

Marcos Rivera Oreal

# CUESTIONES PROYECTO

Programación Multimedia

**1. Ruta absoluta hacia el directorio principal donde está almacenada la aplicación.**

C:\Users\marco\AndroidStudioProjects\TopMotorsApp

**2. Ruta relativa hacia el directorio con las actividades de la aplicación.**

C:\Users\marco\AndroidStudioProjects\TopMotorsApp\app\src\main\java\com\example\topgear\_proyecto

**3. Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los recursos de la aplicación.**

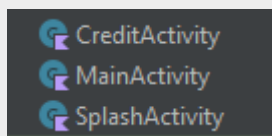
C:\Users\marco\AndroidStudioProjects\TopMotorsApp\app\src\main\res

**4. Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los elementos de compilación de la aplicación.**

C:\Users\marco\AndroidStudioProjects\TopMotorsApp\app\build

**5. ¿Cuántas clases se han creado para esta aplicación? ¿heredan de alguna clase?**

Se han creado 3 clases: MainActivity.kt, CreditActivity.kt y splashActivity.kt. Estas no heredan de ninguna clase.



**6. ¿Qué es una actividad? ¿dónde se define la apariencia gráfica y el funcionamiento lógico de cada actividad?**

Una actividad es un componente de la aplicación que representa una única pantalla con una interfaz de usuario. Las actividades forman parte de la estructura fundamental de una aplicación Android y representan ventanas individuales con las que los usuarios pueden interactuar.

La apariencia grafica se define en el fichero que se crea al crear la actividad, este fichero es un XML, donde podemos definir todos los elementos gráficos de esa actividad.

Para definir la parte lógica de la App se define en el archivo. kt, aquí definimos las funcionalidades de cada elemento introducido en el fichero XML o bien funcionalidades de la propia pantalla.

**7. ¿Cuál es el cometido de la función "onCreate" de las actividades?**

Método crucial en el ciclo de vida de una actividad en Android. Su cometido principal es inicializar la actividad cuando es creada por primera vez o cuando se reanuda tras haber estado en pausa o detenida.

**8. ¿Para qué se utiliza el objeto "intent" de la clase "Intent" en esta aplicación?**

El objeto Intent de la clase Intent se utiliza en Android para realizar diversas operaciones, principalmente para la comunicación entre componentes de una aplicación, como iniciar actividades, pasar datos entre actividades, iniciar servicios, enviar difusiones (broadcasts), entre otros.

### 9. ¿Qué está definido en el fichero "strings.xml"?

El fichero XML "**strings.xml**" trata de almacenar cadenas de texto utilizadas en la aplicación, lo que permite una fácil internacionalización y gestión de texto.

### 10. ¿Para qué se utiliza el directorio "mipmap" en el proyecto? ¿qué significa la siguiente línea de código del fichero "ic\_launcher.xml": `<background android:drawable="@drawable/ic_launcher_background" />`

El directorio "mipmap" en un proyecto de Android se utiliza para almacenar los iconos de la aplicación en diferentes densidades de píxeles (densidades de pantalla). Estos iconos se utilizan para representar la aplicación en el lanzador del dispositivo y en otras áreas del sistema.

El código mencionado en el enunciado se utiliza como fondo para el ícono de la aplicación.

### 11. ¿Cuál es la función principal del fichero "AndroidManifest.xml"? ¿dónde se encuentra ubicado?

Es un archivo fundamental en el desarrollo de aplicaciones Android. Contiene información esencial sobre la aplicación y sus componentes, proporcionando detalles sobre cómo la aplicación interactúa con el sistema operativo Android, los permisos que requiere, las actividades que contiene y más.

El archivo se encuentra ubicado en la carpeta "**app/src/main**".

### 12. Nombre de las actividades: El nombre de las actividades se encuentra dentro de las etiquetas <activity> del archivo AndroidManifest.xml. Estas etiquetas tienen un atributo android:name que especifica el nombre de la actividad.

**android: allowBackup="true"**: Esta cláusula se utiliza para especificar si se permitirá o no que la aplicación sea respaldada por el servicio de copia de seguridad de Android. Cuando se establece en true, indica que la aplicación tiene permitido ser respaldada automáticamente por el sistema operativo.

**android: icon="@mipmap/ic\_launcher"**: Esta cláusula se utiliza para definir el icono que se mostrará en el lanzador (launcher) de la aplicación. El atributo android: icon especifica la referencia al recurso de imagen que se utilizará como icono de la aplicación. En este caso, @mipmap/ic\_launcher hace referencia al icono de la aplicación, donde @mipmap es la carpeta que contiene los iconos de la aplicación en diferentes densidades de píxeles y ic\_launcher es el nombre del archivo que representa el icono de la aplicación.