



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



Instituto Tecnológico Superior de Jerez – ITSJ

Estudiante: Miguel Angel Bazán garduño.

mabg211299@hotmail.com

4to Semestre Carrera: Ingeniería en sistemas
computacionales (ISC).

Materia: Tópicos avanzados De Programación.

Actividad: Mapa Conceptual.

Docente: I.S.C. Salvador Acevedo Sandoval

Jerez de García Salinas Zacatecas

1. ¿Cuál es el sufijo para las aplicaciones que se instalan en Android?
 - Sufijo “.apk”. Un archivo APK incluye todos los contenidos de una aplicación de Android y es el archivo que usan los dispositivos con tecnología Android para instalar la aplicación.
2. ¿Cuáles son los 4 componentes que forman a una aplicación Android?
 - Activities
 - Services
 - Broadcast receivers
 - Content providers
3. ¿Cómo se "activan" dichos componentes?
 - Activities, services, y broadcast receivers, se activan mediante un mensaje asíncrono denominado intent.
 - Content providers, el intent tan solo define el anuncio que se emite.
4. ¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?
 - Archivo donde se declaran todos los componentes de la aplicación
 - Sirve para:
 - Identificar los permisos de usuario que requiere la aplicación
 - Declarar el nivel de API mínimo que requiere la aplicación en función de las API que usa.
 - Declarar características de hardware y software que la aplicación usa o exige.
 - Declarar bibliotecas de la API a las que la aplicación necesita estar vinculada
5. ¿Cuáles son los estados en los que se puede encontrar una App?
 - Activa (Running): La actividad está encima de la pila, lo que quiere decir que es visible y tiene el foco.
 - Visible (Paused): La actividad es visible pero no tiene el foco.
 - Parada (Stopped): Cuando la actividad no es visible.
 - Destruída (Destroyed): Cuando la actividad termina
6. ¿Cuáles son los métodos que permiten manipular dichos estados?
 - onCreate (Bundle): Se llama en la creación de la actividad.
 - onStart(): Nos indica que la actividad está a punto de ser mostrada al usuario.
 - onResume(): Se llama cuando la actividad va a comenzar a interactuar con el usuario.
 - onPause(): Indica que la actividad está a punto de ser lanzada a segundo plano, normalmente porque otra actividad es lanzada.
 - onStop(): La actividad ya no va a ser visible para el usuario.

- `onRestart()`: Indica que la actividad va a volver a ser representada después de haber pasado por `onStop()`.
- `onDestroy()`: Se llama antes de que la actividad sea totalmente destruida.

7. ¿Qué es y para qué sirve MATERIAL DESIGN?

- es una guía completa para el diseño visual, interactivo y de movimiento en plataformas y dispositivos.

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

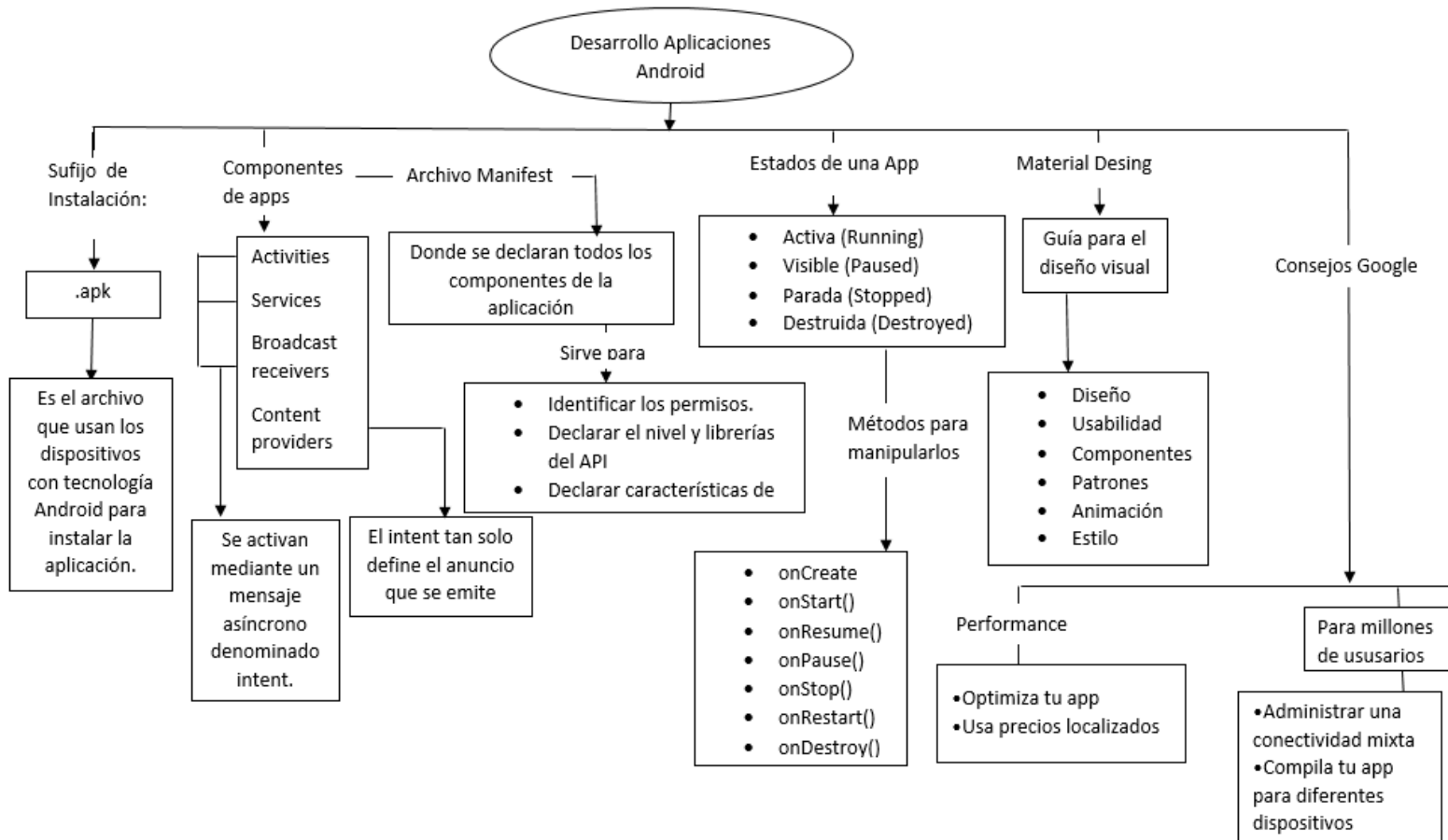
- Diseño
- Usabilidad
- Componentes
- Patrones
- Animación
- Estilo

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

- Optimiza tu app para que funcione en dispositivos de nivel básico
- Asegúrate de que la app funcione correctamente con conexiones lentas o intermitentes
- Optimiza y minimiza las actualizaciones de datos en línea
- Permite que el usuario controle el tipo de conexión de datos que usa
- Usa precios localizados

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

- Administrar una conectividad mixta
- Compila tu app para diferentes dispositivos
- Proporciona controles de datos
- Usa la batería de manera eficaz



(Android, 2017) (Developers, s.f.) (Developers, Guías para desarrolladores, 2020)

Bibliografía

Android, M. e. (2017). Obtenido de Ciclo de vida de una actividad:

<http://www.androidcurso.com/index.php/tutoriales-android/37-unidad-6-multimedia-y-ciclo-de-vida/158-ciclo-de-vida-de-una-actividad>

Developers. (06 de 04 de 2020). *Guías para desarrolladores*. Obtenido de

<https://developer.android.com/guide>

Developers. (s.f.). *Documentación para desarrolladores de apps*. Obtenido de

<https://developer.android.com/docs>