



LA CLASE SERVICE (TAREA 6)

Sanchez Rico Raúl

3CM8

Escuela Superior de Computo

IPN

Application Development for Mobile Devices

20/Octubre/2020

Introducción

Un Service es el componente de una aplicación que realiza operaciones de larga ejecución en segundo plano y no proporciona una interfaz de usuario. Otro componente de la aplicación puede iniciar un servicio y seguirá funcionando en segundo plano, incluso si el usuario cambia a otra aplicación.

En clase hemos visto el ejemplo de un cronometro el cual solo inicia y termina, haciendo uso de un service, mostrando el tiempo transcurrido en un TextView.

Objetivos

El objetivo principal de esta tarea es el poder entender de manera optima el uso de un Service para el desarrollo de ciertas tareas de una aplicación.

Desarrollo

Realizar los siguientes cambios al Ejemplo 1 anterior.

- a. Incluir un nuevo botón de pausa, en la plantilla principal, para detener momentáneamente el cronómetro.
- b. Incluir un nuevo botón de continuar, en la plantilla principal, para continuar la cuenta del cronómetro después de la pausa.

Para esto primero tenemos un solo archivo XML donde se va a mostrar el tiempo del cronometro con los botones que se han indicado, sin embargo el boton de pausa y de continuar es el mismo, como se puede ver en la ilustracion 1, en la cual no se ha puesta pausa al cronometro, en cambio la ilustracion 2 muestra como este boton cambia de nombre y el tiempo se ha detenido.

En cuestión de los archivos JAVA, se tienen dos, MainActivity y MiCrono, este ultimo no se ha modificado para el desarrollo de la practica, se ha dejado tal cual el ejemplo de clase, sin embargo en el archivo MainActivity se agrego un botón en donde va a detener el Service cada vez que se pausa el cronometro y al momento de reanudar se crea otro con el tiempo que se había llevado, como se muestra en la ilustración 3.



Ilustración 0 Cronometro



Ilustración 1 Sin Pausa



Ilustración 2 Con Pausa

```
btnDetener.setOnClickListener((view) -> {
    if(!isD){
        lblPause.setVisibility(View.VISIBLE);
        btnDetener.setText("Reanudar");
        timePause = time;
        stopCrono();
        isD = true;
    }
    else{
        btnDetener.setText("Detener");
        lblPause.setVisibility(View.INVISIBLE);
        isD = false;
        initCrono();
    }
});
```

Ilustración 3 MainActivity.java

Conclusiones

El uso de los services es muy parecido a los de un Thread, incluso se puede llegar a confundir el termino, sin embargo, con ayuda de las clases y con la tarea que se ha realizado, podemos decir que el objetivo de entender de la mejor manera el uso de un service fue cumplido.

Bibliografía

Cifeuntes. A, Application Development for Mobile Devices (2020).