

Aplicaciones Móviles

DOMICIANO RINCÓN

INGENIERÍA TELEMÁTICA
INGENIERÍA DE SISTEMAS
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

Relevancia

Reunir información

Gracias al uso masivo de teléfonos inteligentes y a la amplia cobertura de internet, ha surgido el mercado de las aplicaciones móviles.

Posicionamiento de
marca

La portabilidad del Smartphone es un aspecto clave.

Canal de
comunicación

Relevancia

Reunir información



Las empresas querrán tener una base de datos de sus clientes y información relacionada con ellos para plantear estrategias de mercado.

Posicionamiento de
marca

Canal de
comunicación

Relevancia

Reunir información

Posicionamiento de
marca

Canal de
comunicación

Mediante una aplicación se puede popularizar una marca. Usando como vitrina la tienda de aplicaciones y atrapando clientes con los servicios ofrecidos.

Relevancia

Reunir información

Posicionamiento de
marca

Canal de
comunicación



Una aplicación crea un canal de comunicación entre la empresa y el cliente donde se puede intercambiar información relevante como solicitudes, noticias, cambios o notificaciones entre otros.

Relevancia

Reunir información

Posicionamiento de
marca

Canal de
comunicación



El accionamiento remoto es muy usado a nivel industrial.

Sistema operativo Android

- Es un sistema operativo diseñado para ser ejecutado por dispositivos móviles con pantalla táctil.
- Tiene licencia Apache y GNU GPL que da libertad a cualquiera de usarlo y modificarlo.
- En los últimos años debido a su diseño basado en aplicaciones y su licencia libre, ha sido adoptado por numerosas compañías de electrónica de consumo como el sistema operativo de sus teléfonos
- El lenguaje de desarrollo para aplicaciones en Android es JAVA.



Android y Google

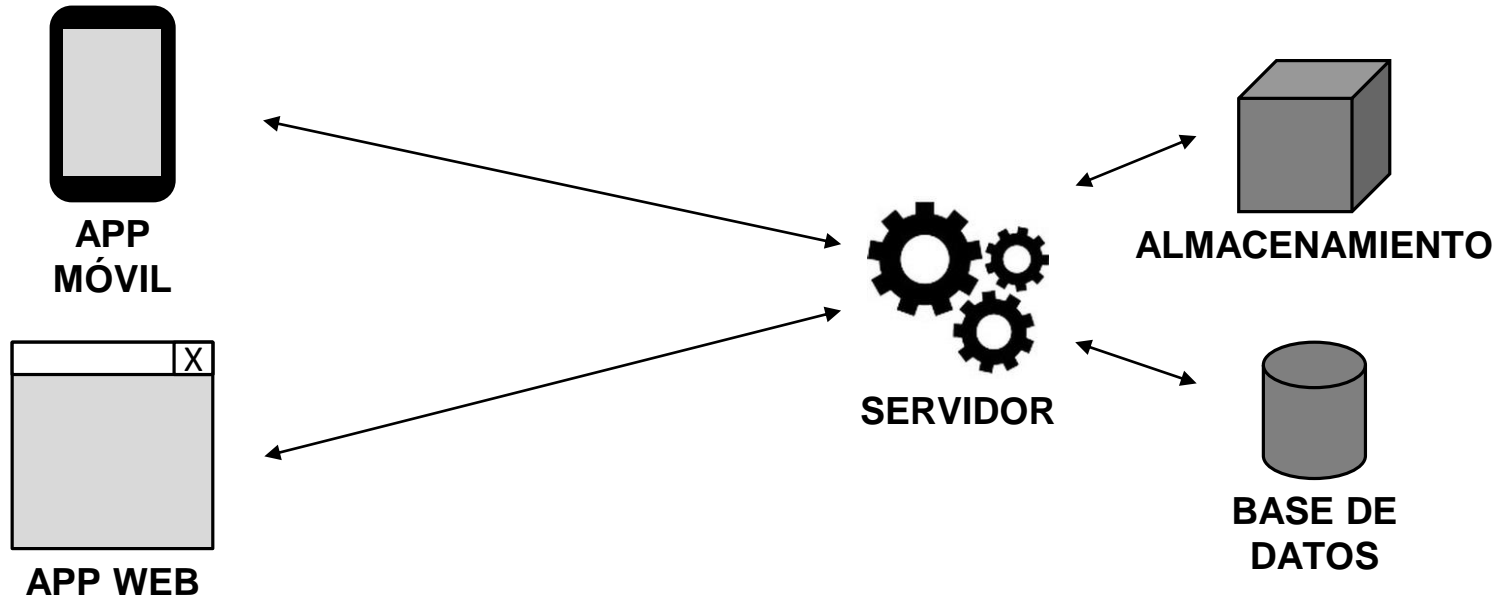


- Android es un proyecto financiado por Google. Todos los dispositivos Android van asociados a una cuenta en google.
- El gestor de aplicaciones es Google Play Store aunque se pueden instalar aplicaciones sin esta herramienta.
- Android ha sido tan versátil que incluso se usa para videoconsolas, televisores, relojes y hasta automóviles

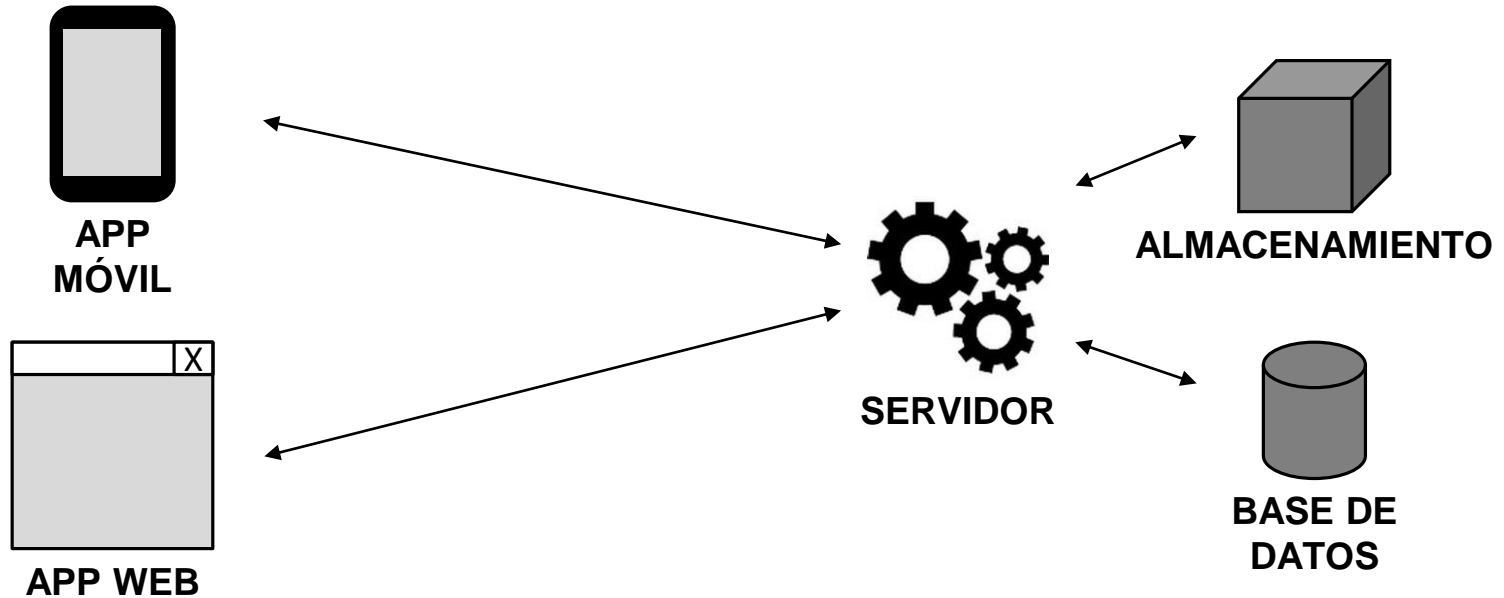
Versiones de Android y nivel de API

Nombre código ↕	Número de versión ↕	Fecha de lanzamiento ↕	Nivel de API ↕
Android 1.0 ¹	1.0	23 de septiembre 2008	1
Android 1.1 ¹	1.1	9 de febrero 2009	2
Cupcake	1.5	27 de abril de 2009	3
Donut	1.6	15 de septiembre de 2009	4
Eclair	2.0–2.1	26 de octubre de 2009	5–7
Froyo	2.2–2.2.3	20 de mayo 2010	8
Gingerbread	2.3–2.3.7	6 de diciembre 2010	9–10
Honeycomb ²	3.0–3.2.6	22 de febrero de 2011	11–13
Ice Cream Sandwich	4.0–4.0.5	18 de octubre 2011	14–15
Jelly Bean	4.1–4.3.1	9 de julio de 2012	16–18
KitKat	4.4–4.4.4, 4.4W–4.4W.2	31 de octubre de 2013	19–20
Lollipop	5.0–5.1.1	12 de noviembre de 2014	21–22
Marshmallow	6.0–6.0.1	5 de octubre de 2015	23
Nougat	7.0 - 7.1.2	15 de junio de 2016	24-25
Oreo	8.0	21 de agosto de 2017	26

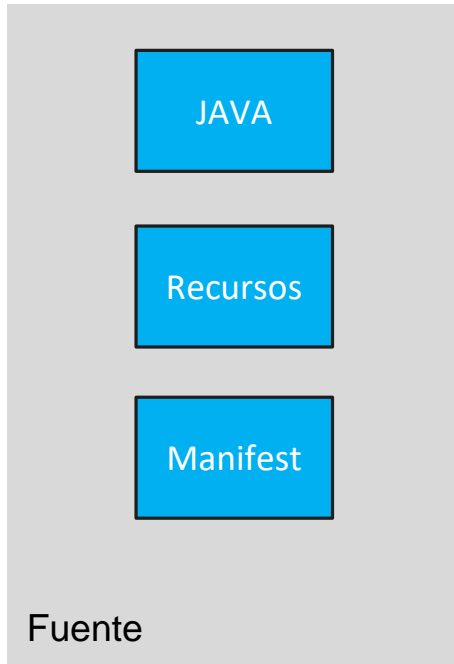
Topología actual de redes de consumo



Topología frontend-backend

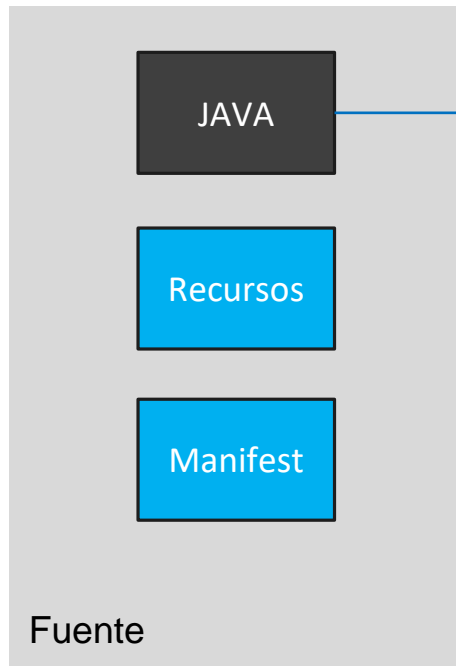


Aplicaciones de Android



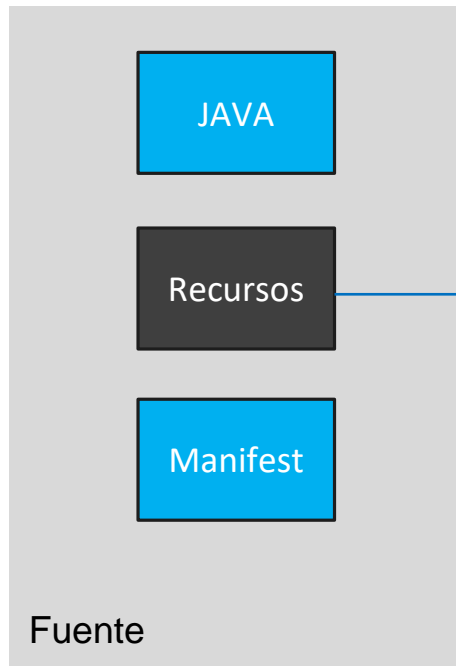
El compilador empaqueta los componentes de la aplicación en un archivo de extensión .APK.

Aplicaciones de Android



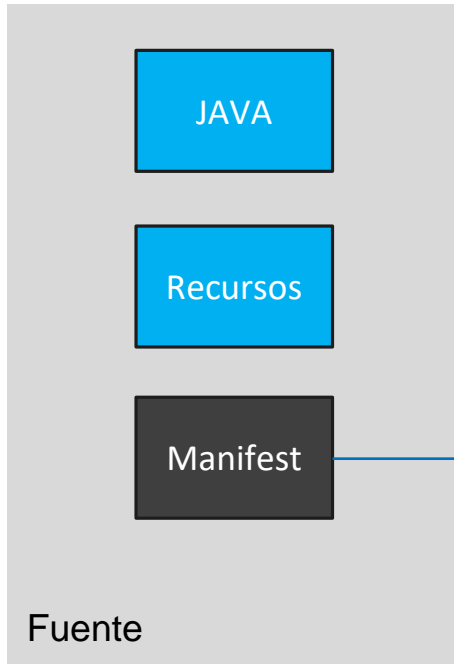
Archivos donde irán los algoritmos necesarios para la ejecución programada de nuestra aplicación.

Aplicaciones de Android



Donde se encuentran las vistas de la aplicación, imágenes, iconos, colores, texto y constantes que se podrán usar en la parte JAVA

Aplicaciones de Android



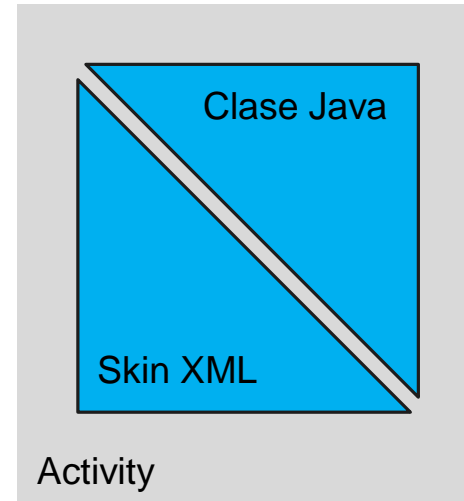
Un archivo XML que presenta la configuración de la aplicación, donde se define el nombre, el icono y la clase de JAVA a ejecutar al accionar la aplicación, los permisos concedidos a la app, los servicios que ejecuta, canales de comunicación con otras aplicaciones entre otros.

Actividades

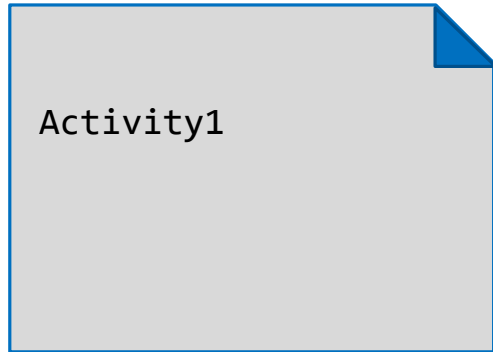
ANDROID

Activity

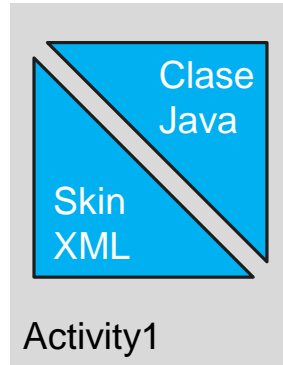
«Una actividad es un componente de la aplicación que contiene una pantalla con la que los usuarios pueden interactuar para realizar una acción, como marcar un número telefónico, tomar una foto, enviar un correo electrónico o ver un mapa. A cada actividad se le asigna una ventana en la que se puede dibujar su interfaz de usuario»



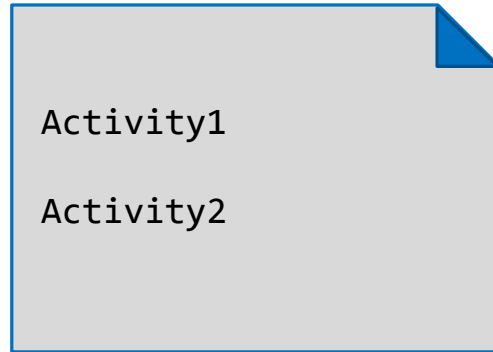
Activity



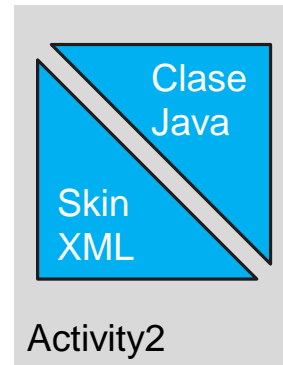
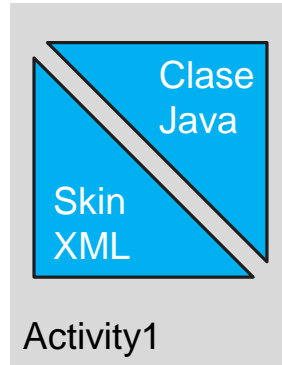
manifest.xml



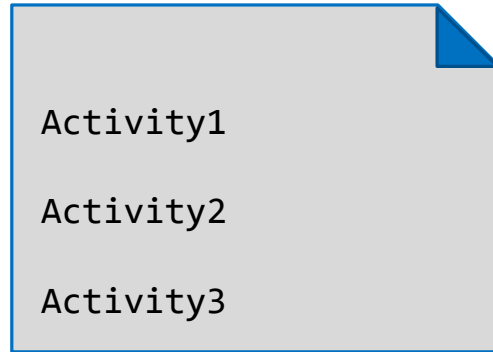
Activity



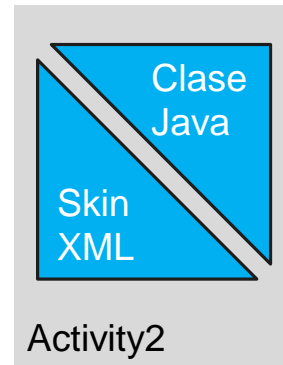
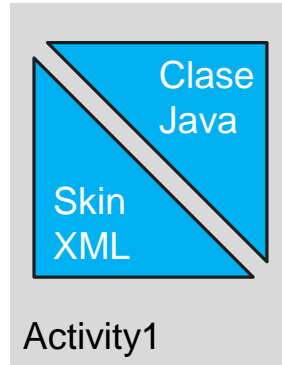
manifest.xml



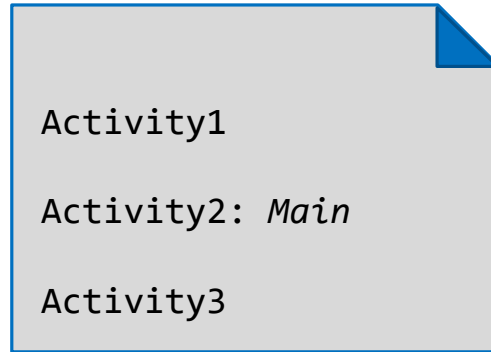
Activity



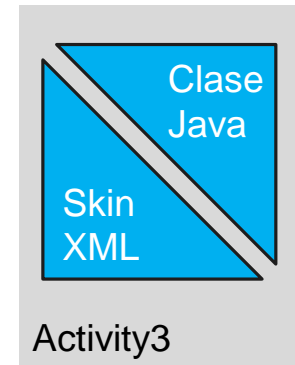
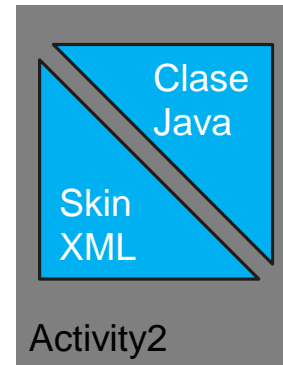
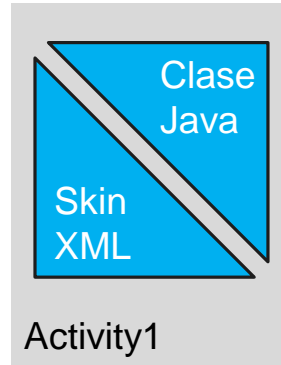
manifest.xml



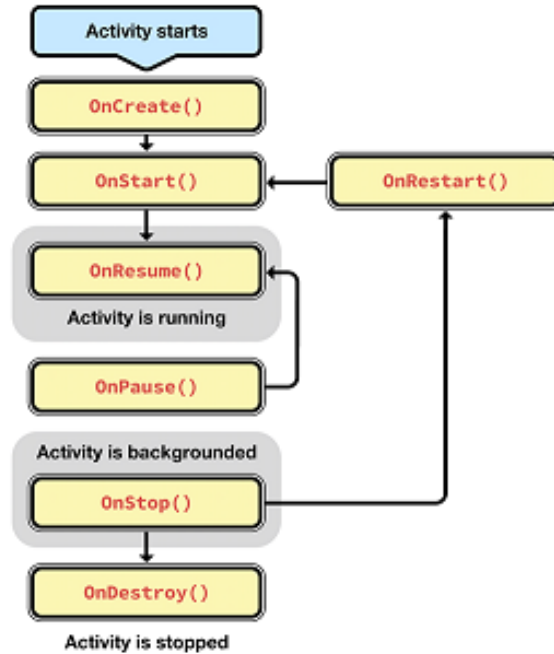
Activity



manifest.xml



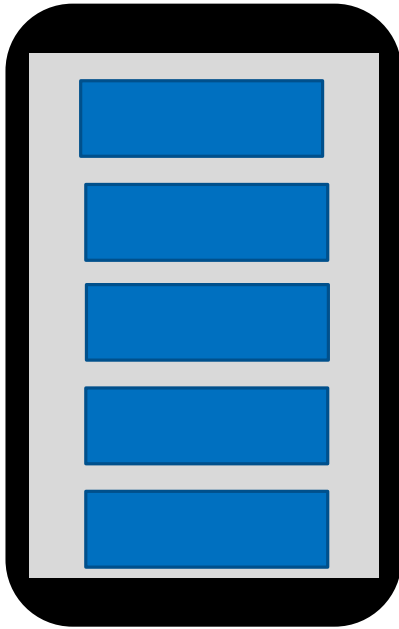
Ciclo de vida de una Activity



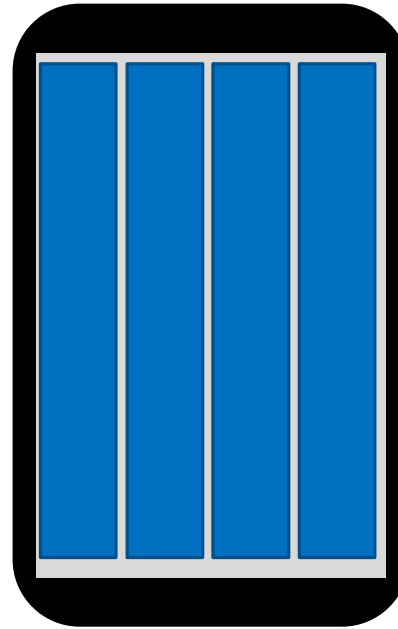
Layouts

ANDROID

LinearLayout

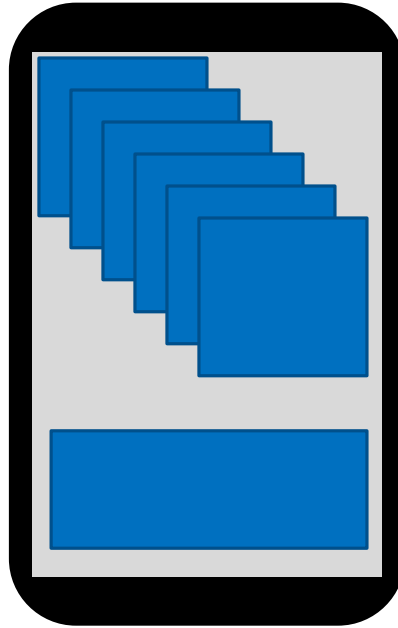


Vertical



Horizontal

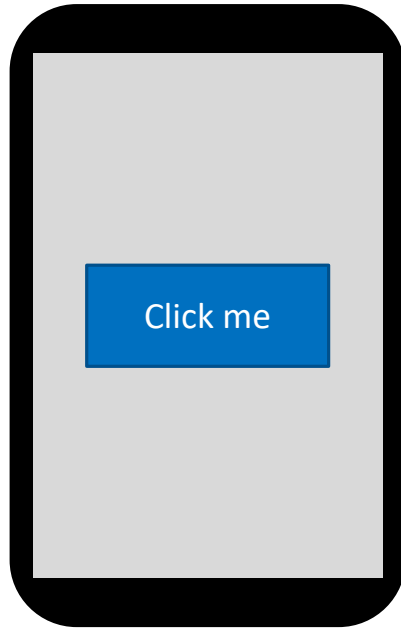
RelativeLayout



Views

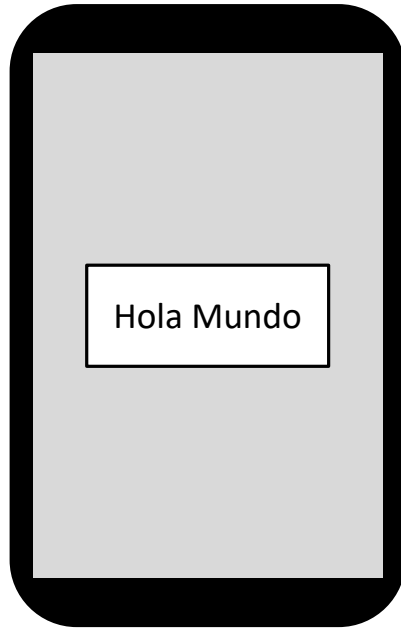
ANDROID

Button



```
<Button  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Click me"/>
```

TextView



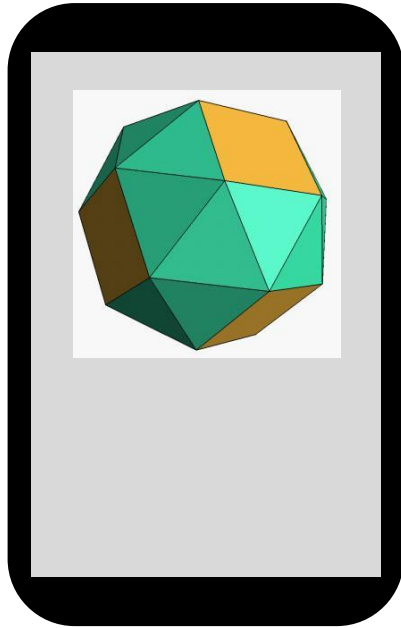
```
<TextView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Hola mundo"/>
```

EditText



```
<EditText  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="Hola mundo"/>
```

EditText



```
<ImageView  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:background="@drawable/geom"/>
```

EJERCICIO 1

Diseñe, mediante XML y usando sólo
LinearLayout, la siguiente pantalla

