

6 DE JUNIO DE 2019 JEREZ ZACATECAS



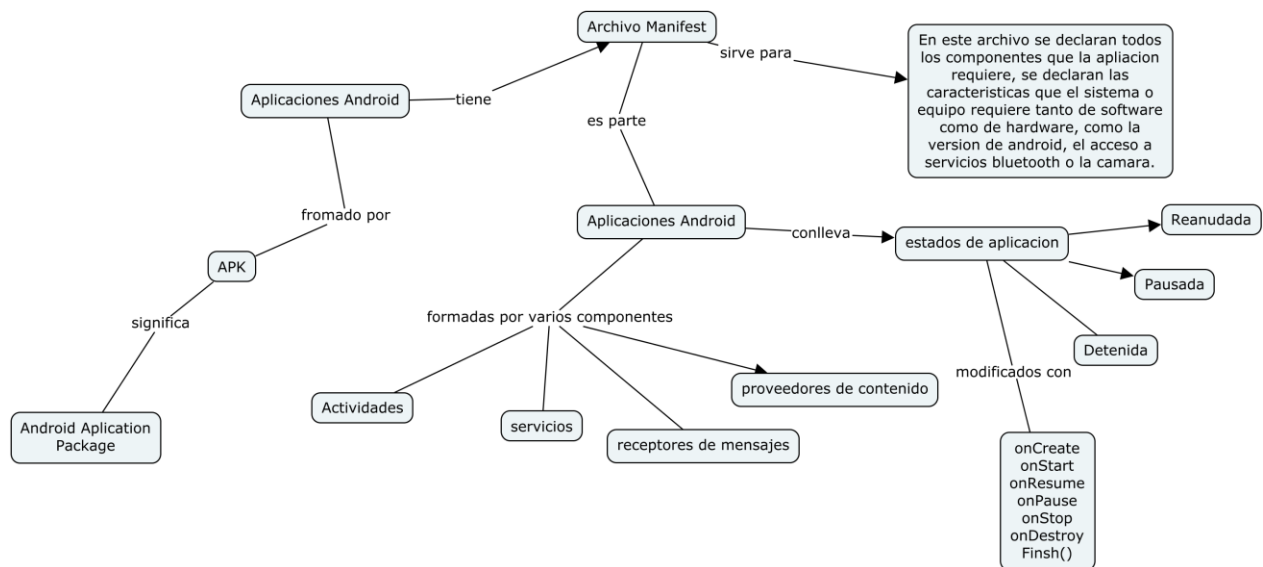
Mapa Conceptual: Android

TÓPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN

DANIEL ESPANA GOMEZ

ITSJ,NC:S16070130,CORREO:VIVALARAZAD@GMAIL.COM

DOCENTE: Salvador Acevedo



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

APK (Android Application Package).

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

Actividades

Servicios

Proveedores de contenido

Receptores de mensajes

3. ¿Como se "activan" dichos componentes?

Tres de los cuatro tipos de componentes (actividades, servicios y receptores de mensajes) se activan mediante un mensaje asíncrono llamado intent.

Puedes iniciar una actividad (o asignarle algo nuevo para hacer) al pasar una Intent a `startActivity()` o

`startActivityForResult()` (cuando quieras que la actividad devuelva un resultado).

Puedes iniciar un servicio (o darle instrucciones nuevas a un servicio en curso) al pasar una Intent a

`startService()`. O puedes establecer un enlace con el servicio al pasar una Intent a `bindService()`.

Puedes iniciar la transmisión de un mensaje pasando una Intent a métodos como `sendBroadcast()`,

`sendOrderedBroadcast()`, o `sendStickyBroadcast()`.

Puedes realizar una consulta a un proveedor de contenido llamando a `query()` en un `ContentResolver`

4. ¿Qué es el archivo MANIFEST y para qué sirve?

Para que el sistema Android pueda iniciar un componente de la app, el sistema debe reconocer la existencia

de ese componente leyendo el archivo `AndroidManifest.xml` de la app (el archivo de "manifiesto"). Tu

aplicación debe declarar todos sus componentes en este archivo, que debe encontrarse en la raíz del

directorio de proyectos de la aplicación.

Identificar los permisos de usuario que requiere la aplicación, como acceso a Internet o acceso de lectura para los contactos del usuario.

Declarar el nivel de API mínimo requerido por la aplicación en función de las API que usa la aplicación.

Declarar características de hardware y software que la aplicación usa o exige, como una cámara, servicios de bluetooth o una pantalla multitáctil.

Bibliotecas de la API a las que la aplicación necesita estar vinculada (además de las Android framework

API), como la biblioteca Google Maps .

5. ¿Cuáles son los estados en los que se puede encontrar una app?

Reanudada, Pausada y finalizada

6. ¿Cuáles son los metodos que permiten manipular dichos estados?

onCreate

onStart

onResume

onPause

onStop

onDestroy

Finsh()

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

Material Design es una guía integral para el diseño visual, de movimientos y de interacción en distintas plataformas y dispositivos

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

Elementos de diseño, Animaciones, Visualización de sombras, Tema material, Listas y Tarjetas

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

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

Google. (15 de Abril de 2019). *Developers*. Obtenido de <https://developer.android.com/?hl=es-419>