



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE JEREZ

JEREZ, ZACATECAS



NOMBRE:

ADRIANA DE JESUS MARQUEZ MENDOZA

NÚMERO DE CONTROL:

S17070161

CORREO ELECTRONICO:

marquez98709@gmail.com

CARRERA:

INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

SEMESTRE:

Sexto Semestre

ACTIVIDAD:

Actividad 2 - Cuestionario y Mapa Conceptual

DOCENTE:

M.T.I, I.S.C. SALVADOR ACEVEDO SANDOVAL

MATERIA:

Tópicos Avanzados de Programación

Fecha:

15/05/2020

¿Cuál es el sufijo para las aplicaciones que se instalan en Android?

.apk: es el archivo que usan los dispositivos con tecnología Android para instalar la aplicación.

¿Cuáles son los 4 componentes que forman a una aplicación Android?

- Actividades
- Servicios
- Receptores de emisiones
- Proveedores de contenido

¿Cómo se "activan" dichos componentes?

- **Actividades:**
 - Las actividades se implementan como subclases de la clase **Activity**.
- **Servicios:**
 - Un servicio se implementa como una subclase de **Service**.
- **Receptores de emisiones:**
 - Un receptor de emisión se implementa como una subclase de **BroadcastReceiver** y cada receptor de emisión se entrega como un objeto **Intent**.
- **Proveedores de contenido:**
 - Un proveedor de contenido se implementa como una subclase de **ContentProvider** y debe implementar un conjunto estándar de API que permitan a otras aplicaciones realizar transacciones.

¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?

¿Qué es? describe información esencial de tu aplicación para las herramientas de creación de Android, el sistema operativo Android y Google Play.

Para que el sistema Android pueda iniciar un componente de la aplicación, debe reconocer la existencia de ese componente leyendo el archivo de manifiesto de la aplicación (**AndroidManifest.xml**).

Para que sirve: la aplicación debe declarar todos sus componentes en este archivo, que debe encontrarse en la raíz del directorio de proyectos de la aplicación.

¿Cuáles son los estados en los que se puede encontrar una App?

- **Pantalla:** Comprobación de la pantalla táctil.
- **Sonido:** Altavoces, auriculares, micrófono, cascos.
- **Movimiento:** Giroscopio, acelerómetro, brújula.
- **Conectividad:** Wi-Fi, Bluetooth, Celular, GPS.
- **Hardware:** Sensor de luz, cargador, vibración, sensor de proximidad, sensor de huella dactilar.
- **Cámara:** Cámara frontal, cámara principal, flash LED.

¿Cuáles son los métodos que permiten manipular dichos estados?

Con TestM, obtenemos todas las especificaciones del dispositivo, así como el IMEI para comprobar si ha sido robado y si está desbloqueado para conectarse a las redes de datos de cada país.

¿Qué es y para qué sirve MATERIAL DESIGN?

¿Qué es? Este lenguaje se basa en el diseño de objetos materiales, con un lugar y un tiempo determinado, que se traducen en Material Design como espacio y movimiento.

Para que sirve: sirve de iluminaciones y sombras, volúmenes, perspectivas, animaciones, y siguiendo siempre un patrón.

¿Cuáles son las 6 grandes pautas que especifica MATERIAL DESIGN para un buen diseño de apps?

- Patterns
- Animation
- Usability
- Layout
- Style
- Components

Menciona 5 "mejores prácticas" indicadas por Google para el "desempeño" (performance) de la aplicación.

- Identificar criterios de aceptación del performance.
- Identificar el entorno de prueba
- Plan de pruebas de performance.
- Diseño de pruebas de performance.
- Scripting.

Menciona 5 "mejores prácticas" indicadas por Google para la "Crear apps para miles de usuarios".

- Tu app.
- Good Barber
- Yapp
- App Buidar
- Adiente apps

Referencias

developers. (8 de abril de 2020). Obtenido de developers:
<https://developer.android.com/design?hl=es-419>

developers android. (27 de diciembre de 2019). Obtenido de developers android:
<https://developer.android.com/guide/components/fundamentals>

developers android. (27 de diciembre de 2019). Obtenido de developers android:
<https://developer.android.com/guide/topics/ui/look-and-feel?hl=es-419>

developers android. (17 de abril de 2020). Obtenido de developers android:
<http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro?hl=es-419>

marketing4ecommerce. (27 de julio de 2016). Obtenido de marketing4ecommerce:
<https://marketing4ecommerce.net/que-es-el-material-design/>

sg. (7 de mayo de 2020). Obtenido de sg: <https://sg.com.mx/revista/58/tips-para-mejorar-el-desempeno-de-tus-aplicaciones-web>

trecebits. (4 de abril de 2020). Obtenido de *trecebits*: <https://www.trecebits.com/2020/04/02/5-herramientas-para-crear-apps-moviles-sin-ser-un-experto/>

xatakandroid. (18 de marzo de 2019). Obtenido de *xatakandroid*:
<https://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/como-comprobar-que-tu-telefono-esta-en-perfecto-estado-con-testm>



