



UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
VALPARAÍSO – CHILE



ANÁLISIS DE HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA CALIDAD DE APLICACIONES PARA ANDROID

Tesis presentada como requerimiento parcial
para optar al grado académico de

INGENIERO CIVIL

y al título profesional de

INGENIERO CIVIL EN INFORMÁTICA

por

CRISTOPHER NICOLÁS OYARZÚN

ALTAMIRANO

JUNIO 2014

Comisión Evaluadora:
Cecilia Reyes (Guía, UTFSM)
Chihau Chau (Correferente, PUCV)

UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
AV. ESPAÑA 1680, VALPARAÍSO

© Derechos de Cristopher Nicolás Oyarzún Altamirano, 2014
“Material de referencia, su uso no involucra responsabilidad del autor o de la Institución”

UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
VALPARAÍSO – CHILE

TÍTULO DE LA TESIS:

ANÁLISIS DE HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA CALIDAD DE APLICACIONES PARA ANDROID

AUTOR:

CRISTOPHER NICOLÁS OYARZÚN ALTAMIRANO

Tesis presentada como requerimiento parcial para optar al grado académico de **Ingeniero Civil** y al título profesional de **Ingeniero Civil en Informática** de la **Universidad Técnica Federico Santa María**.

Profesor Guía:

Cecilia Reyes

Profesor Correferente:

Chihau Chau

28 de abril de 2014.

Valparaíso, Chile.

“Dedicado a ...”

– Autor

Agradecimientos

Agradezco a Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetur signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

Ius id vidit volumus mandamus, vide veritus democritum te nec, ei eos debet libris consulatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accommodare. Sed at malis omnesque delicata, usu et iusto zzril meliore. Dicunt maiorum eloquentiam cum cu, sit summo dolor essent te. Ne quodsi nusquam legendos has, ea dicit voluptua eloquentiam pro, ad sit quas qualisque. Eos vocibus deserunt quaestio ei.

Resumen

El crecimiento que ha tenido el sistema operativo Android es considerable. Existen más de un millón de aplicaciones disponibles en la tienda de Google y cada mes este número se ve incrementado. Es por ello que el proceso de desarrollo de aplicaciones ha ganado vital importancia. El objetivo de esta memoria es estudiar y comparar herramientas que ayuden a mejorar el desarrollo de aplicaciones Android de tal manera de proveer a los desarrolladores una guía práctica que les permita tomar mejores decisiones en el transcurso de un proyecto.

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetur signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

Palabras Claves: 7 conceptos máximos separados por coma.

Abstract

Ius id vidit volumus mandamus, vide veritus democritum te nec, ei eos debet libris consulatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accommodare. Sed at malis omnesque delicata, usu et iusto zzril meliore. Dicunt maiorum eloquentiam cum cu, sit summo dolor essent te. Ne quodsi nusquam legendos has, ea dicit voluptua eloquentiam pro, ad sit quas qualisque. Eos vocibus deserunt quaestio ei.

Keywords: 7 concepts max.

Índice de Contenidos

Agradecimientos	IV
Resumen	V
Abstract	VI
Índice de Contenidos	VII
Índice de Tablas	IX
Índice de Figuras	X
1. Introducción	1
1.1. Definición del problema	1
1.2. Objetivos	2
1.2.1. Objetivo principal	2
1.2.2. Objetivos específicos	2
1.3. Estructura del documento	3
2. Estado del Arte	4
2.1. Introducción a Android	4
2.1.1. Inicios de Android	4
2.1.2. Arquitectura	5
2.1.3. ¿Cómo las aplicaciones son compiladas?	8
2.1.4. Tipos de dispositivos	8
2.1.5. Versiones	9
2.2. Problemas al desarrollar en Android	11
2.2.1. Fragmentación a nivel de software	11
2.2.2. Fragmentación a nivel de hardware	13
2.2.3. Fragmentación en otras características	16
2.2.4. Reporte sobre Fragmentación	16

3. Herramientas Actuales	20
3.1. Testing	20
3.1.1. Tipos de test	20
3.1.2. ¿Qué testear?	22
3.1.3. ¿Qué tests requieren un sistema con Android para ejecutarse? .	23
3.1.4. Herramientas de testing provistas por Android	24
3.1.5. Instrumentation	25
3.1.6. Simulando objetos (Mock objects)	26
3.2. Herramientas de Testing	26
3.2.1. EasyMock	27
3.2.2. PowerMock	27
3.2.3. Mockito	27
3.2.4. Espresso	27
3.2.5. Robotium	28
3.2.6. Robolectric	28
3.2.7. Spoon	28
3.3. Herramientas de Crashes	29
3.3.1. Crittercism	29
3.3.2. Bugsense	29
3.3.3. Crashlytics	29
3.3.4. ACRA	30
3.3.5. Google Analytics	30
4. Análisis Comparativo	31
5. Implementación	32
6. Conclusiones y Trabajo Futuro	33
A. Apéndice A	34
A.1. Sección Apéndice	34
Bibliografía	35

Índice de Tablas

Índice de Figuras

2.1. Arquitectura de Android, compuesta por cuatro capas	6
2.2. Últimos smartphones y tablets destacadas en el sitio de Android.	9
2.3. Versiones de Android.	10
2.4. Estadísticas relativas al número de dispositivos que tiene cada versión de Android en Abril del 2014.	11
2.5. Distribución historica de versiones de Android	13
2.6. Gráfico con la distribución de tamaños de pantalla.	14
2.7. Consecuencias de asignar alto y ancho en pixeles en vez de en densidad de pixeles.	15
2.8. Gráfico con la distribución de densidades de pantalla.	15
2.9. Fragmentación de dispositivos entregado por OpenSignal el 2013.	17
2.10. Fragmentación a nivel de fabricantes de dispositivos Android.	17
2.11. Fragmentación de pantallas en dispositivos Android entregado por Open- Signal en Julio del 2013.	18
2.12. Fragmentación de pantallas en dispositivos iOS entregado por OpenSig- nal en Julio del 2013.	19

Capítulo 1

Introducción

1.1. Definición del problema

Android es una sistema operativo emergente de código abierto, diseñado especialmente para dispositivos móviles, el cual fue presentado el año 2007. El crecimiento que ha tenido los últimos años ha sido considerable, dominando el mercado ampliamente, existiendo más de mil millones de dispositivos activados en todo el mundo.

El gran problema que ha tenido que enfrentar la gente que desarrolla aplicaciones para Android es la fragmentación generada por la inmensa cantidad y variedad de dispositivos existentes, entre los que se encuentran smartphones, notebooks, netbooks, tablets, televisores, etc. Además, existen variadas versiones del mismo sistema operativo en uso. Esto conlleva muchos problemas a la hora de diseñar y desarrollar aplicaciones ya que es casi imposible poder probar nuestra aplicación en cada uno de los dispositivos para los cuales estará disponible. Lo más probable es que existirán problemas de interfaz gráfica si no estamos listos para soportar variadas resoluciones y tamaños de pantalla. También es necesario tener un buen sistema de reporte de crashees ya que muchas veces, por más que nuestro código funcione de forma correcta en un dispositivo con Android 4.3, en el mismo dispositivo con Android 4.0.4 se puede comportar de forma distinta. Además, cada dispositivo tiene diferentes capacidades con respecto a: procesador, número de núcleos, memoria, RAM, batería, entre otras cosas. Si bien, estos son sólo algunos de los problemas que se deben enfrentar, existen otros más, tales como: la distribución de versiones alphas y betas, tracking de eventos,

mejoras de performance, testing, etc.

Hoy en día existen variadas herramientas que ayudan a afrontar muchos de estos problemas. El rápido crecimiento de Android ha estado acompañado de la aparición de una gran cantidad de librerías y proyectos opensource con diversas soluciones. Estas herramientas se dan a conocer a través de las redes sociales o comunidades de programadores. Debido a que estas librerías se encuentran dispersas es difícil saber cual de todas elegir, ya que se desconocen los pros y contras de cada una de ellas. Esto provoca que muchas veces, por desconocimiento o falta de tiempo, no se realice una decisión informada y se use la primera librería encontrada.

1.2. Objetivos

A continuación se presentan la lista de objetivos que se desean abarcar en este trabajo:

1.2.1. Objetivo principal

- Estudiar y comparar herramientas que ayudan a mejorar el desarrollo de aplicaciones Android de tal manera de proveer a los desarrolladores una guía práctica que les permita tomar mejores decisiones en el transcurso de un proyecto.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar los distintos problemas existentes durante el desarrollo de aplicaciones Android.
- Estudiar y clasificar las herramientas actuales en base a los distintos problemas que buscan solucionar.
- Realizar un análisis comparativo para cada una de las categorías elegidas.
- Implementar las mejores herramientas en un entorno real de desarrollo.

1.3. Estructura del documento

Esta memoria está organizada de la siguiente manera: El capítulo 2 corresponde al Estado del Arte. En él se realizará una introducción a Android, explicando a grandes rasgos sus inicios, arquitectura, tipos de dispositivos, entre otras cosas. Además se estudiarán los problemas más comunes, inherentes a un sistema operativo tan fragmentado como Android; En el capítulo 3 se presenta un listado clasificado con las distintas herramientas para mejorar el desarrollo de aplicaciones. Se examinará cada una de estas, lo que permitirá tener un panorama general de las fortalezas y debilidades que poseen; En el capítulo 4 se realizará un análisis y se compararan algunas herramientas para poder concluir que se debe usar y para qué casos; En el capítulo 5 se realizará un análisis y se compararan algunas herramientas para poder concluir que se debe usar y para qué casos. Finalmente en el capítulo 6 se presentan las conclusiones obtenidas apartir de los análisis e implementaciones previas.

Capítulo 2

Estado del Arte

En este capítulo se dará a conocer una breve descripción del sistema operativo Android. Se comenzará con una introducción y se hablará de sus inicios, su arquitectura y la evolución que ha tenido con el tiempo. Además se hablará sobre los problemas más comunes al momento de comenzar a desarrollar una aplicación para Android.

2.1. Introducción a Android

Android es un sistema operativo basado en Linux, diseñado principalmente para dispositivos móviles táctiles, tales como smartphones y tablets. A continuación se darán a conocer algunos detalles sobre sus inicios, arquitectura y evolución con el tiempo.

2.1.1. Inicios de Android

Android, Inc. fue fundada en Palo Alto, California en Octubre del 2003 por Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears and Chris White. Su objetivo era desarrollar dispositivos móviles más inteligentes, que estuvieran más enfocados en la localización del dueño y en distintas preferencias.

Google compró a Android Inc. el 17 de Agosto del 2005. Poco se sabía sobre esta compañía para ese entonces ya que estuvo funcionando de forma secreta, sin dar a conocer muchos detalles sobre lo que desarrollaban. Muchos asumían que Google estaba planeando entrar al mercado de dispositivos móviles. De ahí en adelante los esfuerzos

de Google se enfocaron en conversaciones con fabricantes y carriers, con la promesa de proveer de un sistema flexible y actualizable.

Sin embargo, la aparición del iPhone el 9 de Enero del 2007 tuvo un efecto disruptivo en el desarrollo de Android. Hasta el momento se contaba con un prototipo, el cuál se acercaba más a lo que podría ser un teléfono BlackBerry, sin pantalla táctil y con un teclado físico. Por lo que se comenzó inmediatamente un trabajo de reingeniería del sistema operativa y del prototipo para que fuese capaz de competir con el iPhone.

El 6 de Noviembre del 2007 fue fundada la Open Handset Alliance, una alianza comercial liderada por Google con compañías tecnológicas como HTC, Sony y Samsung, operadores de carriers como Nextel y T-Mobile y fabricantes de chips, con el objetivo de desarrollar estándares abiertos para dispositivos móviles. El primer smartphone disponible que funcionaba sobre Android fue el HTC Dream, lanzado el 22 de Octubre del 2008.

2.1.2. Arquitectura

La arquitectura del sistema Android, también llamado stack, se puede apreciar en la figura 2.1 y está compuesta por cuatro capas:

- **Kernel de Linux:** La capa más profunda es su núcleo en Linux, un sistema operativo abierto, el cuál es portable y seguro. Para cada pieza de hardware, como la cámara o el bluetooth, existe un driver dentro del kernel, que permitirá a la capa superior hacer uso de ella, por lo que funciona como una capa de abstracción. El kernel además se encarga de la gestión de los diversos recursos del dispositivo, como la energía o la memoria, elementos de comunicación, procesos, etc.
- **Bibliotecas:** La segunda capa en el stack contiene bibliotecas nativas, las cuáles están escritas en C o C++, y son compiladas para la arquitectura específica del dispositivo. En la mayoría de los casos el fabricante es quien se encarga de instalarla en su dispositivo. Las bibliotecas incluidas en esta capa son: el motor gráfico OpenGL, el sistema de gestión de base de datos SQLite, cifrado de comunicaciones SSL, motor de manejo de tipos de letra FreeType, entre otras.

El entorno de ejecución de Android también está compuesto por bibliotecas, por

lo que no se considera una capa. Debido a las limitaciones de los dispositivos en los que debe funcionar, Google decidió crear la máquina virtual Dalvik, que funciona de forma similar a la máquina virtual de Java. Esta permite crear aplicaciones con un mejor rendimiento y menor consumo de energía, lo que es muy importante en dispositivos móviles. Además en el entorno de ejecución se incluyen la mayoría de las bibliotecas básicas de Java.

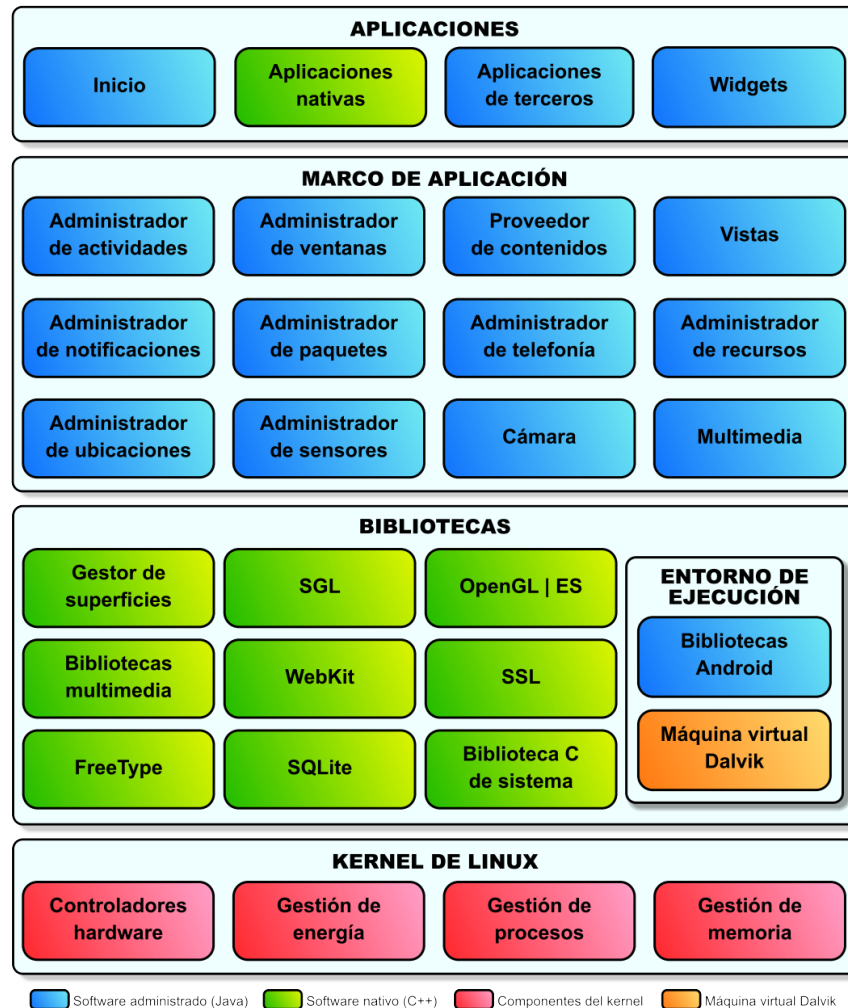


Figura 2.1 – Arquitectura de Android, compuesta por cuatro capas

- **Marco o Framework de Aplicaciones:** La tercera capa está compuesta por todas las clases y servicios que se utilizan al momento de programar aplicaciones. Los componentes que posee son:

- **Administrado de actividades (Activity Manager):** Gestiona la pila de actividades de la aplicación, como también su ciclo de vida.
- **Administrador de ventanas (Windows Manager):** Organiza lo que se mostrará en pantalla. Crea las superficies en la pantalla, que posteriormente estarán ocupadas por las actividades.
- **Proveedor de contenidos (Content Provider):** Encapsula los datos que pueden ser compartidos por las aplicaciones, facilitando la comunicación entre estas.
- **Vistas (Views):** Son los elementos que nos permitirán construir las interfaces de usuario, como listas, botones, textos, hasta otros elementos más avanzados como visores de mapas.
- **Administrador de notificaciones (Notification Manager):** Provee los servicios que notifican al usuario, mostrando alertas en la barra de estado. También permite activar el vibrado, reproducir alertas de sonido y utilizar las luces del dispositivo.
- **Administrador de paquetes (Package Manager):** Gestiona la instalación de nuevos paquetes y además permite obtener información sobre los que ya están instalados.
- **Administrador de telefonía (Telephony Manager):** Permite realizar llamadas, como también el envío y recepción de SMS.
- **Administrado de recursos (Resource Manager):** A través de este administrador se podrá acceder a los elementos que no forman parte del código, como imágenes, sonidos, layouts, etc.
- **Administrado de ubicaciones (Location Manager):** Permite obtener la posición geográfica actual del dispositivo a través de GPS o redes.
- **Administrado de sensores (Sensor Manager):** Permite la manipulación de distintos sensores del dispositivo, como el acelerómetro, giroscopio, brújula, sensor de proximidad, etc.
- **Cámara:** Permite el uso de la cámara del dispositivo para la obtención de fotografías o vídeos.

- **Multimedia:** Permite la visualización y reproducción de imágenes, vídeos y audio.
- **Aplicaciones:** En esta capa se encuentran todas las aplicaciones del dispositivo, tanto las preinstaladas, como aquellas instaladas por el usuario. También está la aplicación principal del sistema, el Inicio o launcher, desde donde se inician todas las aplicaciones.

2.1.3. ¿Cómo las aplicaciones son compiladas?

Al comenzar a desarrollar una aplicación de Android, generalmente se crea un proyecto usando un IDE (Integrated Development Environment) como Eclipse o Android Studio. El proyecto contendrá código fuente en Java y recursos. Cuando se compila el proyecto lo que ocurre es que se generan los Bytecode Java (archivos .class) en base a nuestro código fuente Java (archivos .java). Luego se compilan estos archivos .class a archivos ejecutables Dalvik (archivos .dex), los cuales pueden ser ejecutados por la máquina virtual Dalvik que está disponible en todos los dispositivos Android.

Al compilar un proyecto se colocan los archivos .dex y el resto de los archivos del proyecto en un archivo llamado APK (Android Package). Este contiene todos los archivos necesarios para ejecutar la aplicación, incluyendo los archivos .dex, recursos compilados, recursos sin compilar, y una versión binaria del Android Manifest.

El *Android Manifest* es un archivo que especifica información esencial que el sistema debe tener antes de ejecutar la aplicación. Toda aplicación debe tener este archivo de forma no binaria en su proyecto.

Por razones de seguridad todas las aplicaciones de Android deben ser firmadas digitalmente con un certificado.

Finalmente el ADB (Android Debug Bridge) permiten que el IDE se comuniquen con un dispositivo físico de Android o un emulador.

2.1.4. Tipos de dispositivos

En el sitio web de Android [2], se pueden apreciar los dos tipos de dispositivos más populares de la plataforma, los smartphones y las tablets (Figura 2.2). Sin embargo,

debido a que el código de Android es de código abierto, este puede ser personalizado para que funcione con otros tipos de dispositivos electrónicos.



Figura 2.2 – Últimos smartphones y tablets destacadas en el sitio de Android.

A continuación se listan los otros dispositivos que cuentan con Android:

- Lectores de libros.
- Cámaras.
- Sistemas en vehículos.
- Casas inteligentes.
- Consolas de videojuegos.
- Televisores inteligentes.
- Relojes inteligentes.

2.1.5. Versiones

En la figura 2.3 se detallan las distintas versiones que ha tenido Android. La primera versión comercial fue lanzada en Septiembre del 2008. Android está bajo constante desarrollo por parte de Google y de la Open Handset Alliance, contando con un gran número de actualizaciones desde su lanzamiento.

Desde Abril del 2009, los nombres de las versiones de Android han estado relacionados con postres y dulces, y además han seguido un orden alfabético. El orden

es Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0-2.1), Froyo (2.2-2.2.3), Gingerbread (2.3-2.3.7), Honeycomb (3.0-3.2.5), Ice Cream Sandwich (4.0-4.0.4), Jelly Bean (4.1-4.3), y KitKat(4.4). El 3 de Septiembre del 2013, Google anunció que existían un billón de dispositivos activos usando el sistema operativo Android en todo el mundo. La actualización más reciente de android fue KitKat 4.4, el cual fue lanzado para dispositivos comerciales el 22 de Noviembre del 2013.



Figura 2.3 – Versiones de Android.

Al comenzar el desarrollo de una aplicación Android, se debe decidir cual va a ser la API mínima a la cuál se dará soporte. Esto tendrá repercusiones al momento de que un usuario desee instalar la aplicación, ya que si su dispositivo cuenta con una versión como Froyo o Eclair, lo más probable es que no pueda instalar prácticamente ninguna de las aplicaciones disponibles en Google Play, la tienda en que se encuentran todas las aplicaciones que suben los desarrolladores.

Android actualiza mes a mes las estadísticas relativas al número de dispositivos que tienen cada versión del sistema operativo [1]. Esto ayuda a tener una guía sobre cuál va a ser la API mínima soportada. En la figura 2.4 se muestran las estadísticas correspondientes al mes de Abril. Esta información es recolectada durante los últimos 7 días de cada mes, terminando el 1 de Abril del 2014. Además se ignoran las versiones que tienen menos de un 0.1 %. Se puede apreciar que el sistema operativo que hoy en día es dominante corresponde a Jelly Bean con más de un 60 %. El nuevo sistema operativo

KitKat tiene sólo un 5.3% debido principalmente a que los operadores y fabricantes aún no tienen listas sus versiones personalizadas de KitKat, en las que pueden incluir nuevas funcionalidades o quitar lo que estimen conveniente.

Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	1.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	17.8%
3.2	Honeycomb	13	0.1%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	14.3%
4.1.x	Jelly Bean	16	34.4%
4.2.x		17	18.1%
4.3		18	8.9%
4.4	KitKat	19	5.3%

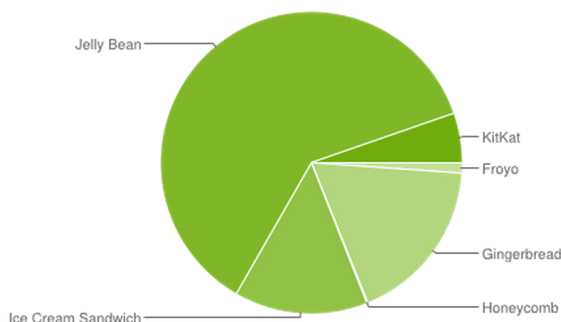


Figura 2.4 – Estadísticas relativas al número de dispositivos que tiene cada versión de Android en Abril del 2014.

2.2. Problemas al desarrollar en Android

Ahora que ya se han dado a conocer aspectos básicos sobre Android, se puede profundizar en los problemas más comunes que se enfrentan al desarrollar aplicaciones.

2.2.1. Fragmentación a nivel de software

Como ya se mencionó anteriormente, existen muchos sistemas operativos de Android vigentes hoy en día. Esto priva al desarrollador de muchas funciones útiles al momento de programar su aplicación, ya que se debe establecer una API mínima. En base a las estadísticas que provee Android, la mayoría de los desarrolladores decide dar soporte desde Gingerbread en adelante. Si el desarrollador desea utilizar métodos de una API superior a la de Gingerbread, debe especificar en el código fuente que esa parte sólo tiene que ser ejecutada si el dispositivo del usuario es mayor o igual a la API 11. La siguiente porción de código es un ejemplo de lo que los desarrolladores deben hacer:

```
if (Build.VERSION.SDK_INT > Build.VERSION_CODES.GINGERBREAD_MR1) {  
    // Aquí va código superior a la API 10 de Gingerbread  
}
```

Esto provoca que muchas veces el desarrollador deba programar una funcionalidad más de una vez. Actualmente muchos desarrolladores están optando por dar soporte a sus aplicaciones desde Ice Cream Sandwich en adelante, debido principalmente a la gran recepción que ha tenido Jelly Bean y a la caída constante que está teniendo Gingerbread. Si se toma en cuenta que este último sistema operativo fue lanzado el año 2010 y aún cuenta con cerca de un 20 %, se puede apreciar claramente el nivel de fragmentación que existe, principalmente por la rapidez con la que Android ha estado mejorando su sistema operativo, lanzando aproximadamente una nueva versión cada año.

A continuación, en el gráfico de la figura 2.5 se puede ver la distribución histórica de versiones que ha tenido Android con el pasar de los años. Si bien se puede ver que aún existe una gran fragmentación, esto ha ido disminuyendo y Android cada vez se está convirtiendo en un sistema operativo más estable y maduro. Por ejemplo, si se compara el porcentaje que tenía Gingerbread en el año 2013 (39.8 %) con el de este año (17.8 %) se ve que hay una diferencia sustancial, y gran parte de este porcentaje se ha trasladado a Jelly Bean, que el año pasado contaba con un 25 % del mercado y hoy en día cuenta con más del 60 %.

Muchas veces los crashes y errores en los que la aplicación deja de funcionar correctamente, ocurren en un sistema operativo más antiguo y ya fueron arreglados en los sistemas operativos más nuevos. Esto ocasiona que al probar la aplicación en un smartphone como un Nexus 4 o como un Samsung S3 no ocurran problemas que si podrían verse en dispositivos más antiguos. Además, debido a que a veces los operadores o fabricantes no ofrecen actualizaciones al sistema actual, el dispositivo no es actualizado, por lo que estos errores persistirán.

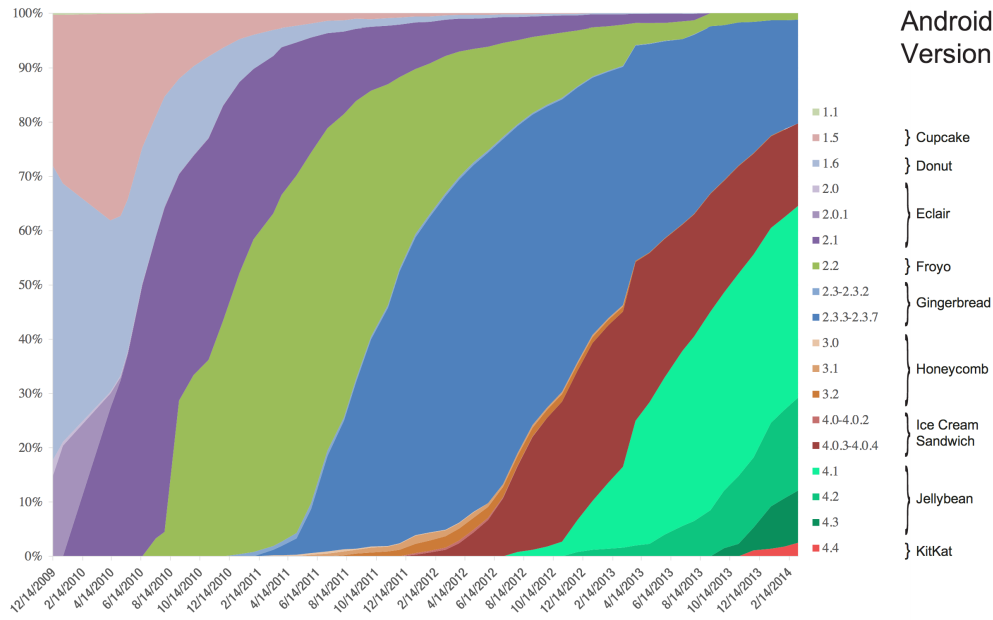


Figura 2.5 – Distribución historica de versiones de Android

2.2.2. Fragmentación a nivel de hardware

Este tipo de fragmentación es la que más afecta a los desarrolladores. Por un lado, la gran cantidad de dispositivos es la que ha permitido la rápida evolución de Android, ya que cualquier fabricante puede adaptar el sistema operativo a sus necesidades e incluirlo en su hardware. Para los desarrolladores, este tipo de fragmentación es la que genera más pesadillas ya que cada dispositivo con Android cuenta con diferentes características.

Fragmentación en los tamaños de pantalla

Existen cuatro tamaños generales de pantallas: pequeña (small), normal, grande (large) y extra grande (xlarge). Para optimizar la experiencia del usuario, muchas veces se debe implementar una interfaz distinta para un tipo específico de pantalla. Esto se lleva a cabo a través de un archivo llamado layout, escrito en XML que definirá los elementos presentes en la interfaz.

Si se desea usar el mismo layout para todas las pantallas simplemente se deben ir guardando estos archivos en la carpeta de recursos del proyecto, *res/layout*. En caso que se quiera agregar un layout distinto para un tipo de pantalla, además de tener

un archivo en la ruta antes mencionada, se debe crear una nueva carpeta de layouts, añadiendo el sufijo que corresponda a cada tamaño de pantalla.

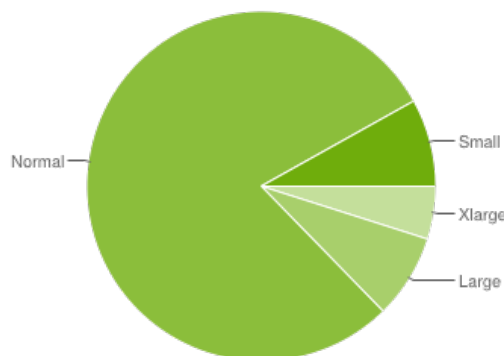


Figura 2.6 – Gráfico con la distribución de tamaños de pantalla.

Por ejemplo, si se quisiera agregar un layout distinto para pantallas grandes (large), se debe añadir un archivo de layout a la carpeta *res/layout-large*, por lo que existirán dos versiones de este archivo, uno en la carpeta antes señalada, mientras que el otro estará en la carpeta general de layouts, *res/layout*.

En el sitio web de Android [2], se entregan estadísticas mensuales sobre el porcentaje de dispositivos que tiene cada tamaño de pantalla. En el gráfico de la figura 2.6 se muestra la distribución de tamaños de pantalla durante el mes de Abril del 2014.

Fragmentación en las resoluciones de pantalla

Android categoriza las resoluciones de cada pantalla en base a la densidad de pixeles que poseen. Existen cinco tipos de densidades: baja (ldpi), media (mdpi), alta (hdpi), extra-alta (xhdpi) y extra-extra-alta (xxhdpi). Además existe otro tipo de densidad, la cual es usada principalmente para televisores (tvdpi).

Muchas veces es necesario agregar diferentes versiones del mismo recurso gráfico. Por ejemplo, si sólo se agrega un recurso gráfico en la resolución más alta (xxhdpi), este probablemente se verá bien en resoluciones altas como xxhdpi y xhdpi, pero para las más bajas, como hdpi o mdpi, la imagen será redimensionada y se perderá mucha calidad.

Al agregar elementos de UI como botones, textos, tablas, entre otros, también se debe considerar la densidad de pixeles, ya que si el ancho y alto se asignan en pixeles,

va a ocurrir lo que se muestra en la figura 2.7. Por ello, es muy importante asignar valores que esten en la escala de densidad de pixeles.

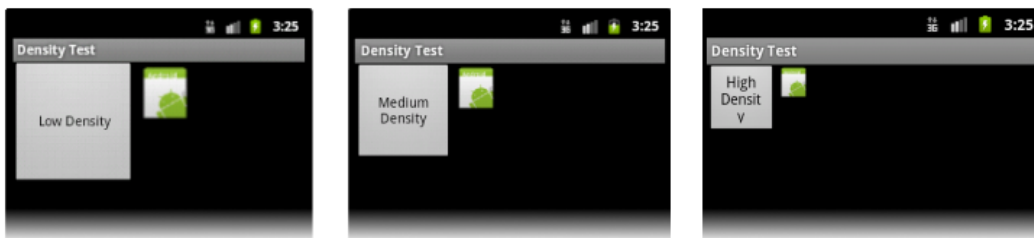


Figura 2.7 – Consecuencias de asignar alto y ancho en pixeles en vez de en densidad de pixeles.

Aún con estas precauciones, es muy difícil saber cuáles son los valores de alto y ancho adecuados que deben ser asignados. Esto se debe a que existe una gran diferencia entre cada tipo de resolución, ya que si por ejemplo se asignara a un elemento un ancho de 350dp, no existirán problemas en una pantalla con una resolución alta como un Nexus 4 (xhdpi), ya que el elemento tomaría un espacio de 700px, pero para un dispositivo con resolución más baja como un Samsung Galaxy Young (ldpi) si existirían, ya que el elemento tomaría 262.5px y el ancho de la pantalla de este dispositivo es de 240px. A través del siguiente sitio [3], se puede saber cuál es la densidad de pixeles de prácticamente todos los dispositivos más populares de Android.

En el gráfico de la figura 2.8 se puede apreciar la información que entrega Google sobre la distribución de densidad existente durante el mes de Abril del 2014 [2].

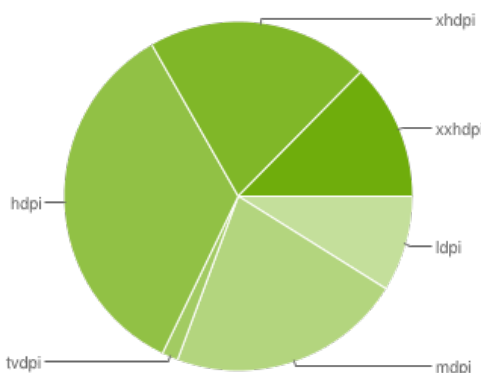


Figura 2.8 – Gráfico con la distribución de densidades de pantalla.

2.2.3. Fragmentación en otras características

Además de los tamaños de pantalla y sus resoluciones, existen otras características muy importantes que los desarrolladores deben tener en cuenta. Una de las principales es la RAM con la que cuenta el dispositivo, ya que es allí donde se cargan las instrucciones que ejecuta el procesador. También es muy importante el procesador y la cantidad de núcleos con los que cuenta. Aunque la mayoría de los dispositivos tiene cámara, también se debe tener en cuenta que algunos no la tiene. Por último, muchas veces los fabricantes como Samsung, hacen cambios en el sistema operativo, cambiando cosas nativas, lo cuál produce diferentes experiencias en cada dispositivo, y muchas veces genera errores que el desarrollador no se espera.

2.2.4. Reporte sobre Fragmentación

La compañía *OpenSignal* ha entregado dos reportes sobre la fragmentación en Android. En su último reporte de Julio del 2013 se entregan gráficas que ayudan a visualizar el número de dispositivos existentes. Estas gráficas se basan en 682.000 dispositivos únicos que descargaron la aplicación de OpenSignal. La razón de elegir este número de dispositivos es porque se quería hacer una comparación justa con respecto al reporte entregado el año 2012, en el que también se había tomado una muestra de 682.000 dispositivos.

En la gráfica de la figura 2.9 se aprecian los 11.868 dispositivos distintos que han descargado la aplicación de *OpenSignal* en los últimos meses. En su reporte del año 2012 este número era de 3.997. En el sitio web [4] se menciona lo siguiente:

“Esta es la mejor forma de visualizar realmente el número de diferentes dispositivos Android que han descargado la aplicación de OpenSignal en los últimos meses. Desde el punto de vista de un desarrollador, comparando la fragmentación de este año con el anterior, hemos visto que se ha triplicado, con dispositivos incluso más raros de todas partes del mundo. Si se quiere entender el desafío de crear una aplicación que funcione con todos los dispositivos que pueden descargarla, esta imagen es un buen punto para comenzar!”

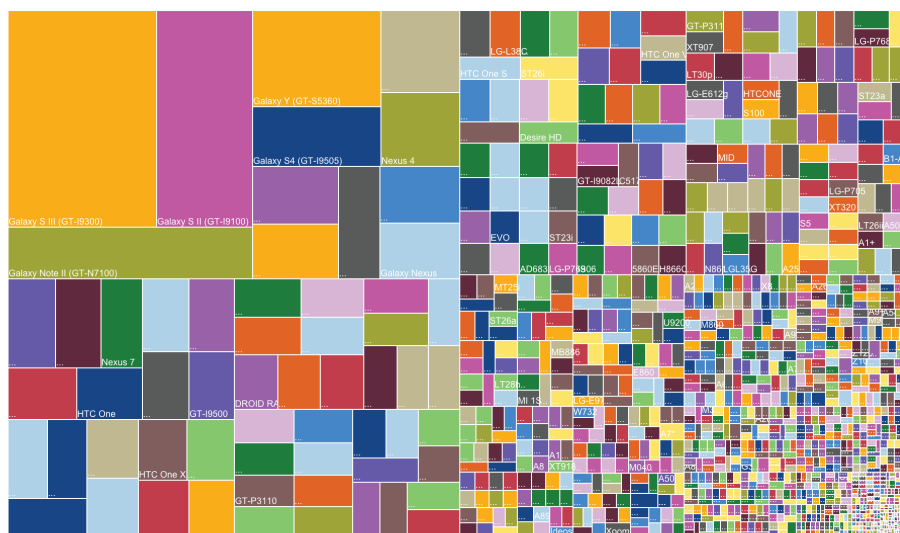


Figura 2.9 – Fragmentación de dispositivos entregado por OpenSignal el 2013.

Similar a las estadísticas de dispositivos, la gráfica de la figura 2.10 muestra el porcentaje de mercado que maneja cada uno de los fabricantes. Se puede ver a Samsung claramente sobre el resto, con un 47.5 % del mercado. Sony se encuentra en la segunda posición con un 6.5 %, menos de un séptimo de lo que tiene Samsung. Algunas otras marcas que se encuentra en esta gráfica, pero que tienen porcentajes muy bajos son Motorola, HTC, Huawei, LG y Google.

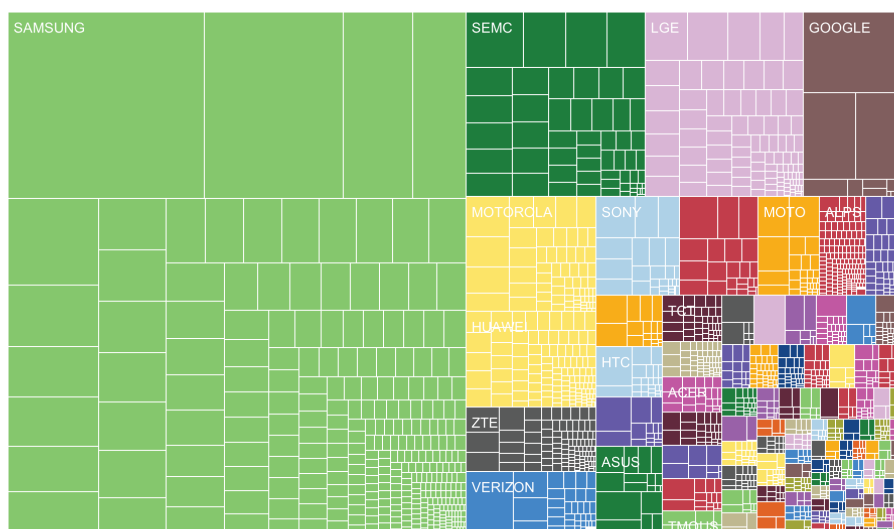


Figura 2.10 – Fragmentación a nivel de fabricantes de dispositivos Android.

Con respecto a los tamaños de pantallas, se menciona que la clave del éxito para cualquier aplicación es tener una buena interfaz, y en este aspecto Android presenta dos desafíos para los desarrolladores. Primero, los fabricantes tienden a producir sus propias variantes en la interfaz del usuario, cambiando el aspecto de varios elementos nativos de Android, como botones, switches, listas, entre otros, por lo que no se puede entregar la misma experiencia a todos los usuarios a menos que se hagan cambios profundos para personalizar la interfaz. El otro desafío tiene relación con los tamaños de pantalla, ningún otro sistema operativo móvil tiene tanta diversidad. En las figuras (2.11 y 2.12) se incluye una comparación entre los tamaños de pantalla de los dispositivos Android en contraste con los de iOS. Las líneas más oscuras representan la frecuencia de estas pantallas. Se hace énfasis en que en la gráfica lo que se muestra son los tamaños de pantalla física, no los tamaños en píxeles.

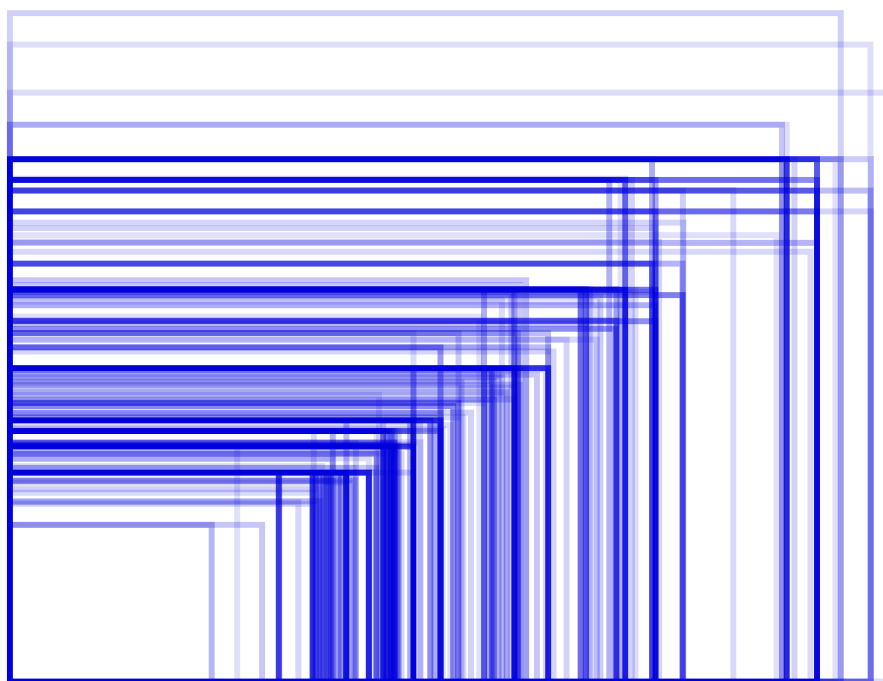


Figura 2.11 – Fragmentación de pantallas en dispositivos Android entregado por Open-Signal en Julio del 2013.

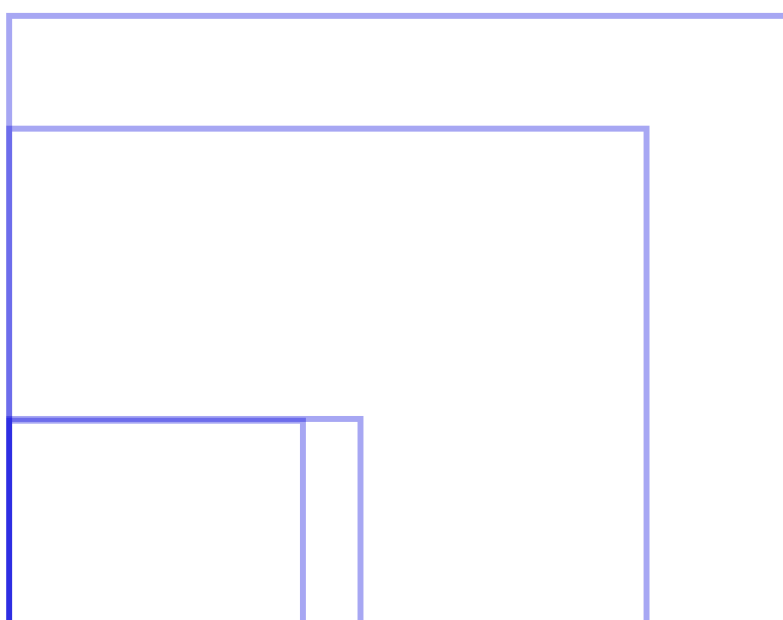


Figura 2.12 – Fragmentación de pantallas en dispositivos iOS entregado por OpenSignal en Julio del 2013.

Capítulo 3

Herramientas Actuales

En este capítulo se detallarán las herramientas más utilizadas para combatir los diversos problemas durante el proceso de desarrollo de aplicaciones Android. Para una mayor comprensión, primero se realizará una introducción sobre testing.

3.1. Testing

Con tantos dispositivos y sistemas operativos vigentes, asegurar la calidad de la aplicación a través de testing es un proceso vital y necesario, aunque también puede ser uno de los mayores dolores de cabeza para los desarrolladores. Lo que funciona perfectamente en un dispositivo, en otro puede no resultar como se espera. Es por ello que es absolutamente necesario el uso de herramientas que ayuden a reducir los riesgos inherentes de que una aplicación sea compatible con más de 10.000 dispositivos distintos. A continuación se darán a conocer los tipos de testing más conocidos.

3.1.1. Tipos de test

Testing unitario

Un test unitario (unit test) es una pieza de código escrito por un desarrollador que ejecuta una funcionalidad específica en el código que va a ser testeado. Este tipo de test se enfoca en aislar un componente, por ejemplo un método o una clase, para ser capaces de testearlo de forma replicable. Es por esto que los test unitarios y los

objetos simulados (mock objects) normalmente se usan en forma conjunta. Estos objetos simulados se usan para poder repetir el test innumerables veces. Por ejemplo, si se quisiera testear el momento en que se borra información desde una base de datos, probablemente no se quiere que los datos realmente se borren y que la próxima vez que se desee testear, estos ya no se encuentren.

Los test unitarios aseguran que el código funcione como se espera. También son muy útiles para asegurar que el código sigue funcionando correctamente después de hacer cambios en otras partes del proyecto, al momento de arreglar bugs o añadir nuevas funcionalidades.

Testing de UI

Además de testear los componentes individuales que permiten el funcionamiento de la aplicación, como actividades y servicios, es muy importante testear el comportamiento de la interfaz de la aplicación cuando está en funcionamiento en un dispositivo. El testing de UI asegura que la aplicación se comportará de forma correcta en respuesta de acciones que realice el usuario en un dispositivo, tales como escribir en el teclado, presionar botones, imágenes, entre otros controles. Se debe tener consideración especial con los test que involucran elementos de UI ya que únicamente la hebra principal tiene permisos para alterar la UI en Android.

Un estrategia común es testear de forma manual la UI, verificando que la aplicación se comporta como se espera al realizar una serie de acciones. Sin embargo, este enfoque puede consumir mucho tiempo y ser bastante tedioso, como también, se pueden pasar por alto algunos errores. Un método más eficiente y confiable sería automatizar el testing de la interfaz con algun framework que facilite esta tarea.

Testing de integración

Los test de integración están diseñados para testear el comportamiento que los componentes individuales tienen cuando funcionan de forma conjunta. Esto normalmente se realiza una vez que ya se han aprobado los test unitarios. Además tienden a ser más complejos y lentos que los test unitarios.

Testing funcional o de aceptación

Normalmente estos tipos de test son creados por gente de negocios y de control de calidad. Además son expresados en un lenguaje de negocios. Estos son test de alto nivel para testear el correcto funcionamiento de los requerimientos o características que debería tener la aplicación. Los testers y desarrolladores también pueden colaborar en la creación de estos.

Testing de sistema

El sistema es testeado como un todo, y la interacción entre los componentes, software y hardware es testeada. Normalmente, los test de sistema incluyen clases de test como:

- Smoke test: Es un testing rápido que se lleva a cabo sobre toda la aplicación. Su objetivo no consiste en encontrar bugs, sino que es asegurar que las funcionalidades básicas se comportan de manera correcta.
- Test de desempeño: Los test de desempeño miden alguna característica de un componente en una forma replicable. Si se necesitan mejoras en el desempeño de algún componente de la aplicación, el mejor enfoque es medir el desempeño antes y después de la inclusión de un cambio. De esta forma se entiende claramente el impacto que ha tenido el cambio en el desempeño.

3.1.2. ¿Qué testear?

Tan importante como saber hacer testing, es saber que cosas son necesarias de testear. A continuación se listan algunas situaciones comunes relacionadas con Android que se deberían tener en cuenta al momento de testear.

Cambios de orientación

Para dispositivos que soportan múltiples orientaciones, Android detecta los cambios de orientación cuando el usuario rota el dispositivo, dejándolo en *landscape* (posición horizontal) en vez de *portrait* (posición vertical).

Cuando ocurre esto, el comportamiento por defecto es destruir y recomenzar la Actividad. Se deberían tener en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Se dibuja de forma correcta la pantalla?
- ¿La aplicación mantiene el estado? La Actividad no debería perder nada que el usuario haya ingresado en la UI.

Cambios de configuración

También pueden ocurrir otros cambios más generales en el sistema, como un cambio de idioma. Este tipo de cambios también desencadenan el comportamiento por defecto de destruir y recomenzar la Actividad.

Dependencias de fuentes externas

Si la aplicación depende de acceso a internet, o usa GPS, entonces se debería testear que pasa cuando estos recursos no están disponibles.

Cambios en segundo plano

Si la aplicación esta inactiva y ya ha pasado a segundo plano, lo más probable es que el sistema destruya la o las actividades de la aplicación para dar memoria a otras aplicaciones que esten corriendo actualmente. Es por ello que testear el ciclo de vida de la actividad es necesario para corroborar si se destruye y recomienza de forma exitosa, sin pérdida del estado actual.

3.1.3. ¿Qué tests requieren un sistema con Android para ejecutarse?

Testing de clases en Java

Si las clases que se tienen no hacen llamadas a la API de Android, se puede usar el framework de JUnit sin ninguna restricción.

La ventaja de este método es que se puede usar cualquier framework de testing que sea para Java y la velocidad con que se ejecutan los tests debería ser mucha más rápida comparada con los tests que requieren de un sistema con Android.

Testing de clases en Java que usan la API de Android

Si se quieren hacer tests que usen la API de Android, estos necesitan llevarse a cabo en un dispositivo con Android. Esto hace que la ejecución de los tests tome más tiempo, principalmente porque el archivo *android.jar* no contiene el código del framework de Android. Este archivo es únicamente usado al momento de compilar una aplicación. Una vez que la aplicación está instalada, se utilizará el *android.jar* que está en el dispositivo.

3.1.4. Herramientas de testing provistas por Android

Android provee un buen framework de testing para hacer pruebas en varios aspectos de la aplicación. Los elementos claves son:

- Los Test suites (conjuntos de prueba) de Android están basados en JUnit. Se puede usar JUnit puro para testear una clase que no hace llamadas a la API de Android, o las extensiones de JUnit para Android si se desea testear componentes de Android.
- Las extensiones de JUnit proveen clases con tests específicos para componentes. Estas clases entregan métodos para crear *mocking objects* (objetos simulados) y métodos que ayudan a controlar el ciclo de vida de los componentes.
- El SDK (Software Development Kit) de Android también provee herramientas para realizar testing a la UI, como *monkeyrunner*.

A continuación se revisará en detalle cada una de las herramientas relacionadas a testing del SDK:

JUnit

El testing de Android se basa en JUnit. Actualmente la API de testing soporta JUnit 3. Este requiere que las clases de test hereden de la clase *junit.framework.TestCase*. Además, en JUnit 3 los métodos de testing deben comenzar con el prefijo *test*. También se debe llamar al método *setUp()* para configurar el test y al método *tearDown()* para finalizar el test.

Es una buena práctica, al realizar testing en Android, tener un método llamado *testPreconditions()* que se encargue de corroborar las precondiciones para cada uno de los test. Si este método falla, se sabe inmediatamente que las suposiciones para los otros test no se han cumplido.

Se puede usar la clase *TestCase* de JUnit para hacer testing unitario en una clase que no haga llamadas a la API de Android. *TestCase* es también la clase base para *AndroidTestCase*, que puede ser usada para testear objetos que dependen de Android.

La clase *Assert* de JUnit es usada para mostrar los resultados de los test. Los métodos *assert* comparan los valores que se esperan de un test con los valores reales y se lanza una excepción si la comparación falla. Android también provee una clase para *assertions* que extiende los posibles tipos de comparaciones, y otra clase de *assertions* para testear la UI.

3.1.5. Instrumentation

La API de testing de Android provee interacciones entre los componentes de Android y el ciclo de vida de la aplicación. Estas interacciones son realizadas a través de la API Instrumentation, que permite a los tests controlar el ciclo de vida y los eventos de interacción del usuario.

Normalmente, un componente de Android se ejecuta en un ciclo de vida determinado por el sistema. Por ejemplo, el ciclo de vida de un objeto *Activity* comienza cuando este es activado por un *Intent*. El método *onCreate()* es llamado, seguido del método *onResume()*. Cuando el usuario abre otra aplicación, el método *onPause()* es llamado. Si la Actividad llama al método *finish()*, entonces el método *onDestroy()* también es llamado. La API de Android no provee una forma de llamar estos métodos directamente,

pero se puede hacer a través de *Instrumentation*.

Únicamente una clase de test basada en *Instrumentation* permite enviar eventos de teclado o toques de pantalla a la aplicación bajo test. Por ejemplo, se puede testear una llamada al método *getActivity()*, el cuál comienza una actividad y retorna la actividad que está siendo testeada. Después se puede llamar al método *finish()*, seguido por un método *getActivity()* nuevamente, y así poder testear si la aplicación restaura su estado de forma correcta.

El sistema ejecuta todos los componentes de una aplicación en el mismo proceso. Se puede permitir a algunos componentes, tales como *Content Providers*, ejecutarse en un proceso separado, pero no se puede forzar a una aplicación a ejecutarse en el mismo proceso en el que otra aplicación esta ejecutándose.

3.1.6. Simulando objetos (Mock objects)

Android entrega clases para crear objetos llamados *mock objects*, que son objetos de sistema simulados como Context, ContentProvider, ContentResolver y Service. Algunos tests también proveen objetos simulados de Intent. Se pueden usar estos *mocks* para aislar los tests del resto del sistema y facilitar la inyección de dependencias. Estas clases se encuentran en los paquetes *android.test* y *android.test.mock*.

Por ejemplo se puede usar MockContext en vez de Context. La clase *RenamingDelegatingContext* entrega las llamadas a un contexto dado y ayuda a la base de datos y a las operaciones con archivos agregando un prefijo a todos los nombres de los archivos. De esta forma se pueden testear componentes sin afectar la base de datos del sistema de archivos de un dispositivo Android.

3.2. Herramientas de Testing

Ahora que ya se conoce lo básico sobre testing y se han visto las herramientas que entrega el framework de testing de Android, se comenzaran a ver el resto de herramientas que se encuentran disponibles.

3.2.1. EasyMock

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.2.2. PowerMock

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.2.3. Mockito

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.2.4. Espresso

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque

eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.2.5. Robotium

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.2.6. Robolectric

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.2.7. Spoon

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.3. Herramientas de Crashes

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.3.1. Crittercism

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.3.2. Bugsense

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.3.3. Crashlytics

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetuer signiferumque

eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.3.4. ACRA

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetur signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

3.3.5. Google Analytics

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens inciderint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definiebas an eos. Eu sit tincidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consectetur signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit veritus placerat per.

Capítulo 4

Análisis Comparativo

Para este análisis comparativo hemos filtrado las aplicaciones que pueden ser más útiles y que pueden ser comparadas, ya que muchas de las herramientas estudiadas son muy distintas una de otra, por lo que es muy complicado realizar una comparación.

Sed iusto nihil populo an, ex pro novum homero cotidieque. Te utamur civibus eleifend qui, nam ei brute doming concludaturque, modo aliquam facilisi nec no. Vidisse maiestatis constituam eu his, esse pertinacia intellegam ius cu. Eos ei odio veniam, eu sumo altera adipisci eam, mea audiam prodesset persequeris ea. Ad vitae dictas vituperata sed, eum posse labore postulant id. Te eligendi principes dignissim sit, te vel dicant officiis repudiandae.

Id vel sensibus honestatis omittantur, vel cu nobis commune patrioque. In accusata definiebas qui, id tale malorum dolorem sed, solum clita phaedrum ne his. Eos mutat ullum forensibus ex, wisi perfecto urbanitas cu eam, no vis dicunt impetus. Assum novum in pri, vix an suavitate moderatius, id has reformidans referrentur. Elit inciderint omittantur duo ut, dicit democritum signiferumque eu est, ad suscipit delectus mandamus duo. An harum equidem maiestatis nec. At has veri feugait placerat, in semper offendit praesent his. Omnium impetus facilis sed at, ex viris tincidunt ius. Unum eirmod dignissim id quo. Sit te atomorum quaerendum neglegentur, his primis tamquam et. Eu quo quot veri alienum, ea eos nullam luptatum accusamus. Ea mel causae phaedrum reprimique, at vidisse dolores occurreret nam.

Capítulo 5

Implementación

Sed iusto nihil populo an, ex pro novum homero cotidieque. Te utamur civibus eleifend qui, nam ei brute doming concludaturque, modo aliquam facilisi nec no. Vidisse maiestatis constituam eu his, esse pertinacia intellegam ius cu. Eos ei odio veniam, eu sumo altera adipisci eam, mea audiam prodesset persequeris ea. Ad vitae dictas vituperata sed, eum posse labore postulant id. Te eligendi principes dignissim sit, te vel dicant officiis repudiandae.

Id vel sensibus honestatis omittantur, vel cu nobis commune patrioque. In accusata definiebas qui, id tale malorum dolorem sed, solum clita phaedrum ne his. Eos mutat ullum forensibus ex, wisi perfecto urbanitas cu eam, no vis dicunt impetus. Assum novum in pri, vix an suavitate moderatius, id has reformidans referrentur. Elit inciderint omittantur duo ut, dicit democritum signiferumque eu est, ad suscipit delectus mandamus duo. An harum equidem maiestatis nec. At has veri feugait placerat, in semper offendit praesent his. Omnium impetus facilis sed at, ex viris tincidunt ius. Unum eirmod dignissim id quo. Sit te atomorum quaerendum neglegentur, his primis tamquam et. Eu quo quot veri alienum, ea eos nullam luptatum accusamus. Ea mel causae phaedrum reprimique, at vidisse dolores occurreret nam.

Capítulo 6

Conclusiones y Trabajo Futuro

Apéndice A

Apéndice A

A.1. Sección Apéndice

Bibliografía

- [1] Android. <http://developer.android.com/about/dashboards/index.html>. Android Dashboards.
- [2] Android. <http://www.android.com/phones-and-tablets/>. Great devices with the best of Android.
- [3] Emir Hasanbegovic. <http://www.emirweb.com/screendevicestatistics.php>. Android Device Screen Sizes.
- [4] OpenSignal. <http://opensignal.com/reports/fragmentation-2013/>. Android Fragmentation Visualized (July 2013).