

Programación Android

Iván González Rincón, Pablo Martínez López ,Hugo Prieto Tárrega

GUI
Grupo Universitario de Informática
Escuela de Ingeniería Informática, Universidad de Valladolid

Hour of Code, 2018/19
Miércoles, 28 de Noviembre de 2018

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 Componentes básicos de una aplicación

4 Ciclo de vida de un Activity

5 ¿Qué vamos a hacer?

6 Recursos

7 Agradecimientos

Origen de Android

- Programación en Java (lógica) y recursos en XML (interfaces y demás). Sistema operativo basado en Linux.
- Android Inc fundada en 2003.
- En 2005 Google adquiere Android Inc.
- Sistema operativo de familia Linux.
- A día de hoy, varias versiones.



Figura: Logo de Android

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 Componentes básicos de una aplicación

4 Ciclo de vida de un Activity

5 ¿Qué vamos a hacer?

6 Recursos

7 Agradecimientos

Versiones

- Primera versión lanzada en 2008.
- Versiones por orden alfabético, desde la A hasta la P (actual).
- Todas coinciden con nombres de dulces.
- Para más info https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Historial_de_versiones_de_Android.

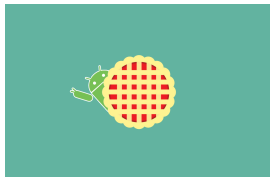


Figura: Versión actual de Android.

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 **Componentes básicos de una aplicación**

4 Ciclo de vida de un Activity

5 ¿Qué vamos a hacer?

6 Recursos

7 Agradecimientos

Componentes

- Activities: Elementos de ejecución básicos de cualquier aplicación.
- Toda aplicación tiene un punto de entrada, el MainActivity.
- Recursos: Elementos que necesita la aplicación, tales como 'pantallas' o layouts, cadenas de texto, colores, etc.

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 Componentes básicos de una aplicación

4 **Ciclo de vida de un Activity**

5 ¿Qué vamos a hacer?

6 Recursos

7 Agradecimientos

Ciclo de vida

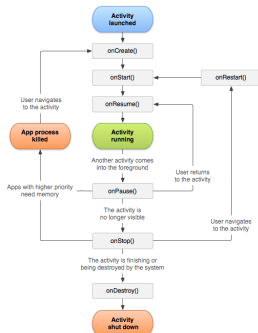


Figura:

<https://developer.android.com/guide/components/activities?hl=es-419>

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 Componentes básicos de una aplicación

4 Ciclo de vida de un Activity

5 **¿Qué vamos a hacer?**

6 Recursos

7 Agradecimientos

A realizar

- 2 calculadoras (si da tiempo).
- El proyecto consistirá en:
 - 2 Activities.
 - 2 Fragments (se explicará el concepto).
 - 1 Objeto 'Calculadora' (los asistentes al taller de Java dispondrán de ella ya en sus equipos, los que no ??).

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 Componentes básicos de una aplicación

4 Ciclo de vida de un Activity

5 ¿Qué vamos a hacer?

6 **Recursos**

7 Agradecimientos

Recursos

- Enlace en el que está todo el código del proyecto, por si quedan dudas o para coger algunos elementos que serán necesarios para el taller:
<https://github.com/chivi94/hour-of-code-calculator>
- Documentación de Google:
<https://developer.android.com/guide/?hl=es-419>

1 Historia sobre Android

2 Versiones de Android

3 Componentes básicos de una aplicación

4 Ciclo de vida de un Activity

5 ¿Qué vamos a hacer?

6 Recursos

7 Agradecimientos

Gracias por vuestra atención

Esperamos que hayáis aprendido y os haya servido el taller para despertar vuestro interés en Android.

