

Componentes principales Android

¿Qué son?

Definición

Son los elementos a tener en cuenta al momento de realizar una aplicación en Android. Estos componentes tienen algo en común y es que se definen en el archivo de manifest de la aplicación (AndroidManifest.xml).

Estos, a excepción de la Activity, serán vistos y utilizados más en detalle en cursos posteriores.

Activity

Definición

Como vimos en la clase 01, una Activity representa una pantalla con una interfaz gráfica (para más información ver clase 01).

Servicios

Definición

Un servicio es un componente que permite realizar largas operaciones en background sin necesidad de interacción con el usuario. Los servicios se pueden utilizar para realizar descargas, consultar periódicamente por información, procesamiento de datos, reproducir música, etc.

Tipos de servicios

Existen tres tipos de servicios:

- Foreground: realiza operaciones que son perceptibles para el usuario. Estos servicios continúan ejecutándose sin que el usuario esté interactuando con la aplicación. Se debe informar mediante una notificación el estado del servicio. Por ejemplo, cuando se está reproduciendo música.
- Background: realiza operaciones que no son perceptibles para el usuario. Sólo se pueden ejecutar cuando el usuario se encuentra dentro de la aplicación
- Bound: se vincula el servicio a un componente. Ofrece una interfaz cliente-servidor que permite a los componentes interactuar con el servicio, enviar requests, recibir resultados, etc. Este tipo de servicios sólo se ejecutan si hay un componente vinculado a él, por lo que si este componente se destruye, el servicio también lo hará.

Content Provider

Definición

El Content Provider es un componente que nos permite obtener y compartir información desde y hacia otras aplicaciones. Por ejemplo si nuestra aplicación necesita leer los contactos del dispositivo, necesitaremos utilizar un Content Provider para obtener la información deseada.

Broadcast Receiver

Definición

El Broadcast Receiver es un componente que permite registrarnos a eventos tanto de la aplicación como del sistema. Por ejemplo, nos podemos registrar al evento de cuando se activa/desactiva el modo avión, o cuando termina de bootear el dispositivo. Una vez que se detecta este evento, podemos realizar la acción que necesitemos.

Más información:

- [Componentes de Android](#)