



Escuela Técnica Superior de Ingeniería

Prácticas de Diseño de Aplicaciones para Dispositivos Móviles y de Consumo

Máster en Ingeniería Informática

Curso 2015-16

PRÁCTICA TEMA 3. Parte V

Permisos

El objetivo de esta práctica es familiarizarse con el sistema de permisos de Android.

Se desarrollarán dos aplicaciones:

- Una aplicación denominada CRASH, que simulará el caso de una aplicación que realiza una acción que puede ser perjudicial para el sistema. En realidad, la aplicación únicamente mostrará el mensaje “CRASH!” por pantalla, pero deberá definir el permiso **CRASH_PERM** y reforzarlo para poder ser usada desde otra aplicación. Además, esta aplicación responderá a cualquier *Intent* que tenga como acción **ACCION_CRASH**.
- La segunda aplicación se llamará Practica3.5 y presentará en pantalla la UI que aparece en la Figura 1.
 - Cuando se pulse el botón “Obtener los Contactos” deberá leerse la lista de contactos del dispositivo y mostrarlos en la zona superior de la UI. El método que permite leer los contactos puede verse en el Algoritmo 1. Se necesitará el permiso **READ_CONTACTS** para poder realizar la lectura.
 - Cuando se pulse el botón “Lanzar actividad CRASH” se lanzará la actividad CRASH, desarrollada según el punto anterior. Se necesitará el permiso **ACCION_CRASH** para poder ejecutar dicha actividad. La actividad deberá ser lanzada usando la acción **ACCION_CRASH** y no el nombre de la actividad.

```
private String leeBookmarks() {  
    Cursor phones = getContentResolver().query(ContactsContract.CommonDataKinds.Phone.CONTENT_URI,  
                                                null, null, null, null);  
  
    String lista = "";  
    while (phones.moveToNext()) {  
        String name = null;  
        name=phones.getString(phones.getColumnIndex(ContactsContract.CommonDataKinds.Phone.DISPLAY_NAME));  
        String phoneNumber = null;  
        phoneNumber=phones.getString(phones.getColumnIndex(ContactsContract.CommonDataKinds.Phone.NUMBER));  
        lista += name + "\n" + phoneNumber + "\n\n";  
    }  
    phones.close();  
    return lista;  
}
```

Algoritmo 1. Método para leer la lista de contactos

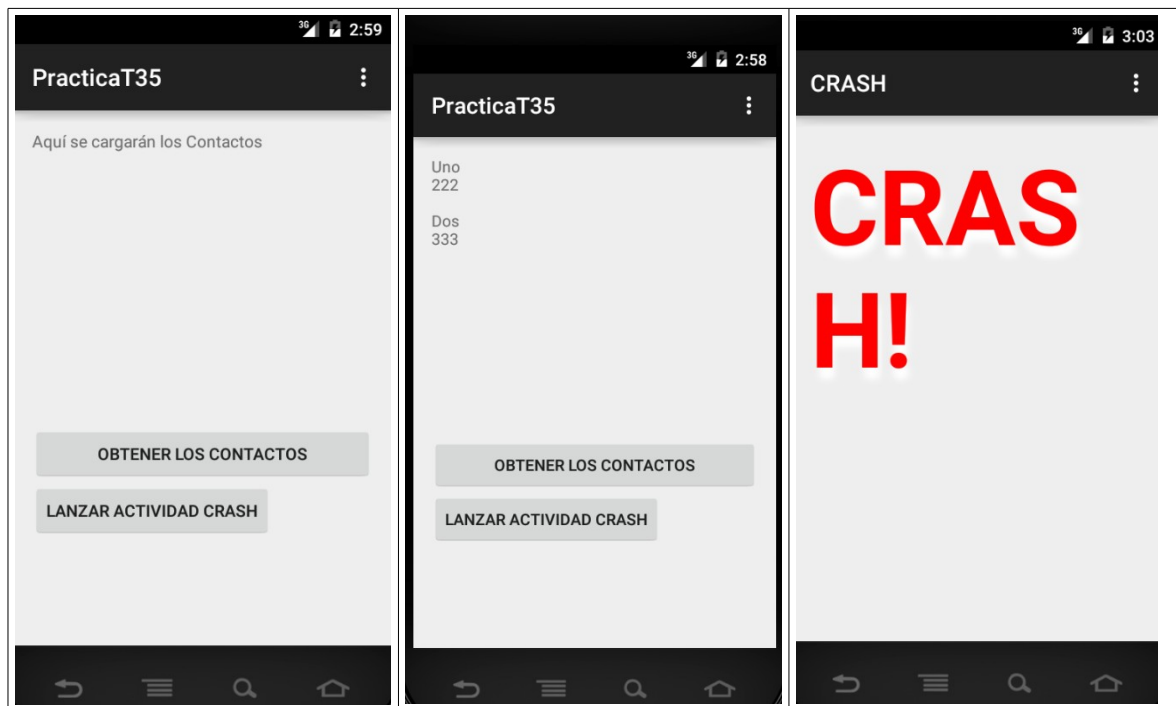


Figura 1. User Interfaces de las aplicaciones