



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE DEVICES

"TAREA 13: NOTIFICACIONES"

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

FECHA DE ENTREGA: 18/10/2021



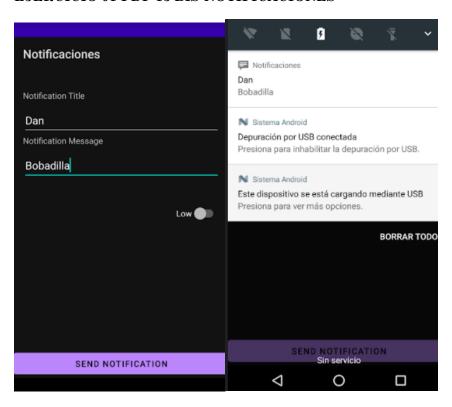


INTRODUCCIÓN

Las notificaciones son un recurso fundamental para las aplicaciones móviles ya que permiten a los usuarios saber cuando se tiene una actividad importante o saber si les ah llegado un correo para ellos y atenderlo de manera inmediata.

DESARROLLO

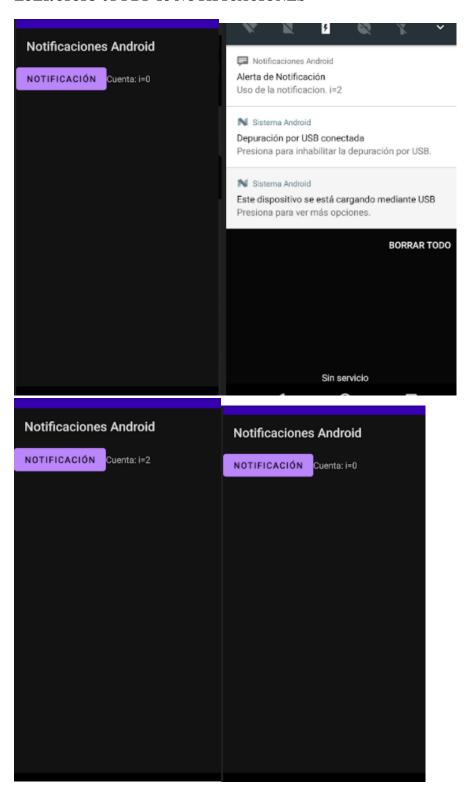
EJERCICIO 01 PDF 13 BIS-NOTIFICACIONES







EJERCICIO 01 PDF 13 NOTIFICACIONES







EJERCICIO 02 LIMPIADOR DE BARRA

Para esto añadir la condición de código ya que por medio de capturas no se vería el resultado

```
//CONTROL//
Handler timerHandler = new Handler();
long startTime = 0;
@RequiresApi(api = Build.VERSION_CODES.M)
Runnable timerRunnable = new Runnable() {
    @Override
    public void run() {
        long millis = System.currentTimeMillis() - startTime;
        int seconds = (int) (millis / 1000);
        int minutes = seconds / 60;
        seconds = seconds % 60;

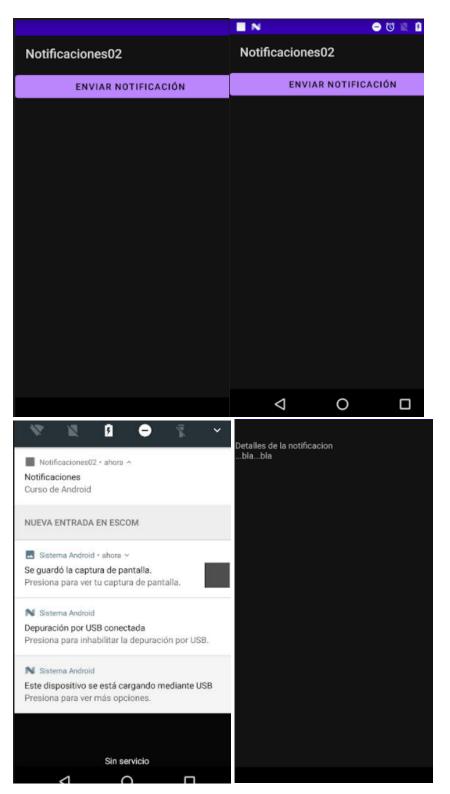
    if(i>0) {
        StatusBarNotification[] active = manager.getActiveNotifications();
        if(active.length == 0 && null!= active) {
            i = 0;
            jtv.setText("Cuenta: i=" + i);
        }
    }
    timerHandler.postDelayed( n this, delayMillis: 500);
}
```

Con esto implementamos un hilo que nos permite ejecutar la misma acción cada segundo además de que gracias al utilizar un hilo podemos mandar un setText() ya que sin hacer esto pararíamos el hilo principal.





EJERCICIO 03







CONCLUSIONES

Las notificaciones son un tema que me llama mucho la atención ya que con ellas podemos crear una mejor aplicación para los usuarios y tener un buen manejo de estas nos hacen tener un mayor conocimiento sobre cómo están elaboradas las aplicaciones que siempre instalamos como es el caso de Gmail.