

Lectura de libros - DSM GOIT

Android Studio - Aprende a desarrollar aplicaciones

Fragments: representa un comportamiento o una parte de la interfaz de usuario en una `FragmentActivity`

AppCompatActivity: es una clase donde definimos el código de lo que queremos que haga la App

Layout: Hace referencia a la manera en que están distribuidos los elementos y las formas dentro de un diseño

XML: Extensible Markup Language (Lenguaje de marcas extensible)

Cap. 6 : Activity

un activity es la forma básica de crear una pantalla aunque no es la única, también existen fragments, `AppCompatActivity`, entre otras

Java es la base de Android

En el archivo `MainActivity.java` podemos ver la estructura básica de un activity

El ciclo de vida de un activity, consta de los siguientes métodos: `onCreate()`, `onStart()`, `onResume()`, `onPause()`, `onStop()`, `onRestart()`, `onDestroy()`

Cap. 7: Layouts

Las interfaces gráficas de Android se basan en la creación de interfaces de un sitio web

Los archivos con interfaz definida tienen extensión `.XML`

Una interfaz gráfica se puede crear solamente con un tipo de layout

Los tipos de layout son: `Linear layout`, `Relative layout`, `Absolute layout`, `Table layout`, `Frame layout`

Los layout más utilizados son: `Linear layout`, `Relative layout`, `Frame layout`.

Ambos capítulos nos describen partes esenciales del desarrollo en Android. Los activities los cuales conforman la creación de pantallas y sus diferentes tipos, también nos damos cuenta que la base de Android es JAVA, y conocimos el ciclo de vida de un activity. De igual forma el capítulo 7 de Layouts, en lo que se basan los interfaces gráficos, con archivos XML y hay diferentes tipos de Layouts