

Anatomía de una Aplicación Android

¡Bienvenidos! El **desarrollo de una aplicación Android** pasa por entender sus componentes y cómo ellos interactúan. En este espacio te proporcionaremos una serie de recursos didácticos para que puedas usar estos elementos en la construcción de tus programas.

Comenzamos familiarizándonos con la **estructura de una aplicación: actividades, fragmentos, servicios, intentos, receptores de difusión, proveedores de contenido, notificaciones**, además de revisar varios ejemplos. También comparamos la programación de aplicaciones tradicionales con el paradigma de Android.

Continuamos examinando los recursos que proporciona Android para la construcción de aplicaciones y que incluyen el **manifiesto, los códigos Java, strings, dibujables, menús y layouts**. Esto nos permite incursionar en la estructura del manifiesto y la forma en que este se puede adaptar de acuerdo a las necesidades de nuestra aplicación.

Otro aspecto importante en el desarrollo Android es la **compilación de los programas**, a través de **Gradle**, que incluye el enlace de librerías construidas por otros en nuestros proyectos. Dichas librerías pueden ser obtenidas en repositorios, tales como **GitHub, Android Arsenal y JiTPack**, a través de Android.

Para manejar la seguridad de las aplicaciones, **Android ofrece los permisos divididos en normales, peligrosos y de firma**. Estos determinan la forma en que ellos serán otorgados por el sistema y los usuarios.

Te ofrecemos diversas opciones para practicar en este trayecto inicial por el desarrollo de Apps para Android y sumar algunos códigos a tu portafolio de soluciones móviles.

Desarrollo de Aplicaciones Android

● 3. Introducción a Anatomía de una Aplicación

Lección 1: Anatomía de una Aplicación Android

- 1. Lectura: Características y Componentes de las Aplicaciones Android
- 2. Ejemplo: Demostración de una App Android
- 3. Actividad 1
- 4. Taller 1
- 5. Ejemplo: Demostración de los Servicios de Android
- 6. Actividad 2
- 7. Taller 2

Lección 2: Recursos

● 1. Lectura: Definición y Uso de Recursos en un

en normales, peligrosos y de firma. Estos determinan la forma en que ellos serán otorgados por el sistema y los usuarios.

Te ofrecemos diversas opciones para practicar en este trayecto inicial por el desarrollo de Apps para Android y sumar algunos códigos a tu portafolio de soluciones móviles.



Objetivos de aprendizaje

1. Identificar los componentes de una aplicación Android apropiadamente.
2. Cambiar la configuración de los recursos de un proyecto de acuerdo a los requerimientos de una aplicación.
3. Modificar el manifiesto de una aplicación Android de acuerdo a las necesidades de la aplicación.
4. Cambiar los permisos de una aplicación para proporcionar los niveles de seguridad requeridos.
5. Usar librerías de terceros desde un repositorio en nuestra aplicación Android.

Dejar mensaje