



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
SEDE PANAMÁ
LIC. DESARROLLO DE SOFTWARE**



CURSO: DESARROLLO DE SOFTWARE 6

PORTAFOLIO I SEMESTRE 2018

FACILITADOR

Ricardo Haynes

INTEGRANTES

Christopher Jiménez 8-922-2240

GRUPO

1LS-231

12 DE JULIO DEL 2018

I SEMESTRE

Contenido

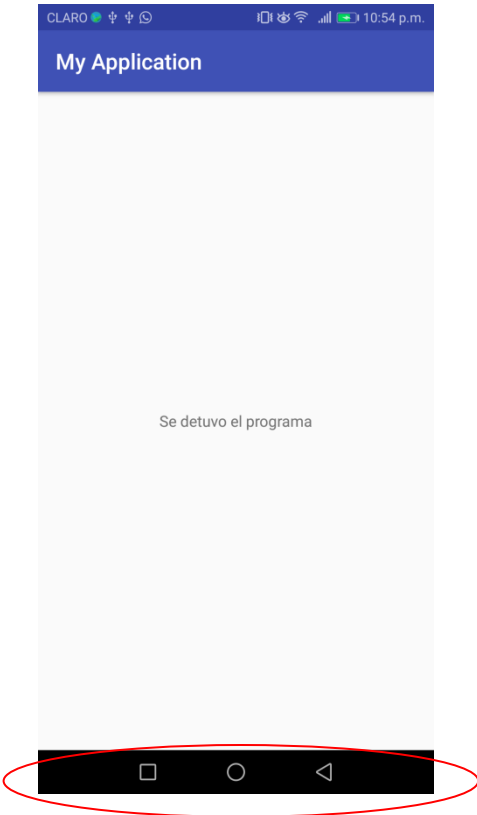
LABORATORIOS	3
Laboratorio #1: <i>Eventos</i>	4
Laboratorio #2: Contador	5
Laboratorio #3: Sensores	6
Laboratorio #4: SplashScreen	7
Laboratorio #5: Listar Directorio	8
Laboratorio #6: Ventana de Diálogo	9
Laboratorio #7: Slide	10
Laboratorio #8: Reproducción de sonido	11
Laboratorio #9: Android con SQLite	12
Laboratorio #10: WebView	13
CONCLUSIONES	14
CONCLUSIÓN DEL CURSO	15

LABORATORIOS

Laboratorio #1: *Eventos*

Objetivo: Prueba de los eventos del ciclo de vida de Android.

Resultado:



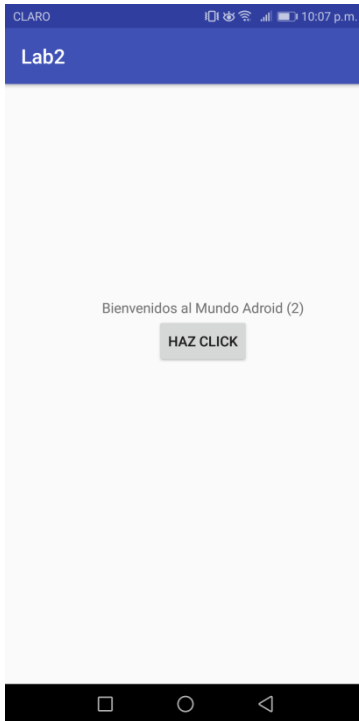
Manual de Usuario:

Como se muestra en la captura de pantalla de arriba, esta app despliega un mensaje en referencia al evento que está ocurriendo en la misma, es decir, si el usuario toca el botón circular home, la app entra en modo de pausa o en reposo. Si el usuario cierra la aplicación, el evento que ocurre dirá que se detuvo en el programa.

Laboratorio #2: Contador

Objetivo: Muestra la cantidad de veces que el usuario presiona el botón.

Resultado:



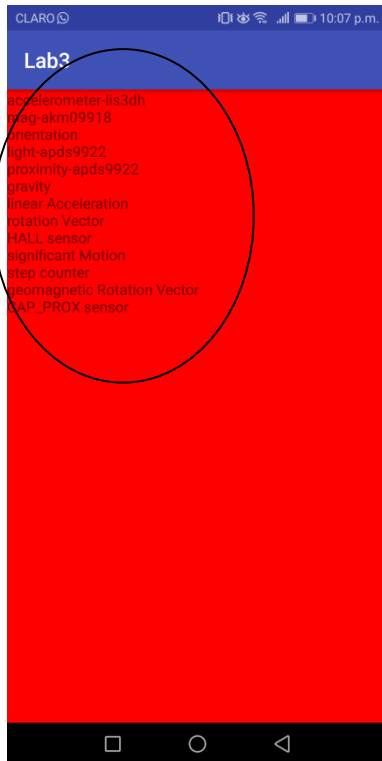
Manual de Usuario:

Para usar esta aplicación de manera simple, solo es necesario que el usuario ejecute el app con el ícono con nombre Lab2 y toque cuantas veces desee el botón "Haz Click", que muestra en la pantalla la cantidad de veces que el usuario ha pulsado dicho botón.

Laboratorio #3: Sensores

Objetivo: Identificar la ejecución de los sensores como el giroscopio o el geomagnético.

Resultado:



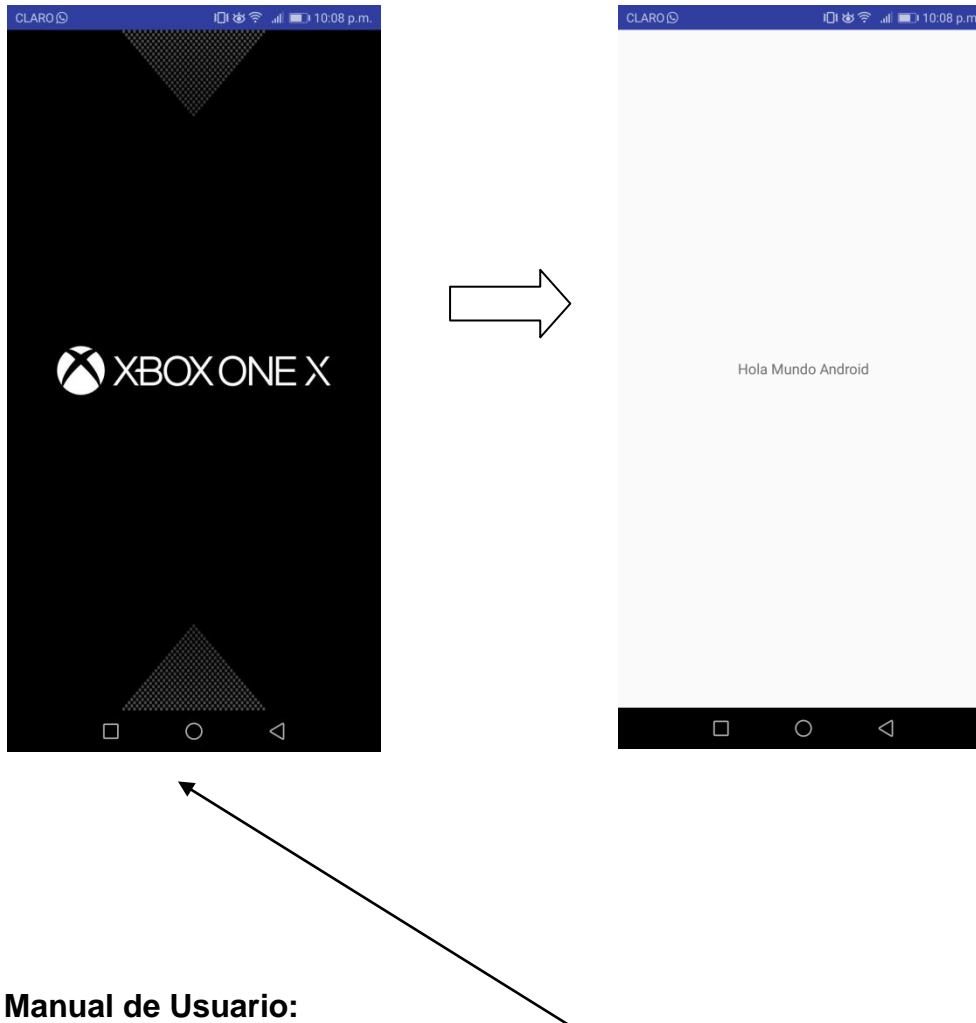
Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab3, luego de esto, solamente deberá girar el teléfono en sentido vertical y horizontal para notar cómo cambian los valores del registro del sensor, mostrados en pantalla. Si su teléfono no cuenta con sensor giroscópico, no notará ninguna diferencia.

Laboratorio #4: SplashScreen

Objetivo: El sistema despliega una imagen como presentación al dar inicio a la misma.

Resultado:



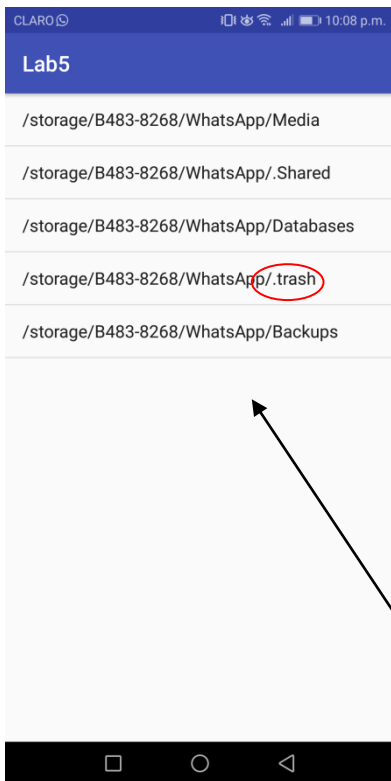
Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab4, luego de esto, la aplicación despliega una imagen del tamaño de casi toda la pantalla, dando a entender que es la imagen de presentación o bienvenida de la app. Después de 2 segundos, muestra el contenido.

Laboratorio #5: Listar Directorio

Objetivo: La aplicación, inmediatamente al iniciar, debe mostrar en pantalla una lista con todos los archivos y directorios que se encuentran en la ruta raíz de la memoria externa del teléfono y también los que estén dentro de otros directorios.

Resultado:



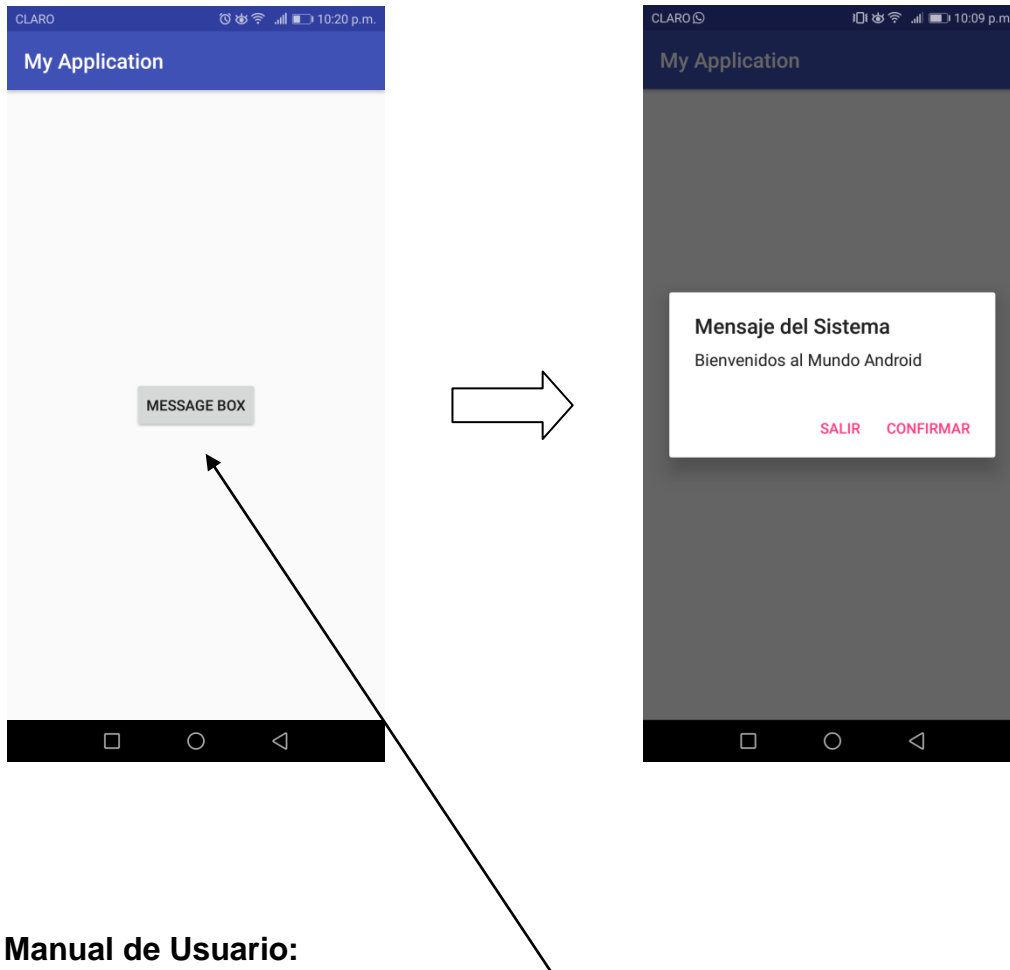
Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab5, luego de esto, la aplicación despliega una lista con todos los archivos y directorios que se encuentren almacenados en la ruta principal o raíz de la memoria sd externa. Para ver los archivos o carpetas contenidas en las carpetas que están en la raíz, solamente se necesita que el usuario escoja una carpeta de la cual se desea buscar algo. Todos los elementos terminados en alguna extensión determinada (.mp3, .trash, .Shared), son archivos, de lo contrario, el sistema los identifica como carpetas.

Laboratorio #6: Ventana de Diálogo

Objetivo: En esta app, el objetivo es que cuando el usuario le de click al botón que se encuentra en el centro de la pantalla, el sistema despliega una caja con un mensaje de dialogo con dos opciones de la cual el usuario puede presionar para llevar a cabo una acción.

Resultado:



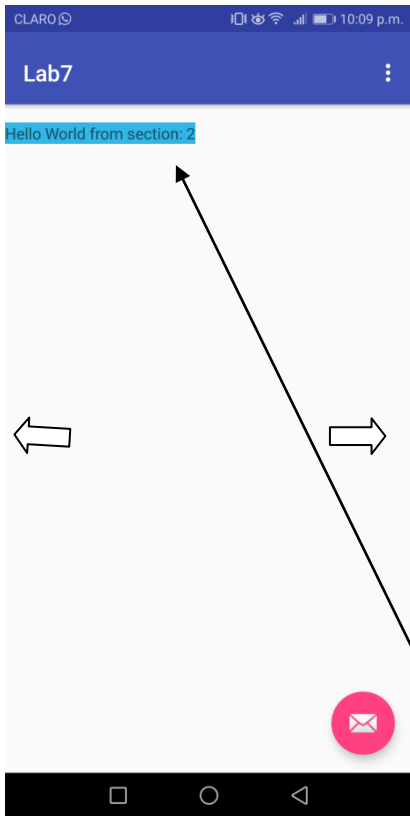
Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab6, luego de esto, en la pantalla principal hay un botón llamado Message Box, del cual al pulsarlo, el sistema le muestra al usuario una caja con dos opciones: salir y confirmar. Para salir el Usuario deberá pulsar la opción **salir**, si presiona confirmar, la caja de mensaje se oculta y vuelve a la pantalla principal con el botón.

Laboratorio #7: Slide

Objetivo: En esta app, el objetivo es que el usuario pueda con su dedo, deslizar las pantallas con contenido en la aplicación.

Resultado:



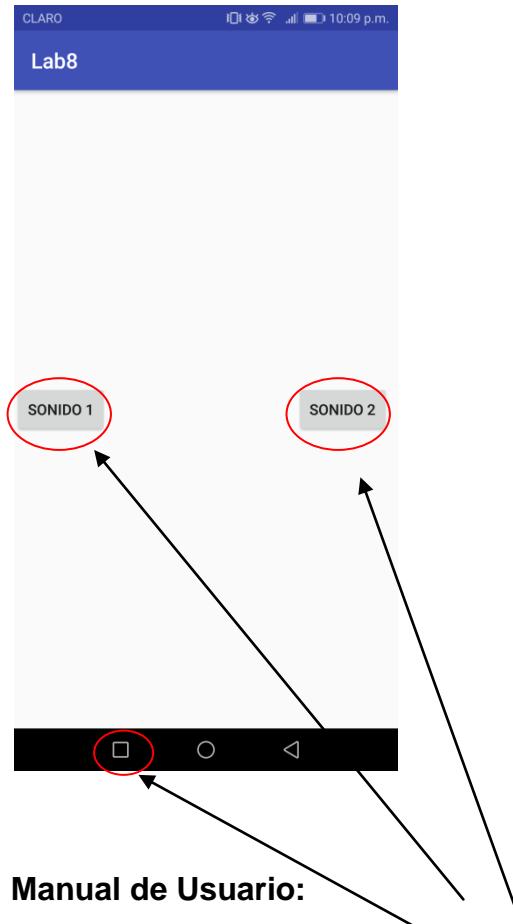
Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab7, luego de esto, al iniciar la aplicación, se muestra la primera pantalla con un mensaje en la parte superior izquierda. Para poder ejecutar la función principal de esta app, que es la de deslizar pantallas, es necesario que el usuario deslice cada pantalla con su dedo, mostrando los diferentes mensajes, ya sea si desliza hacia la izquierda o derecha. Si el usuario presiona el botón con el ícono de mensaje, no sucede nada ya que esto no está implementado.

Laboratorio #8: Reproducción de sonido

Objetivo: Conocer la clase encargada para la reproducción de sonido y cómo enlazar las funciones de reproducción de un sonido en específico para un botón.

Resultado:



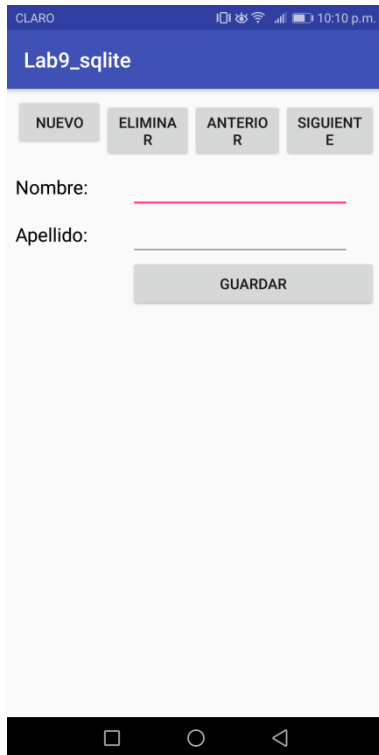
Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab8, luego de esto, al iniciar la aplicación, se muestra la primera pantalla con dos botones. El botón llamado “sonido 1” y el otro llamado “sonido 2” reproducen una canción ya cargada por la misma app. Para detener la reproducción, hace falta que el usuario cierre la aplicación.

Laboratorio #9: Android con SQLite

Objetivo: Poder guardar registros en la base de datos interna de la aplicación para que al cerrar la app, no se pierdan los datos.

Resultado:



Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab9_sqlite, luego de esto, al iniciar la aplicación, podemos apreciar 5 botones y dos campos. Para registrar un nombre y apellido, el usuario debe escribirlos en los campos, luego presionar el botón **guardar**. Para guardar uno nuevo, debe presionar el botón **Nuevo**, llenar los campos y click en **guardar**. Para navegar entre los registros guardados el usuario debe presionar los botones **anterior** o **siguiente** dependiendo de la cantidad de registros. Para eliminar un registro, deberá escoger un registro con los botones de navegación mencionados anteriormente y luego de presionar el botón **eliminar**.

Laboratorio #10: WebView

Objetivo: Colocar un visor web o WebView en inglés con la capacidad de poder navegar en internet.

Resultado:



Manual de Usuario:

Para comenzar a usar esta app, es necesario que el usuario ejecute el ícono con nombre Lab10_webview, luego de esto, al iniciar la aplicación, se muestra la interfaz de un navegador web como Chrome, en este caso google, donde solamente es necesario que el usuario realice las funciones de búsqueda que requiera.

CONCLUSIONES

CONCLUSIÓN DEL CURSO

Ahora para finalizar este 1er semestre 2018, el curso de Desarrollo de Software 6, puedo concluir diciendo que fue un curso bastante interesante, con muchas cosas que no esperaba aprender.

Programar en Android con un lenguaje nativo como Java fue todo un reto, ya que, el Java que creíamos que servía para programar felizmente en Android no alcanzaba llenar el potencial que se necesita para poder desarrollar una app en esta plataforma móvil con toda la calidad posible, pero gracias a la guía del profesor de acuerdo a ciertos temas, puedo decir que fue de gran ayuda para poder interpretar el correcto funcionamiento del código fuente y las funcionalidades que hacían que cada aplicación cumpliera con el propósito de su elaboración. En resumen, puedo decir con certeza, que obtuve conocimientos y experiencias de aprendizaje que me serán de gran ayuda en un futuro no muy lejano, en donde las aplicaciones sean el interés total de mi persona o también como aplicación a mis aptitudes laborales.