

# MANUAL TECNICO



# REQUERIMIENTOS

## Android Studio:



Es un entorno de desarrollo integrado (IDE, por sus siglas en inglés) utilizado para el desarrollo de aplicaciones móviles para el sistema operativo Android. Es la principal herramienta utilizada por los desarrolladores de Android para crear, depurar y probar aplicaciones móviles.

## Android SDK:

Android SDK (Software Development Kit) es un conjunto de herramientas y recursos proporcionados por Google para el desarrollo de aplicaciones para el sistema operativo Android. El SDK incluye diversas bibliotecas, archivos de cabecera, emuladores, herramientas de desarrollo y documentación necesarios para crear aplicaciones Android.

## Firebase:



Firebase es una plataforma de desarrollo de aplicaciones móviles y web desarrollada por Google. Proporciona una amplia gama de servicios y herramientas que ayudan a los desarrolladores a crear aplicaciones de alta calidad, escalables y seguras de manera más eficiente.

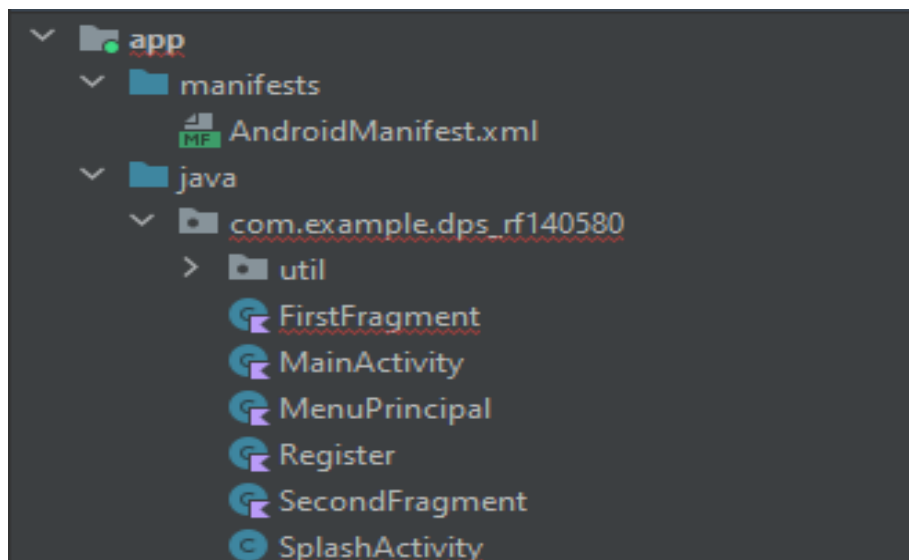
# PROYECTO

El proyecto fue trabajado en lenguaje JAVA utilizando el software Android Studio para su creación

La estructura esta distribuida de la siguiente forma:

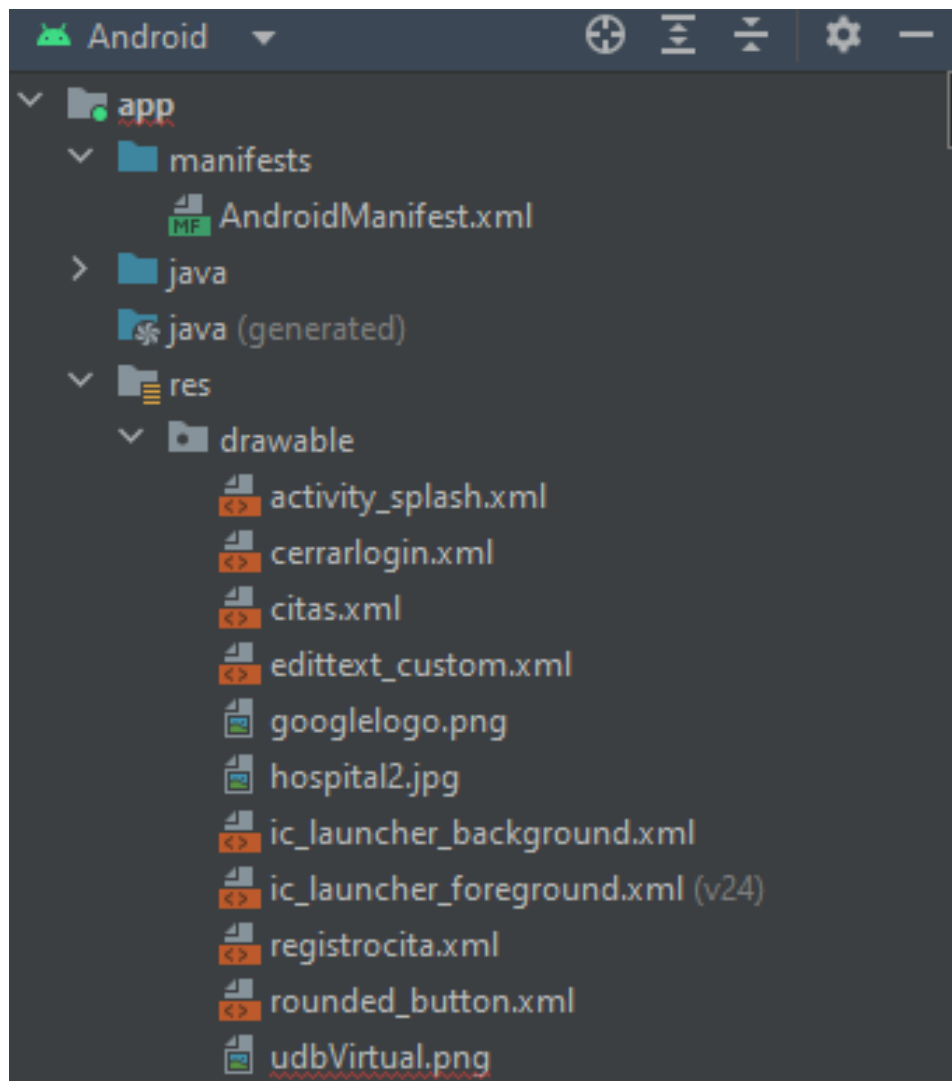
## ACTIVITIES

Aquí se encuentra el código fuente de la aplicación en lenguaje Java o Kotlin (en este caso Java). Esta carpeta contiene los archivos de clases y paquetes que definen la funcionalidad de la aplicación Android.



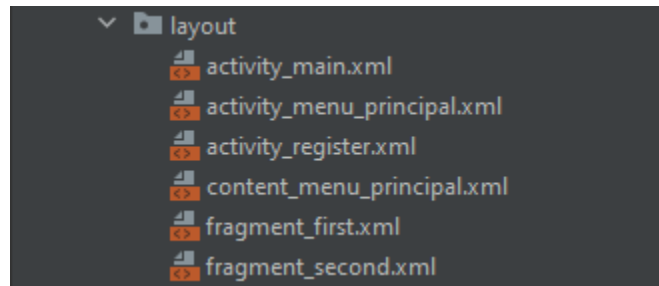
## DRAWABLE

Aquí se almacenan los recursos gráficos de una aplicación Android, esta carpeta contiene archivos de imagen en diferentes formatos (como PNG, JPEG o GIF) que se utilizan para la creación de interfaces de usuario, gráficos, iconos, fondos de pantalla y otros elementos visuales en la aplicación.



## LAYOUT XML

En esta carpeta se almacena los archivos XML que definen la interfaz de usuario de las actividades y fragmentos de una aplicación Android. Los archivos de diseño en la carpeta "layout" describen la estructura y la apariencia visual de las pantallas de la aplicación.



## colors.xml

Aquí se declaran todos los colores que se utilizaran a lo largo del proyecto, se utilizan para todo propósito, desde el background hasta para pintar un botón.

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>|
2  <resources>
3   <color name="black">#FF000000</color>
4   <color name="white">#FFFFFFF</color>
5   <color name="btn_login">#33B2FF</color>
6   <color name="Error">#FFFF0000</color>
7   <color name="lila">#4628A6 </color>
8   <color name="lblue">#00BFFF</color>
9
10 </resources>
```

# MainActivity

```
import ...

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)

        val preferences = PreferenceHelper.defaultPrefs(context: this)
        if (preferences["session", false])
            iraMenu()

        val iraregister=findViewById<TextView>(R.id.ir_a_registro)
        iraregister.setOnClickListener{ it: View!
            iraRegister()
        }

        val iramenu=findViewById<Button>(R.id.ir_a_menu)
        iramenu.setOnClickListener{ it: View!
            iraMenu()
        }
    }

    private fun iraRegister(){
        val i = Intent(packageContext: this, Register::class.java)
        startActivity(i)
    }

    private fun iraMenu(){
        val i = Intent(packageContext: this, MenuPrincipal::class.java)
        crearsessionpreference()
        startActivity(i)
        finish()
    }

    private fun crearsessionpreference(){
        val preferences =PreferenceHelper.defaultPrefs(context: this)
        preferences["session"]= true
    }
}
```

El funcionamiento principal de la aplicación se almacena aquí, en la MainActivity

# Desarrolladores

Este proyecto ha sido elaborado por los siguientes desarrolladores:

Yesenia Nicole Novoa Velásquez NV210134

Diego Benjamín Guerrero Zelaya GZ210369