



Desarrollador de aplicaciones móviles [Nivel 2]

Lección 3 / Actividad 1

Primera Aplicación móvil

IMPORTANTE

Para resolver tu actividad, **guárdala** en tu computadora e **imprímela**.

Si lo deseas, puedes conservarla para consultas posteriores ya que te sirve para reforzar tu aprendizaje. No es necesario que la envíes para su revisión.

Propósito de la actividad

Desarrollar aplicaciones móviles que utilicen distintos métodos de procesamiento y almacenamiento de datos con el fin de generar aplicaciones funcionales.

Practica lo que aprendiste

- I. Identifica cinco de las partes que conforman una aplicación móvil y clasifícalas en la siguiente tabla de acuerdo al archivo en el que deben ser implementados:

Archivos de controlador (.JS)	Archivos de Estilo (.css)	Archivos de vista (.HTML)



- II. Investiga diez componentes que se encuentran definidos en la documentación del Framework de desarrollo e identifica sus aplicaciones principales y escríbelos en la siguiente tabla:

#	Etiqueta	Aplicaciones
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		



- III. Investiga cinco plugins que se encuentren disponibles, y anota en la siguiente tabla el comando de instalación del plugin y su propósito general

Plugin	Comando de instalación	Propósito general
1		
2		
3		
4		
5		

- IV. Crea un nuevo proyecto en blanco y descarga los archivos que se encuentran en el siguiente Link:

- <https://drive.google.com/open?id=0B1XKlw-Ux-z8bHBHTXBtTRCZG8>
- Copia los archivos descargados en la carpeta "www" y compila el proyecto.
- Por último, analiza el código de desarrollo y ejecuta la aplicación en un dispositivo móvil.



- V. Completa el siguiente diagrama, ordenando los pasos que se encuentran dentro del rectángulo para ilustrar el proceso de compilación, instalación y ejecución de una aplicación web

- Transfiere el archivo de instalación al móvil
- Sal del modo de ejecución desde la consola
- Prueba el funcionamiento de la aplicación desde el móvil
- Realiza una prueba desde el servidor
- Compila la aplicación desde consola
- Abre la terminal de comandos
- Ingresa al directorio del proyecto
- instala la aplicación en el celular

