SPLASH SCREEN

Es la pantalla que nos aparece al iniciar nuestro móvil, en la mayoría de los casos, los creadores llegan a modificarlas en sus Rom’s.

VISTA (VIEW)

Las vistas son los elementos que componen la interfaz de usuario de una aplicación. Son por ejemplo, un botón, una entrada de texto,… Todas las vistas van a ser objetos descendientes de la clase View, y por tanto, pueden ser definidos utilizando código Java. Sin embargo, lo habitual va a ser definir las vistas utilizando un fichero XML y dejar que el sistema cree los objetos por nosotros a partir de este fichero. Esta forma de trabajar es muy similar a la definición de una página web utilizando código HTML.

ACTIVIDAD (ACTIVITY)

Una aplicación en Android va a estar formada por un conjunto de elementos básicos de visualización, coloquialmente conocidos como pantallas de la aplicación. En Android cada uno de estos elementos, o pantallas, se conoce como actividad. Su función principal es la creación del interfaz de usuario. Una aplicación suelen necesitar varias actividades para crear el interfaz de usuario. Las diferentes actividades creadas serán independientes entre sí, aunque todas trabajarán para un objetivo común. Toda actividad ha de pertenecer a una clase descendiente de Activity.

LAYOUT

Un Layout es un conjunto de vistas agrupadas de una determinada forma. Vamos a disponer de diferentes tipos de Layouts para organizar las vistas de forma lineal, en cuadrícula o indicando la posición absoluta de cada vista. Los Layouts también son objetos descendientes de la clase View. Igual que las vistas los Layouts pueden ser definidos en código, aunque la forma habitual de definirlos en utilizando código XML.

SERVICIO (SERVICE)

Un servicio es un proceso que se ejecuta “detrás”, sin la necesidad de una interacción con el usuario. Es algo parecido a un demonio en Unix o a un servicio en Windows. En Android disponemos de dos tipos de servicios: servicios locales, que son ejecutados en el mismo proceso y servicios remotos, que son ejecutados en procesos separados.

INTENCIÓN (INTENT)

Una intención representa la voluntad de realizar alguna acción; como realizar una llamada de teléfono, visualizar una página web. Se utiliza cada vez que queramos:

• lanzar una actividad

• lanzar un servicio

• enviar unanuncio de tipo broadcast

• Comunicarnos con un servicio

Los componentes lanzados pueden ser internos o externos a nuestra aplicación. También utilizaremos lasintenciones para el intercambio de información entre estos componentes.

RECEPTOR DE ANUNCIOS (BROADCAST RECEIVER)

Un receptor de anuncios recibe y reacciona ante anuncios de tipo broadcast. Los anuncios broadcast pueden ser originados por el sistema o por las aplicaciones. Algunos tipos de anuncios originados por el sistema son: Batería baja, llamada entrante,... Las aplicaciones también pueden crear y lanzar nuevos tipos deanuncios broadcast. Los receptores de anuncios no disponen de interfaz de usuario, aunque pueden iniciar una actividad si lo estiman oportuno.

PROVEEDORES DE CONTENIDO (CONTENT PROVIDER)

En muchas ocasiones las aplicaciones instaladas en un terminal Android necesitan compartir información. Android define un mecanismo estándar para que las aplicaciones puedan compartir datos sin necesidad de comprometer la seguridad del sistema de ficheros. Con este mecanismo podremos acceder a datos de otras aplicaciones, como la lista de contactos, o proporcionar datos a otras aplicaciones. Los Content Provider son estudiados en el 0.

DIRECTORIOS

estructura-proyecto-android

src – Este directorio contendrá nuestros ficheros.java.

gen – Contiene recursos autogenerados por Android que nos facilitan mucho el trabajo.

res – Contiene recursos de elección del usuario, normalmente imágenes y ficheros .xml. Res contiene tres directorios: drawable, layout, y values. Drawable es la encargada de guardar las imágenes, layout contiene un fichero xml con las vistas de cada activity, y la carpeta de values almacena estilos y cadenas de caracteres(String).

libs – Contiene librerías en java que necesitamos para nuestra aplicación.

ÍCONO DE LANZAMIENTO

Hay que pensar en la aplicación como un producto que estará en un escaparate junto a muchos otros y el ícono de lanzamiento es el packaging que lo envuelve.

En primer lugar, este ícono servirá para representar a la app en las diferentes tiendas de aplicaciones —junto a las pantallas y textos promocionales— como elemento de venta para convencer al usuario de descargarla.

ÍCONOS Y PANTALLA INICIAL

Dicen que la primera impresión es la que cuenta. En el mundo de las aplicaciones esa primera impresión está limitada a dos componentes visuales: el ícono de lanzamiento y la pantalla inicial —también llamada splash— que se mostrará muchas veces al abrir la aplicación.

TIPOGRAFÍA

Como en cualquier diseño, el objetivo de la tipografía es conseguir que el texto se lea con claridad. Esto se logra no solo con una adecuada elección de la fuente, sino también gestionando su tamaño, separación entre líneas, ancho de columnas y contraste visual con el fondo.

GRILLA O RETÍCULA DE CONSTRUCCIÓN

La grilla o retícula —grid en inglés— es la estructura invisible sobre la cual se apoyan todos los elementos visuales. Su función es la de separar cada uno de los componentes de la interfaz en un espacio ordenado, organizando los sitios que quedarán en blanco y aquellos que contendrán formas. Una retícula bien definida se transforma en una ayuda al diseño que, generando orden y simplicidad, mejora la usabilidad de la app.

OTROS ELEMENTOS IMPORTANTES:

• Titulo (Title)

• ContentColor (Contenedor de color)

• Footer (Superficie inferior, o pie)

• FontFamily (Familia de fuente)

• FontSizeTitleSecondary (Tamaño de fuente de titulo secundario)

• FontColorTitle (Color de Fuente de titulo)

• Bottom (Botones)

• Content (Contenedor)

• Primary Color (Color primario)