

# La implementación de Cordova



APACHE  
CORDOVA™

# INDICE

- 1.Despliegue y distribución
- 2.Depuración
- 3.Frameworks UI

# 1. Despliegue y distribución

## Consola para desarrolladores

- La Consola para desarrolladores de Google Play es el lugar donde realizas las operaciones de publicación y donde tienes tus herramientas.
- Carga aplicaciones, crea páginas para tus productos, configura precios y distribución, y publica.
- Puedes administrar todas las fases de publicación en Google Play a través de la Consola para desarrolladores, desde cualquier explorador web.
- Una vez que te hayas registrado y recibas la verificación por correo electrónico, puedes iniciar sesión en tu Consola para desarrolladores de Google Play.

# 1. Despliegue y distribución

<https://play.google.com/apps/publish>

AÑADIR NUEVA APLICACIÓN

Idioma predeterminado \*

Español (Latinoamérica) – es-419 ▼

Nombre \*

0 de 30 caracteres

¿Cómo te gustaría empezar?

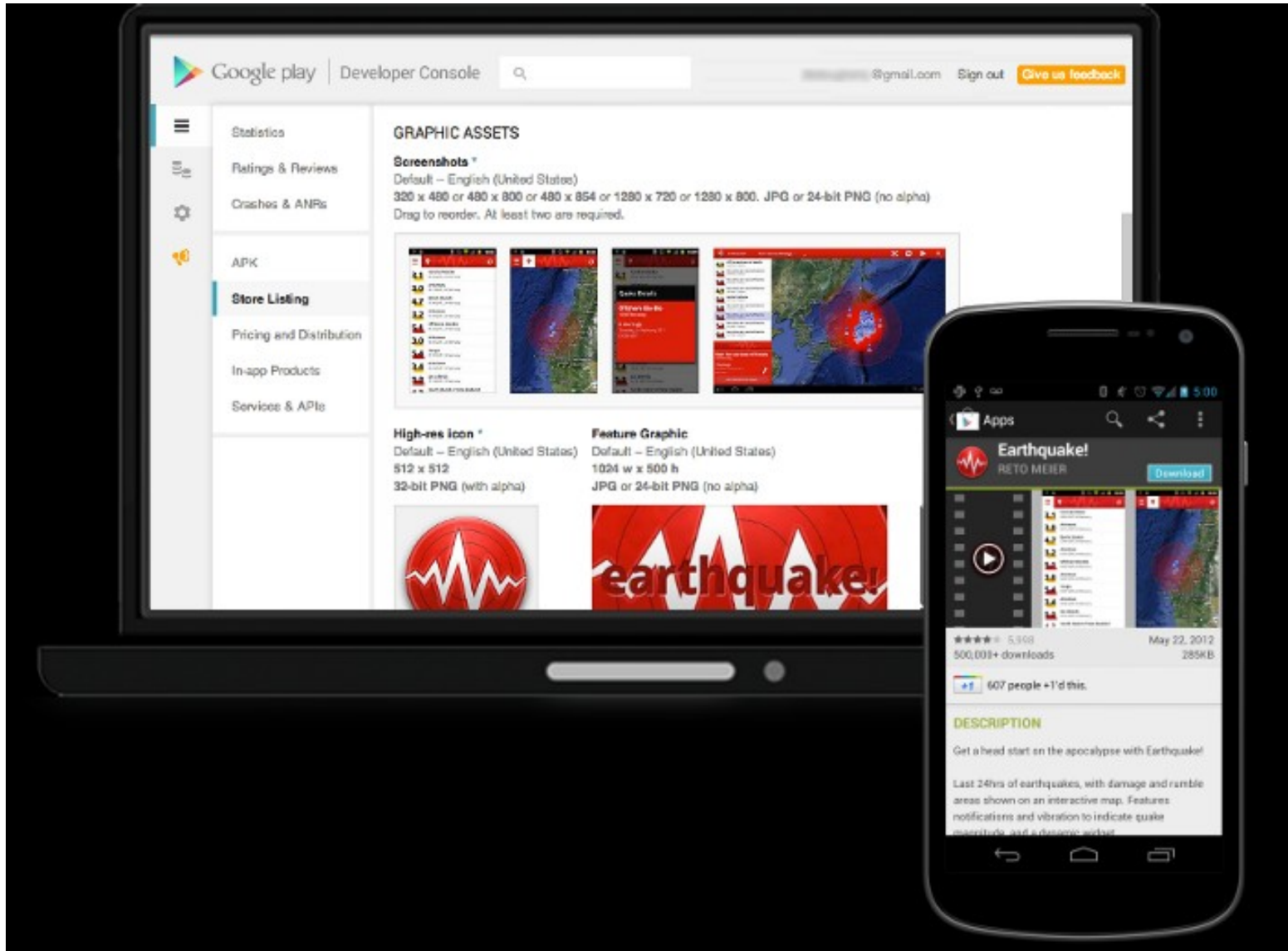
Subir APK

Preparar ficha de Play Store

Cancelar

# 1. Despliegue y distribución

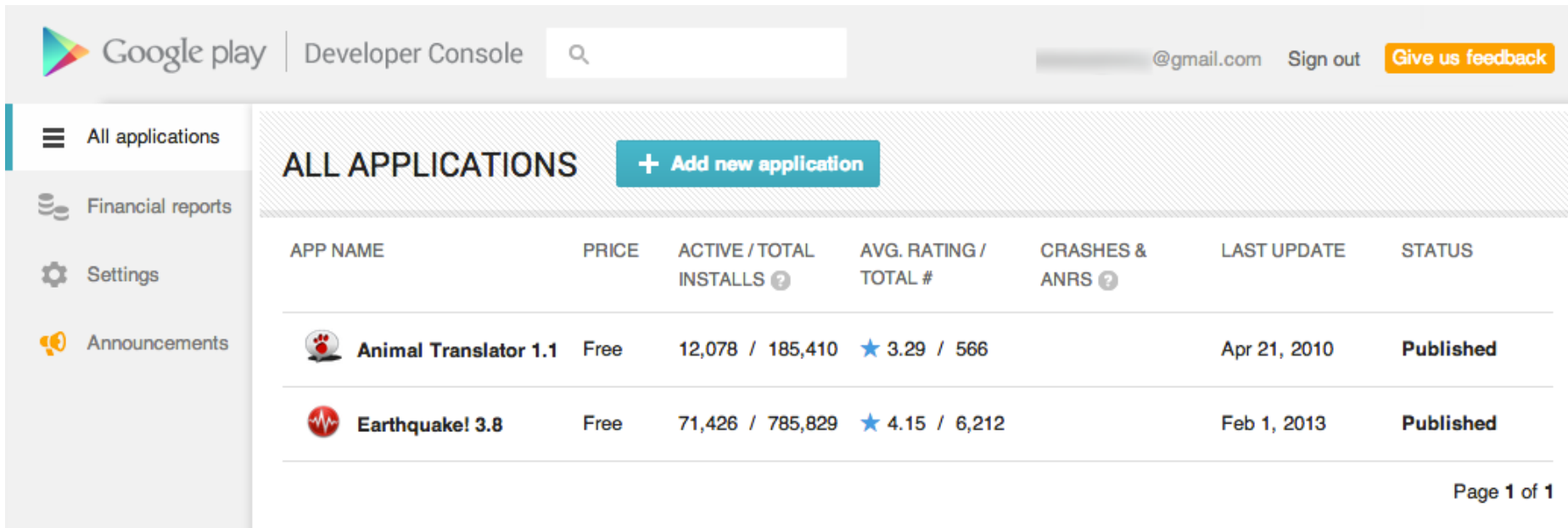
## Consola para desarrolladores





# 1. Despliegue y distribución

## Todas las aplicaciones

Comienza en Todas las aplicaciones, que te proporciona un vistazo rápido de tus aplicaciones y te permite saltar a estadísticas, reseñas y detalles del producto, o cargar una aplicación nueva.



The screenshot shows the Google Play Developer Console interface. At the top, there's a header with the Google Play logo, 'Developer Console', a search bar, and user information like '@gmail.com' and 'Sign out'. A 'Give us feedback' button is also present. On the left, a sidebar menu includes 'All applications' (selected), 'Financial reports', 'Settings', and 'Announcements'. The main content area is titled 'ALL APPLICATIONS' with a '+ Add new application' button. Below this is a table listing applications.

APP NAME	PRICE	ACTIVE / TOTAL INSTALLS ?	AVG. RATING / TOTAL #	CRASHES & ANRS ?	LAST UPDATE	STATUS
 <b>Animal Translator 1.1</b>	Free	12,078 / 185,410	★ 3.29 / 566		Apr 21, 2010	<b>Published</b>
 <b>Earthquake! 3.8</b>	Free	71,426 / 785,829	★ 4.15 / 6,212		Feb 1, 2013	<b>Published</b>

Page 1 of 1

# 1. Despliegue y distribución

## Detalles de tu cuenta

Especifica información básica del perfil de desarrollador sobre ti o tu compañía en la página de detalles de la cuenta. Esto te identifica ante Google Play y tus clientes. Puedes volver en cualquier momento para editar la información y cambiar tu configuración.

# 1. Despliegue y distribución

## Detalles de tu cuenta

### ACCOUNT DETAILS

Saved

### DEVELOPER PROFILE

Developer name \*

Company or developer name...

The developer name will appear to users under the name of your application.

Email address \*

your.address@gmail.com

Website

http://your.site.com

Phone Number \*

+1-650-555-1212

Include plus sign, country code and area code.  
For example, +1-650-253-0000.

Email updates

☐ I'd like to get occasional emails about development and Google Play opportunities.



# 1. Despliegue y distribución

## Cómo vincular tu cuenta de comerciante

Si quieres vender aplicaciones y productos integrados en la aplicación, vincula tu cuenta de comerciante en Google Wallet a tu perfil de desarrollador. Google Play utiliza la cuenta de comerciante vinculada para la identificación financiera e impositiva, como también para el procesamiento mensual de los pagos provenientes de las ventas.


# 1. Despliegue y distribución

## Detalles del directorio de la tienda

- Utiliza la Consola para desarrolladores para configurar una página de Directorio de la tienda. Esa página será la página de inicio de tu aplicación en Google Play. Es la página que los usuarios ven en sus teléfonos celulares o en la Web y donde obtienen información sobre tu aplicación y la descargan.
- Carga recursos personalizados de la marca, capturas de pantalla y videos para destacar las mejores características de tu aplicación. Proporciona una descripción localizada, agrega notas acerca de la última versión y más. Puedes actualizar el directorio de tu tienda en cualquier momento.

# 1. Despliegue y distribución

## Detalles del directorio de la tienda

 **EARTHQUAKE!** – com.radioactiveyak.earthquake Published ▾

**STORE LISTING** Saved Fields marked with \* need to be filled before publishing.

**PRODUCT DETAILS**

English (United States) Add translations

**Title \***  
English (United States)

  
11 of 30 characters

**Description \***  
English (United States)

Get a head start on the apocalypse with Earthquake!

Last 24hrs of earthquakes, with damage and rumble areas shown on an interactive map. Features notifications and vibration to indicate quake magnitude, and a dynamic widget.

Now optimized for tablets!

**Promo text**  
English (United States)

**Recent changes**  
English (United States)

**GRAPHIC ASSETS**

If you haven't added localized graphics for each language, graphics for your default language will be used.  
[Learn more about graphic assets.](#)

**Screenshots \***  
Default – English (United States)

200 x 100 or 400 x 200 or 400 x 354 or 1200 x 720 or 1200 x 800. JPG or 24-bit PNG (no alpha)

English (United States)

Last 24hrs of earthquakes, with damage and rumble areas shown on an interactive map. Features notifications and vibration to indicate quake magnitude, and a dynamic widget.

Now optimized for tablets!

**Promo text**

English (United States)

Get a head start on the apocalypse! 24h of quakes mapped.

**Recent changes**

English (United States)

Fixed force close on refresh bug introduced in last update (sorry!)

**GRAPHIC ASSETS**

If you haven't added localized graphics for each language, graphics for your default language will be used.

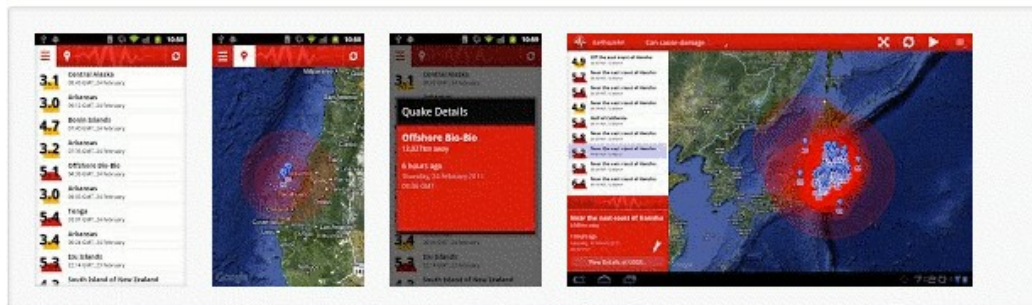
[Learn more about graphic assets.](#)

**Screenshots \***

Default – English (United States)

320 x 480 or 480 x 800 or 480 x 854 or 1280 x 720 or 1280 x 800. JPG or 24-bit PNG (no alpha)

Drag to reorder. At least two are required.

**High-res icon \***

Default – English (United States)

512 x 512

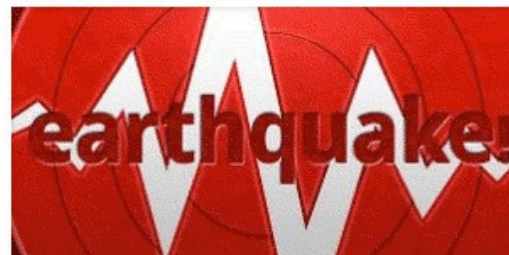
32-bit PNG (with alpha)

**Feature Graphic**

Default – English (United States)

1024 w x 500 h

JPG or 24-bit PNG (no alpha)



# 1. Despliegue y distribución

## Carga y publica instantáneamente

- Desde la Consola para desarrolladores, puedes cargar y publicar rápidamente un archivo de paquete de una aplicación para Android lista para su lanzamiento. La aplicación es un borrador hasta que la publicas, y en ese momento Google Play comienza a exhibir la página de directorio de tu tienda y la aplicación a los usuarios; tu aplicación aparece en los directorios de tiendas en solo horas, no semanas.
- Una vez que se publica tu aplicación, puedes actualizarla cuantas veces quieras: Cambia los precios, la configuración y las opciones de distribución en cualquier momento, sin la necesidad de actualizar el archivo binario de la aplicación.



# 1. Despliegue y distribución

## Pruebas alfa y beta

- Siempre es bueno obtener la opinión real de los usuarios, especialmente antes del lanzamiento. Google Play facilita la distribución de versiones de tu aplicación previas al lanzamiento a grupos de prueba alfa y beta en cualquier parte del mundo.
- En la sección APK de tu Consola para desarrolladores de Google Play encontrarás las pestañas Pruebas alfa y Pruebas beta. Aquí puedes cargar versiones de los archivos APK de tus aplicaciones y definir una lista de evaluadores como un Grupo de Google o una Comunidad de Google+.
- Una vez que hagas esto, recibirás una URL que enviarás a tus evaluadores, desde la cual podrán acceder al programa de prueba.

# 1. Despliegue y distribución

## Pruebas alfa y beta

**APK**Advanced Mode

**PRODUCTION**  
Version  
**2**

**BETA TESTING**  
Set up Beta testing for your app

**ALPHA TESTING**  
Version  
**4**

**ALPHA CONFIGURATION** [Upload new APK](#)

**CURRENT APK** published on May 16, 2013 1:36:44 PM

**Supported devices**  
**1397**  
[See list](#)

**Excluded devices**  
**0**  
[Manage excluded devices](#)

**Alpha testers**  
[Manage list of testers](#)

VERSION	UPLOADED ON	STATUS	ACTIONS
4 (4.0)	May 16, 2013	In Alpha	<a href="#">Promote...</a>

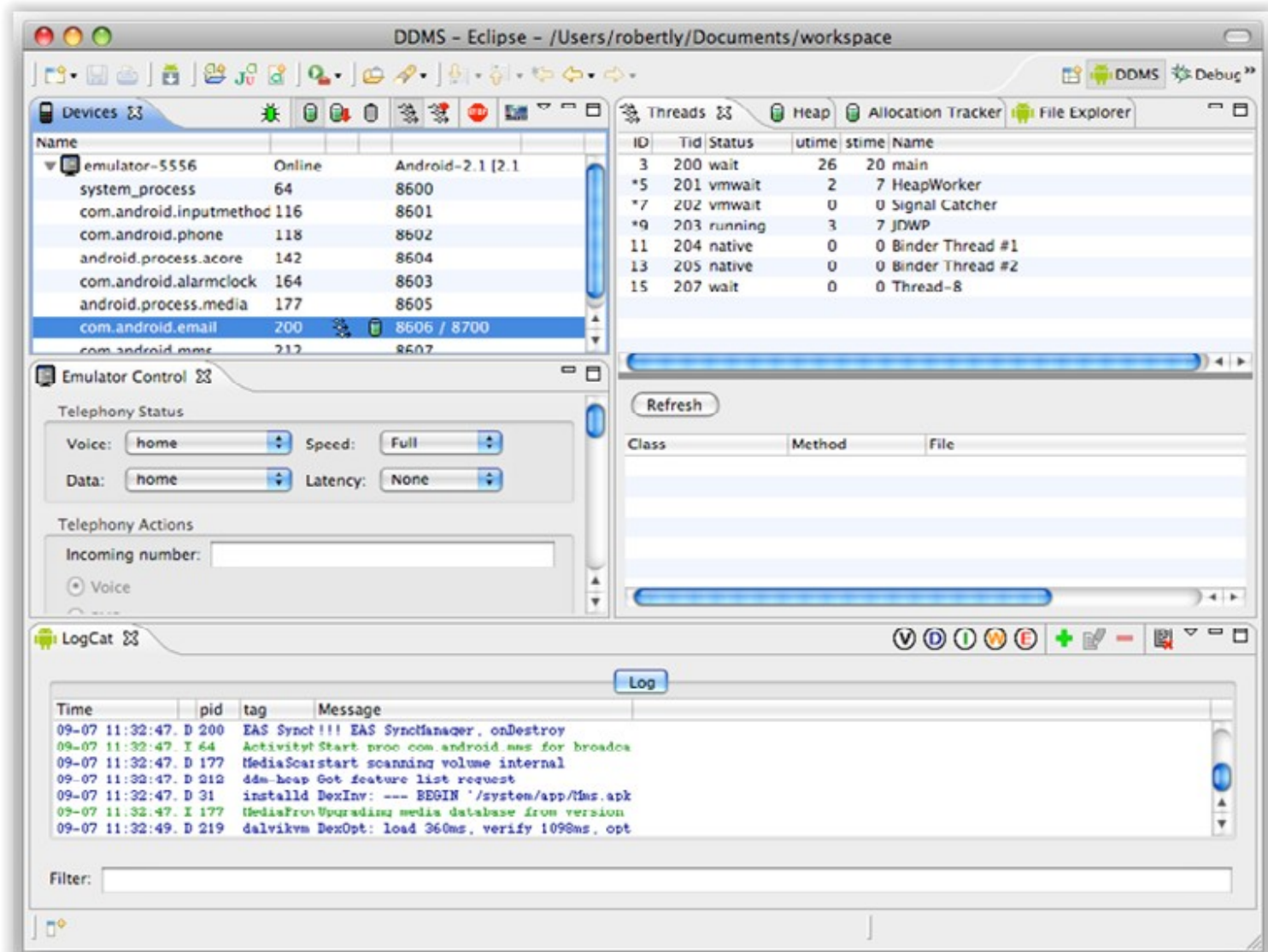
## 2. Depuración

- **Browsers de escritorio**
- Nos permiten realizar una **depuración completa** sobre el código HTML y JavaScript. Chequeo de errores, puntos de interrupción, visualización de objetos, etc.
- Por ejemplo tenemos Firebug de Firefox o Herramientas para desarrolladores de Chrome.
- Desventaja, no podemos chequear las funcionalidades específicas del API del dispositivo.



## 2. Depuración

### Logcat



## 2. Depuración

Mensajes de consola:

```
console.log("Mi mensaje");
```

```
console.error("Mi mensaje");
```

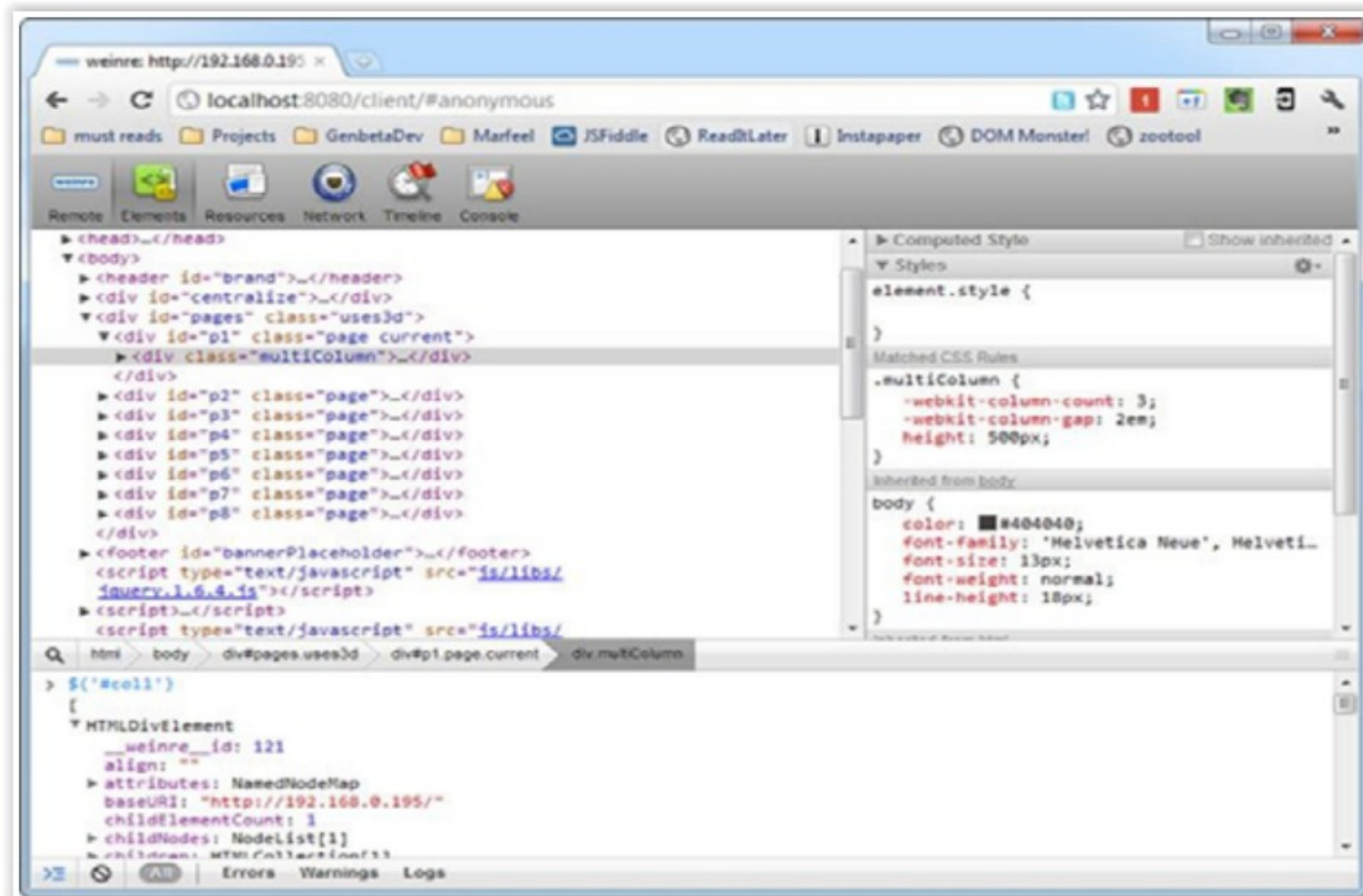
## 2. Depuración

- **Weinre**

- Similar al Firebug pero para dispositivos móviles,
- En la máquina de desarrollo instalas y ejecutas Weinre.
- A efectos prácticos esto instala un pequeño servidor en tu máquina que por defecto podrás acceder en `http://localhost:8080`
- En la aplicación Web que quieras inspeccionar le añades un pequeño script, servido desde el servidor que acabas de instalar.
- Esta es toda la configuración que se necesita. Para ello hay que cargar la url `http://localhost:8080/client/#anonymous` en tu máquina de desarrollo.

## 2. Depuración

debug.phonegap.com específico para PhoneGap.



## 3. Frameworks UI

### Conceptos de interfaz de usuario

- La interfaz de usuario (IU) es uno de los componentes más importantes de cualquier sistema informático, pues funciona como el vínculo entre el humano y la máquina.
- La interfaz de usuario es un conjunto de protocolos y técnicas para el intercambio de información entre una aplicación informática y el usuario ([Larson, 1992]). La IU es responsable de solicitar comandos al usuario, y de desplegar los resultados de la aplicación de una manera comprensible

## 3. Frameworks UI

### Conceptos de interfaz de usuario

- La IU no es responsable de los cálculos de la aplicación, ni del almacenamiento, recuperación y transmisión de la información.
- El éxito de un programa frecuentemente se debe a qué tan rápido puede aprender el usuario a emplear el software, de igual importancia es el que el usuario alcance sus objetivos con el programa de la manera más sencilla posible.



## 3. Frameworks UI

- Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU existen cuatro tipos de personas diferentes involucradas:
  - La primera persona, y probablemente la más importante, es el usuario final o simplemente usuario . El usuario es quien va a utilizar el programa final.
  - La segunda persona es aquella que crea la interfaz de usuario. Esta persona es conocida como diseñador o arquitecto de la interfaz de usuario . Frecuentemente el diseñador utilizará herramientas especiales para la creación del software de la IU (como los toolkits o los frameworks).

## 3. Frameworks UI

- Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU existen cuatro tipos de personas diferentes involucradas:
  - La primera persona, y probablemente la más importante, es el usuario final o simplemente usuario. El usuario es quien va a utilizar el programa final.
  - La segunda persona es aquella que crea la interfaz de usuario. Esta persona es conocida como diseñador o arquitecto de la interfaz de usuario . Frecuentemente el diseñador utilizará herramientas especiales para la creación del software de la IU (como los toolkits o los frameworks).



## 3. Frameworks UI

- Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU existen cuatro tipos de personas diferentes involucradas:
  - Estas herramientas son elaboradas por el creador de herramientas.
  - Trabajando muy cercanamente con el diseñador estará el programador de la aplicación, este será el encargado de la escritura del software del resto de la aplicación.

## 3. Frameworks UI

- La interfaz de usuario (IU) es uno de los componentes más importantes de cualquier sistema informático, pues funciona como el vínculo entre el humano y la máquina.

## 3. Frameworks UI

### Introducción a jQuery Mobile

- Es un **Framework JavaScript para el desarrollo rápido y fácil** de sitios webs optimizados para teléfonos móviles. Con este framework, aceleramos la velocidad de desarrollo de aplicaciones, **encapsulando muchas tareas comunes** que se realizan cuando usamos el lenguaje JavaScript. **Agrega una capa más a JQuery** e intenta suplir algunas necesidades que los programadores de dispositivos móviles padecen
- En el pasado, un desarrollador tenía que programar específicamente para dispositivos concretos , lo que alargaba los tiempos de desarrollo y mantenimiento de los sitios webs. Ahora **con JQueryMobile, evitamos conocer la lógica específica** de cada dispositivo y nos centramos en la programación para un solo fin, el navegador de un teléfono móvil.
- JQueryMobile, es bastante joven ya que data de Agosto del 2010, aunque promete bastante como framework de desarrollo para web para móviles
- <http://jquerymobile.com/>

## 3. Frameworks UI

### Características de JQueryMobile

- **Themes personalizados:** El framework permite el uso de themes ya creados y da la posibilidad de crear nuevos themes y trabajar con ellos
- **Tamaño reducido:** Toda la librería comprimida pesa menos de 12K.
- **Facilidad de uso:** Destaca la facilidad para el desarrollo de interfaces de usuario de dispositivos móviles.
- **Múltiples plataformas:** IOS, Android, Blackberry, Palm WebOS, Symbian, Windows Mobile, etc.
- **Soporte HTML5:** Como su nombre indica, soporta las nuevas etiquetas HTML5.

## 3. Frameworks UI

### Estructura de las páginas

- Con JQueryMobile, hay que destacar un cambio en referencia al desarrollo web. En el desarrollo normal de páginas webs, asociamos a cada contenido en una página distinta, pero en este framework no es así y se usa todo en la misma página. Para diferenciar entre páginas distintas, se usa el atributo data-.\*.
- De esta forma podemos tener dentro del mismo fichero, varias páginas y lo que conseguimos es más rapidez a la carga de la web.

## 3. Frameworks UI

### Como comenzar con JQueryMobile

- Para comenzar, como cualquier framework, tenemos que insertar en la cabecera de nuestro html unos ficheros:
- JS de JQuery (base) – `jquery-1.5.1.min.js`
- JS de JQuery Mobile – `jquery.mobile-1.0a3.min.js`
- Hoja de estilos (CSS) de JQuery Mobile – `jquery.mobile-1.0a3.css`

## 3. Frameworks UI

### Estructura de las páginas. Ejemplo:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>FRAMEWORK jQueryMobile</title>
    <script src="jquery-1.5.1.min.js"></script>
    <script src="jquery.mobile-1.0a3.min.js"></script>
    <link rel="stylesheet" href="jquery.mobile-1.0a3.min.css" />
  </head>
  <body>
    <div data-role="page">
      <div data-role="header" data-theme="a">
        <h1>Cabecera</h1>
      </div>
      <div data-role="content" data-theme="a">
        <p>Contenido</p>
      </div>
      <div data-role="footer" data-theme="a">
        <h4>Pie de página</h4>
      </div>
    </div>
  </body>
</html>
```

## 3. Frameworks UI

### Ejemplo con multiples páginas:

```
< !DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>jQueryMobile: Introducción al desarrollo web para móviles</title>
    <script src="jquery-1.5.1.min.js"></script>
    <script src="jquery.mobile-1.0a3.min.js"></script>
    <link rel="stylesheet" href="jquery.mobile-1.0a3.min.css" />
  </head>
  <body>
    <div data-role="page" id="principal" data-theme="a">
      <div data-role="header">
        <h1>Jesús Company S.A.</h1>
      </div>
      <div data-role="content">
        <p><i>Contenido</i></p>
        <p><a href="#principal">Inicio</a></p>
        <p><a href="#productos">Productos</a></p>
        <p><a href="#contacto">Contacto</a></p>
      </div>
      <div data-role="footer">
        <h4>Copyright@Jesús</h4>
      </div>
    </div>
  </body>
</html>
```



## 3. Frameworks UI

### Ejemplo con multiples páginas:

```
<div data-role="page" id="productos">
  <div data-role="header">
    <h1>Jesús Company S.A.</h1>
  </div>
  <div data-role="content">
    <p>Mis productos</p>
  </div>
  <div data-role="footer">
    <h4>Copyright@Jesús</h4>
  </div>
</div>
<div data-role="page" id="contacto">
  <div data-role="header">
    <h1>Jesús Company S.A.</h1>
  </div>
  <div data-role="content">
    <p>Formulario de contacto</p> </div>
  <div data-role="footer">
    <h4>Copyright@Jesús</h4>
  </div>
</div>
</body>
</html>
```