

Instrucciones

Kathrina Arrocha Umpiérrez

Máster universitario de Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
Trabajo Final de Máster

Eduard Martin Lineros
Carles Garrigues Olivella

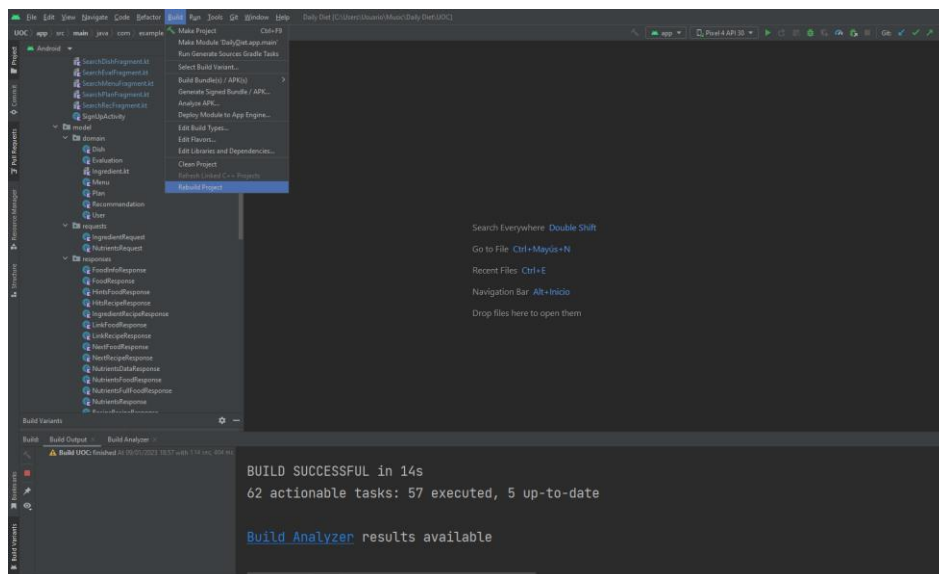
09/01/2023

Despliegue de la aplicación

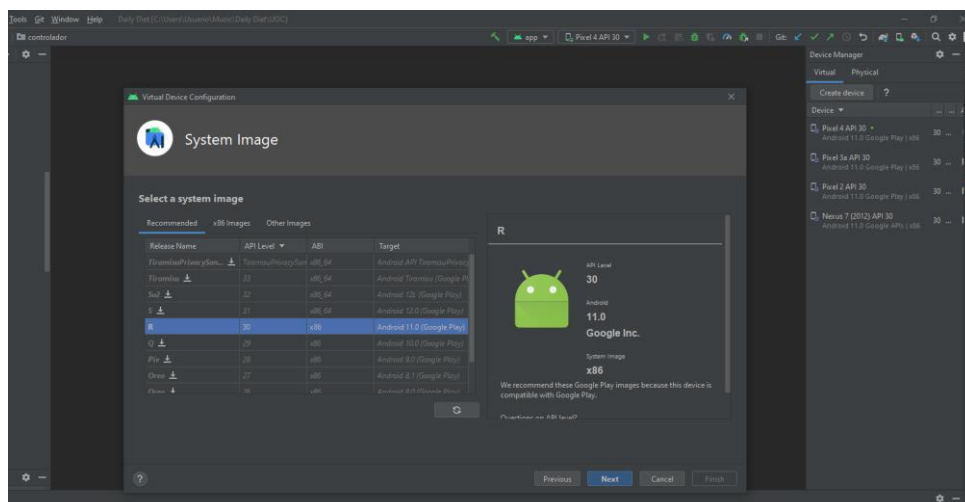
Para desplegar la aplicación, se utilizará el emulador de Android Studio, concretamente se ha utilizado la versión Dolphin | 2021.3.1 Patch 1 del 30 de septiembre de 2022.

Al abrir la aplicación, se hace uso de la pestaña de archivo de la barra superior y se selecciona la ruta en la que se encuentra el proyecto descargado.

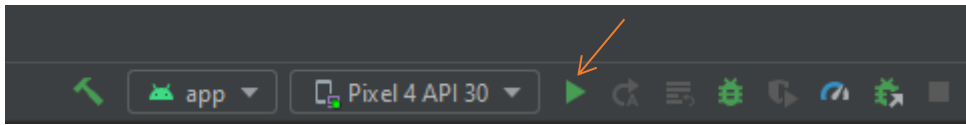
Cuando se tiene el proyecto abierto y cargado, se procede con la compilación de este utilizando la opción *Build* de la navegación superior y usando *Build Project*. Al cabo de unos segundos, obtendremos un mensaje en la parte inferior (*Build*) indicando que se ha realizado con éxito.



También, es necesario crear el dispositivo emulador en el que se lanzará la aplicación. Para ello, encontraremos en herramientas a *Device Manager* que permitirá crear un dispositivo de forma fácil y sencilla. En este caso, se seleccionará el móvil *Pixel 4* que utilizará Android 11, el resto de las opciones se usarán por defecto.



Para ejecutar la aplicación en el emulador, se selecciona el dispositivo en el que va a desplegarse y se hace uso de la opción *Run* que aparece en la navegación o directamente se utiliza el siguiente icono:



Otros datos importantes son los siguientes:

- minSdk 26
- targetSdk 32
- jvmTarget = '1.8'

Además, es necesario estar conectado a internet para poder utilizar los servicios de la aplicación.