android.label = Nombre de la aplicación
* Style = toma el estilo de la carpeta styles.
* Activity = vamos a tener 1 activity por cada pantalla, PERO solo uno de esos tags va a tener un intent-filter, este tag indica cual va a ser la pantalla principal.
* Permisos = todos los permisos que necesite la appl.

LA CLASE JAVA (MainActivity)

* @Override = Sobreescribe a la clase padre (AppCompatActivity, es una biblioteca de compatibilidades)

CARPETA GRADLE SCRIPTS

Vamos a usar el archivo:

* Build.gradle (Module: app)
* Dependencies: van las bibliotecas externas.