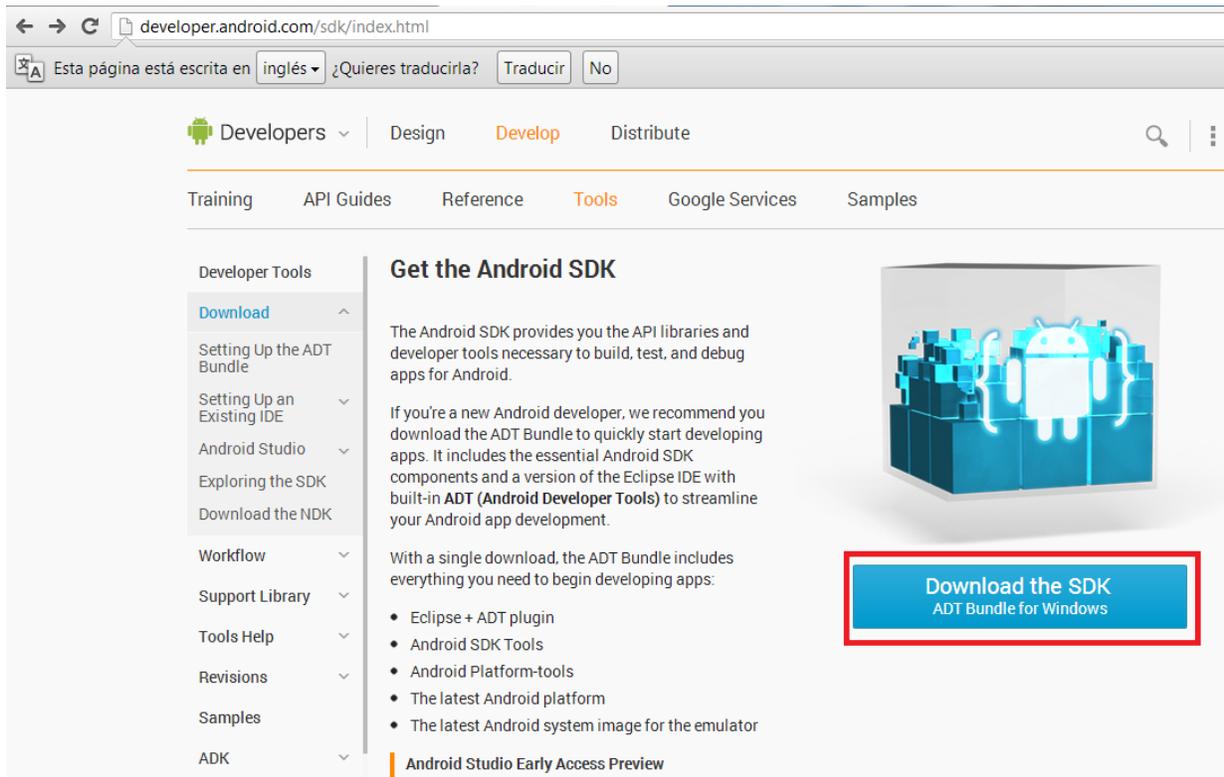


MANUAL DE INSTALACIÓN

1. Tener instalado el SDK para Android. Este se puede conseguir en el siguiente enlace.

<http://developer.android.com/sdk/index.html>



The screenshot shows the Android Developer website's 'Get the Android SDK' page. The browser address bar displays 'developer.android.com/sdk/index.html'. The page features a navigation menu with 'Design', 'Develop', and 'Distribute' tabs, and a secondary menu with 'Training', 'API Guides', 'Reference', 'Tools', 'Google Services', and 'Samples'. A left sidebar lists 'Developer Tools' categories like 'Download', 'Setting Up the ADT Bundle', 'Android Studio', etc. The main content area is titled 'Get the Android SDK' and includes a descriptive paragraph, a recommendation for new developers, a list of included components in the ADT Bundle, and a prominent blue button with a red border labeled 'Download the SDK ADT Bundle for Windows'. An illustration of the Android robot is also present.

developer.android.com/sdk/index.html

Esta página está escrita en inglés ¿Quieres traducirla? Traducir No

Developers | Design | **Develop** | Distribute

Training | API Guides | Reference | **Tools** | Google Services | Samples

Get the Android SDK

The Android SDK provides you the API libraries and developer tools necessary to build, test, and debug apps for Android.

If you're a new Android developer, we recommend you download the ADT Bundle to quickly start developing apps. It includes the essential Android SDK components and a version of the Eclipse IDE with built-in **ADT (Android Developer Tools)** to streamline your Android app development.

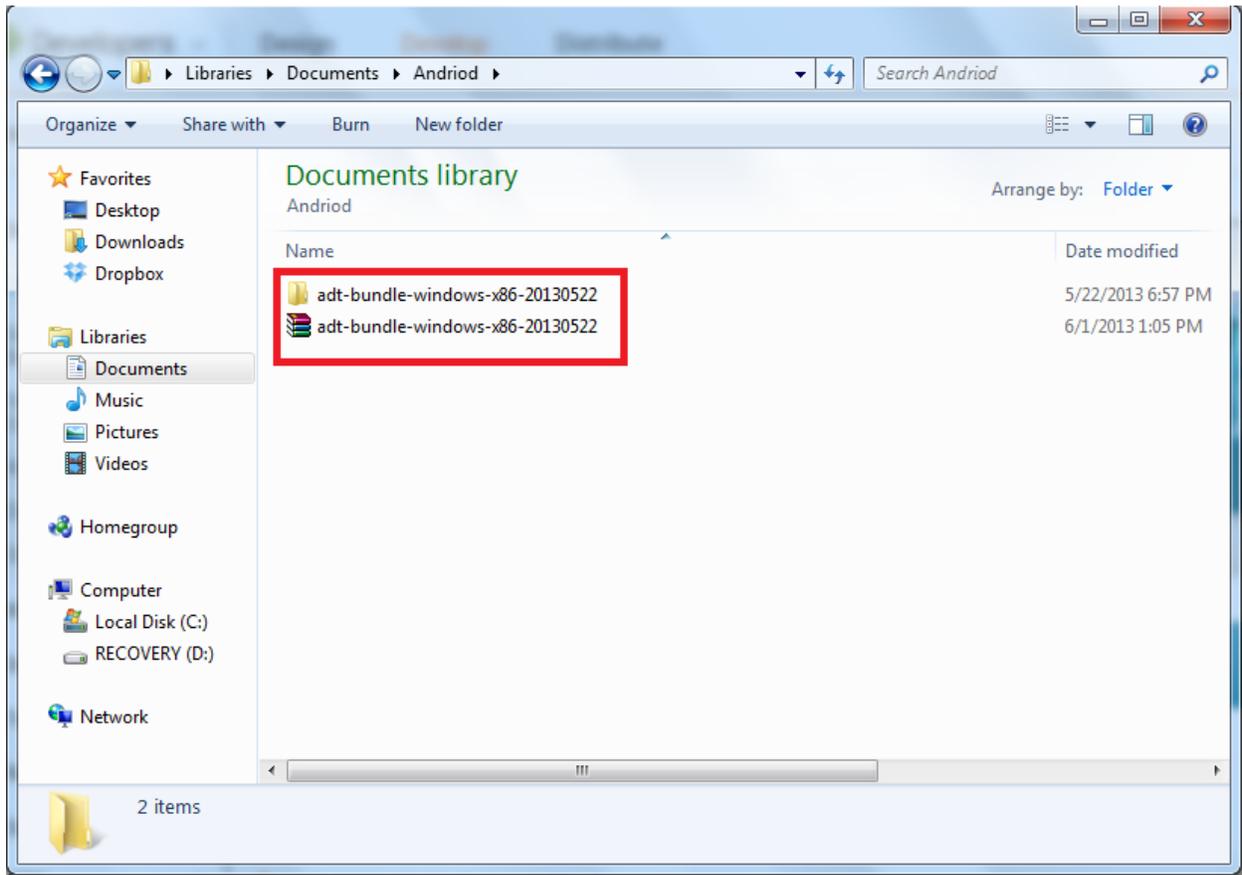
With a single download, the ADT Bundle includes everything you need to begin developing apps:

- Eclipse + ADT plugin
- Android SDK Tools
- Android Platform-tools
- The latest Android platform
- The latest Android system image for the emulator

Download the SDK
ADT Bundle for Windows

Android Studio Early Access Preview

2. Descomprimir la carpeta donde se encuentra el SDK de Android.



3. Descargar los archivos comprimidos **ClienteAndroid.zip** y **CodigosQR.zip** de la página web del trabajo de grado.

Gamification: Servicios de x

file:///C:/Users/Alejo/Dropbox/Info/10%20SEMESTRE/Trabajo%20de%20Grado/Entregables/PAGINA%20WEB%20TG/entregables.htm

DISEÑO

- [SAD \(.docx\)](#)
- [SAD \(.pdf\)](#)

PROTOTIPO

- [Manual de Instalación \(.pdf\)](#)
- [Cliente Android \(.zip\)](#)
- [Servidor \(.zip\)](#)
- [Códigos QR \(.zip\)](#)

PRUEBAS

- [Reporte de Pruebas de Verificación \(.xlsx\)](#)
- [Reporte de Pruebas de Validación-Clientes \(.xlsx\)](#)
- [Reporte de Pruebas de Validación-Estudiantes \(.xlsx\)](#)

TRAZABILIDAD

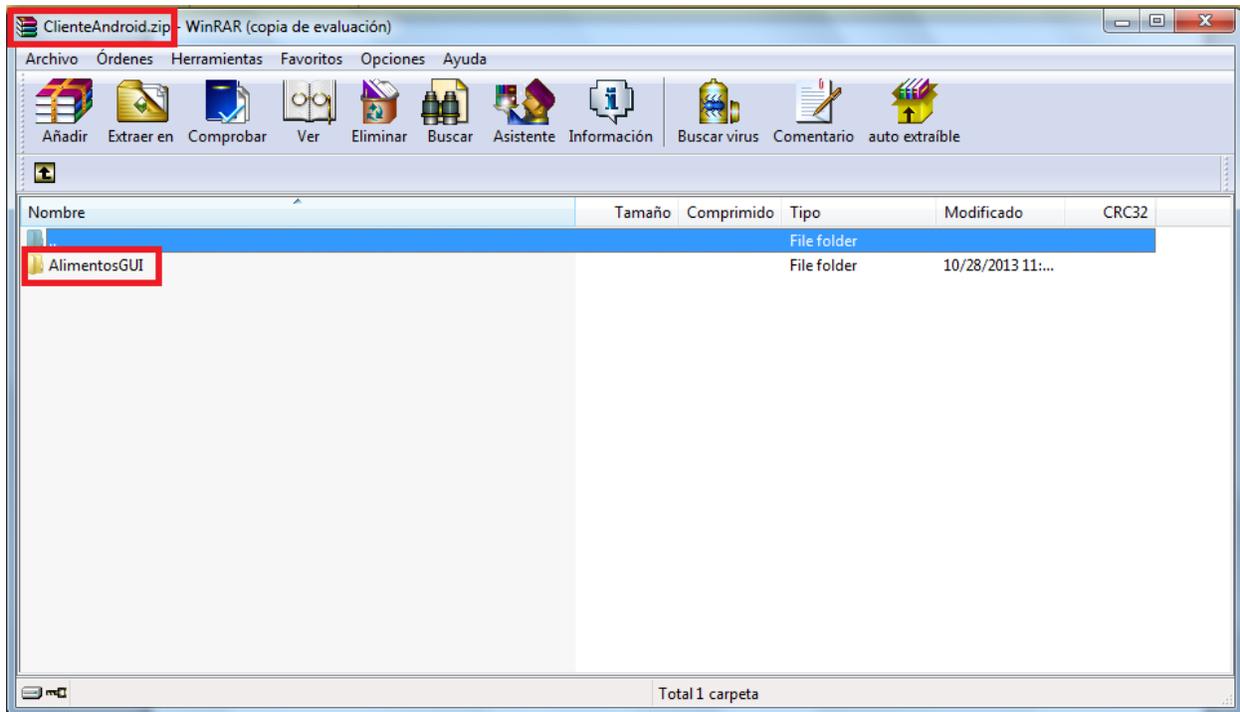
- [Trazabilidad \(.xlsx\)](#)

CodigosQR.zip

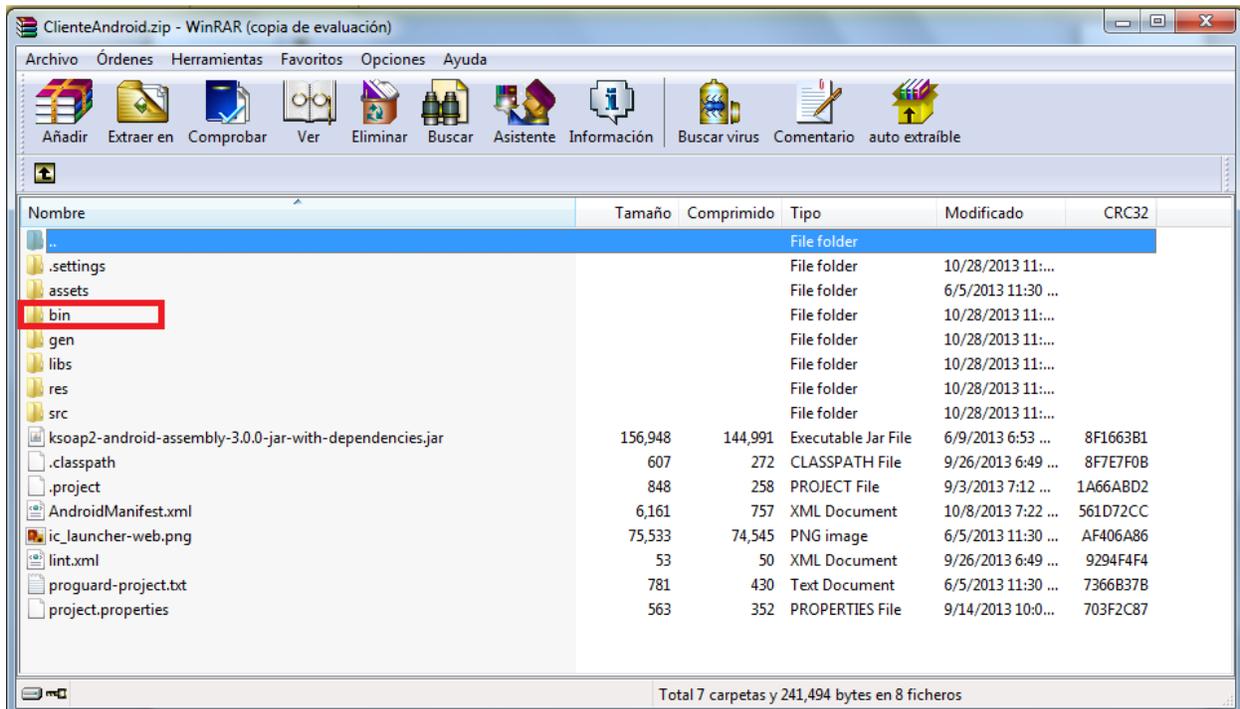
ClienteAndroid.zip

4. Descomprimir el archivo **AlimentosGUI.apk** que se encuentra en el archivo comprimido **ClienteAndroid.zip** como vemos a continuación:

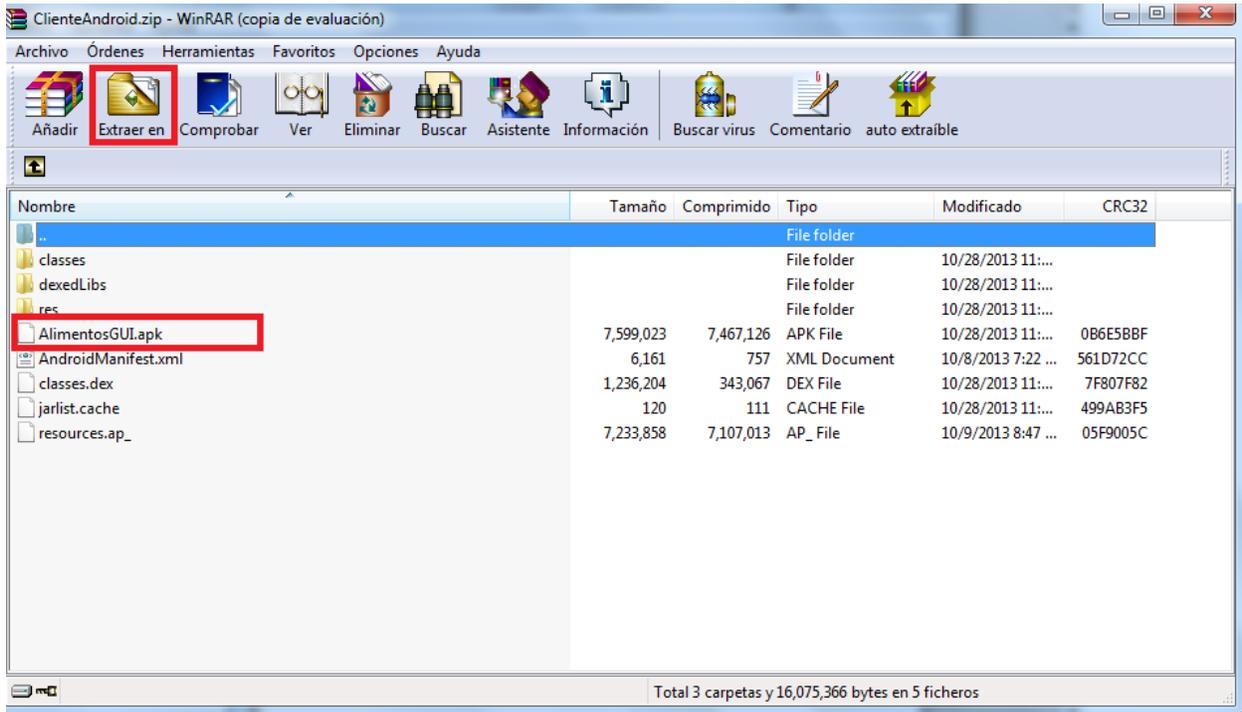
Abrimos la carpeta **“AlimentosGUI”**:



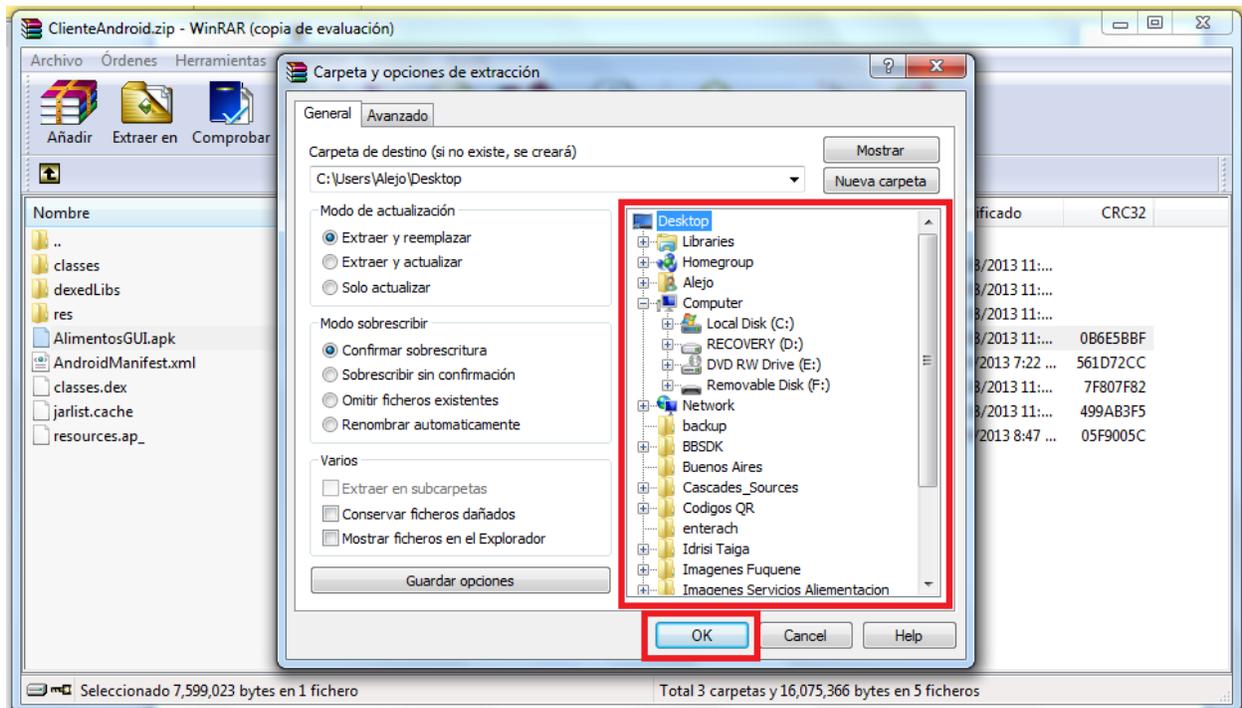
Luego abrimos la carpeta **“bin”**:



Después, descomprimos el archivo “AlimentosGUI.apk”:

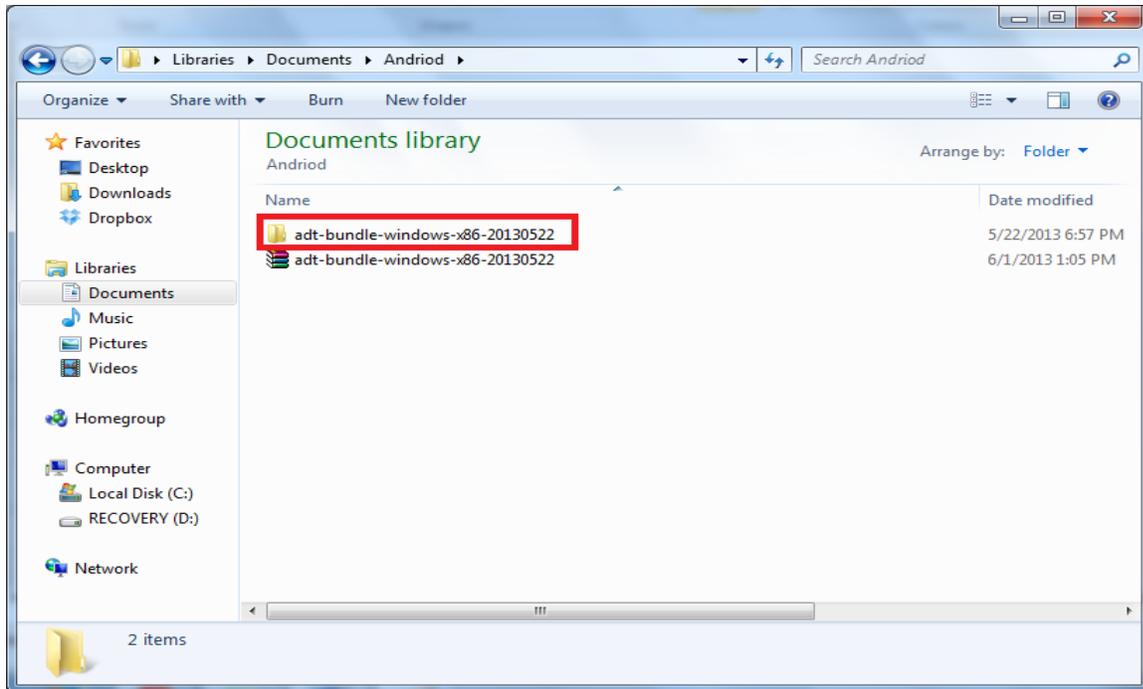


Para descomprimir seleccionamos la carpeta donde deseamos que el archivo “AlimentosGUI.apk” quede almacenado. Y presionamos “OK” como se muestra a continuación:

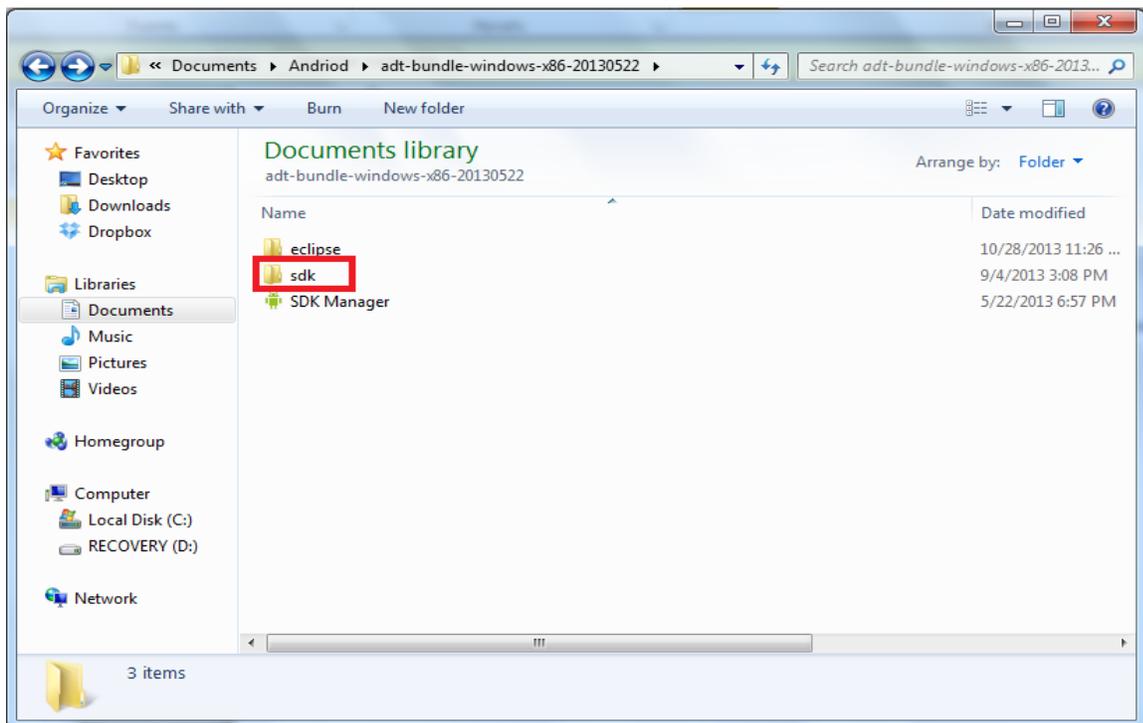


5. Identificamos el archivo ejecutable **adb.exe** en la carpeta del SDK de Android como vemos a continuación:

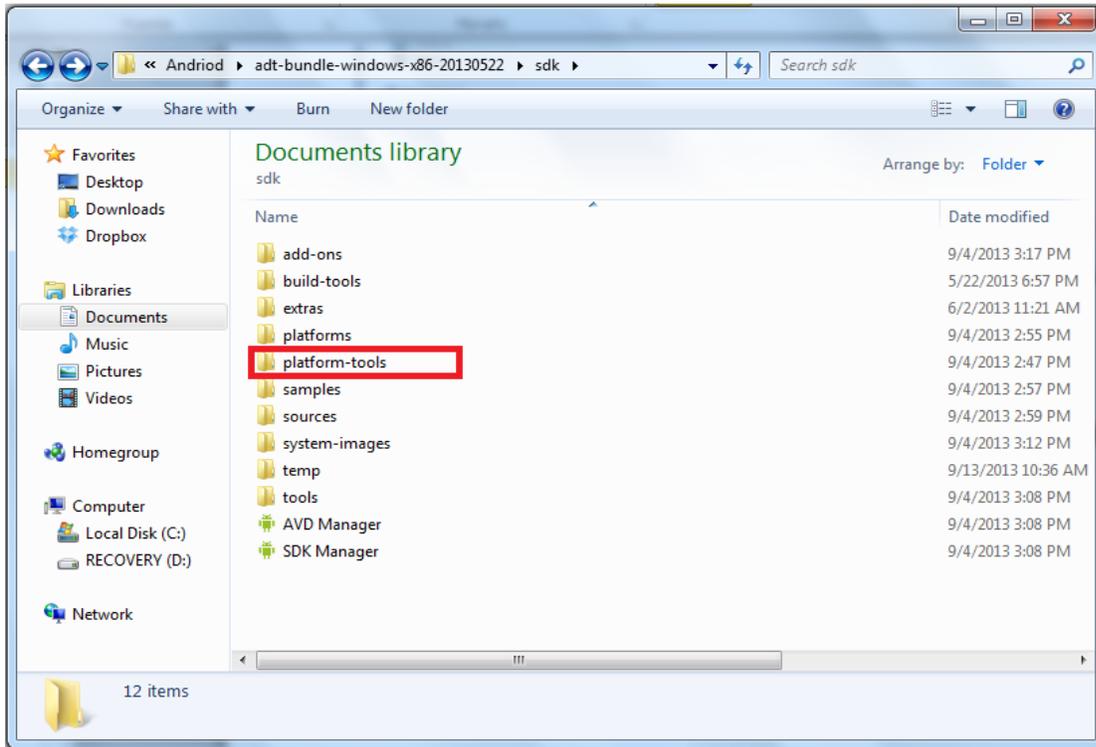
Ingresamos a la carpeta **adt-bundle**:



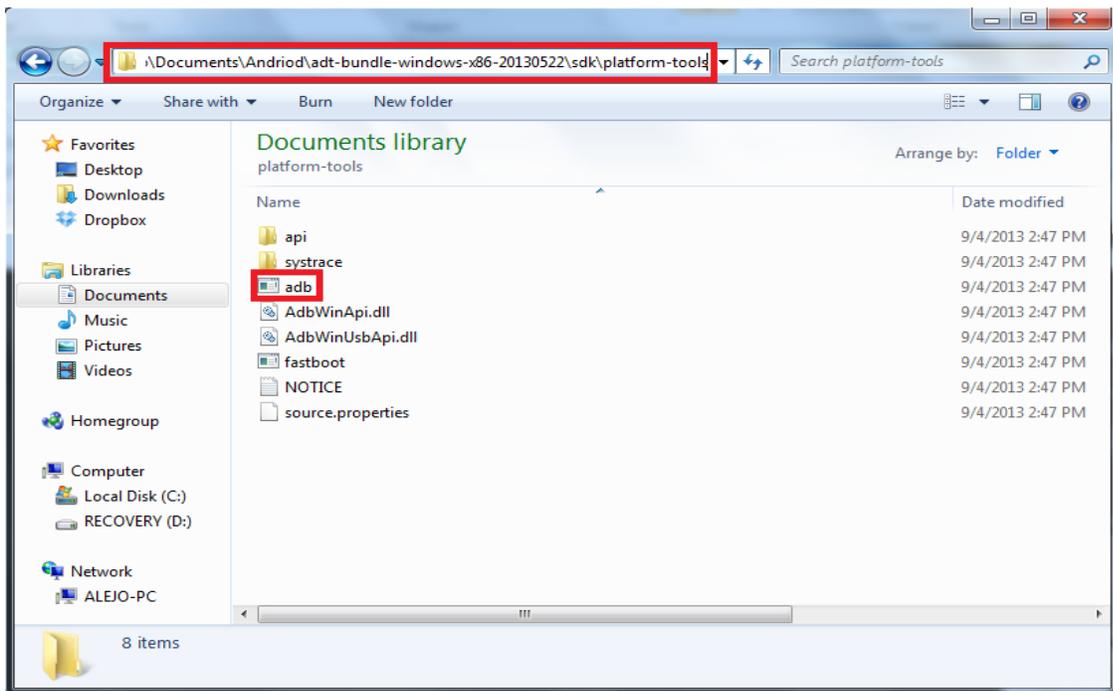
A continuación ingresamos a la carpeta **sdk**:



Después seleccionamos la carpeta **platform-tools**:

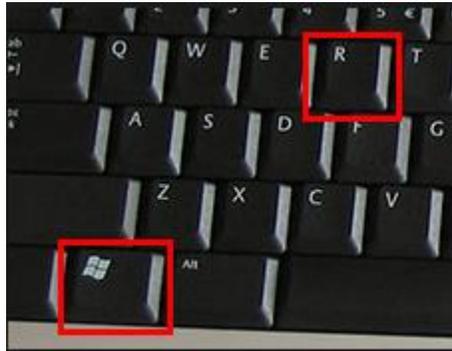


Dentro de la carpeta **platform-tools** se encuentra el archivo ejecutable **adb.exe**. Procedemos a copiar la ruta de acceso de la carpeta **platform-tools**:

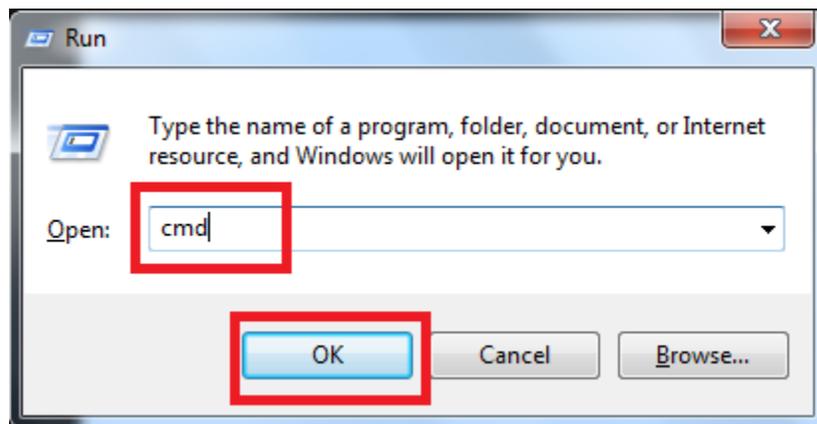


6. Abrimos la consola y accedemos a la ubicación del ejecutable **adb.exe**.

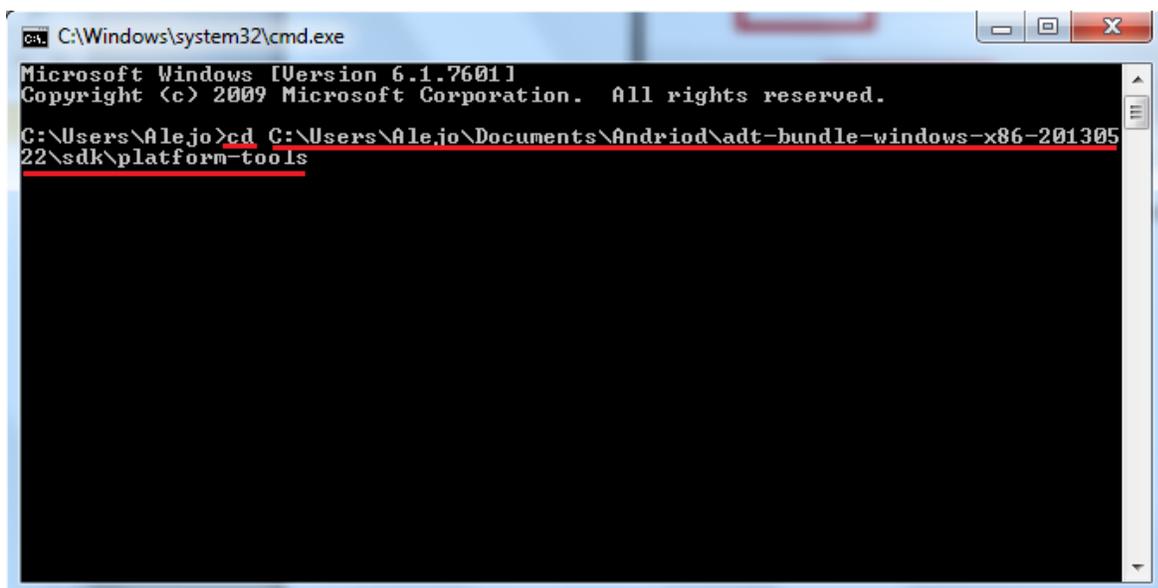
Podemos abrir la consola oprimiendo:



Allí se abre la siguiente ventana donde escribimos **cmd** y luego el botón **OK**

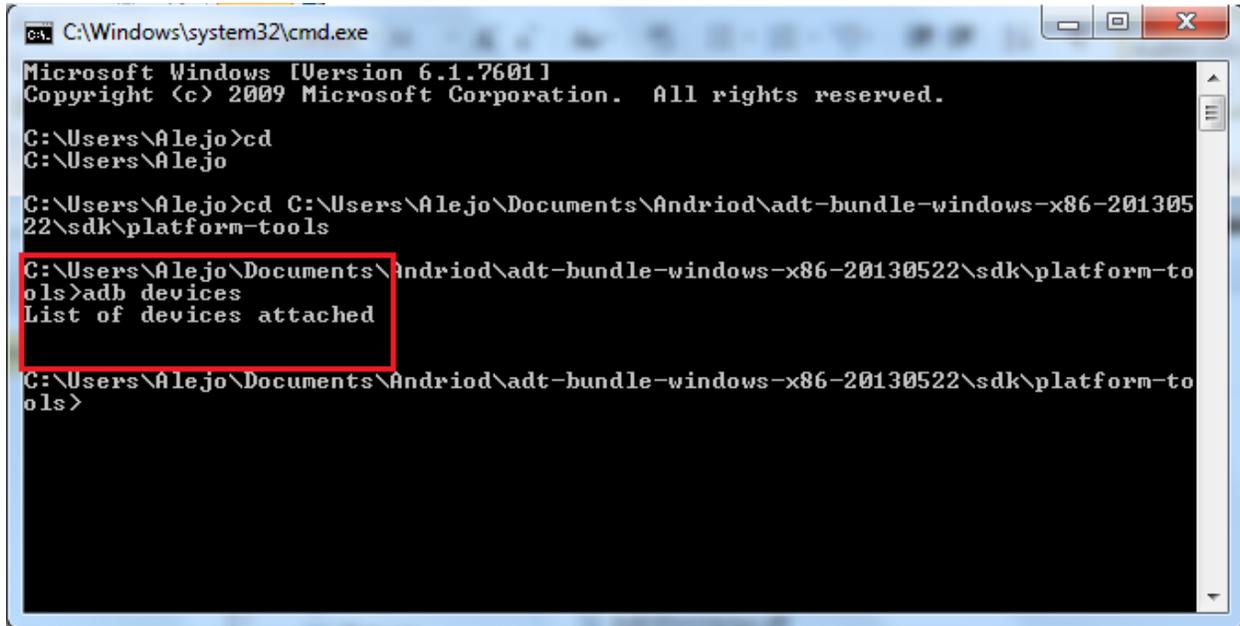


En la consola digitamos **cd <ruta del archivo adb.exe>** como vemos en seguida:



7. Conectamos nuestro dispositivo móvil Android al puerto USB del computador.

Estando dentro de la carpeta **platform-tools**, procedemos a revisar los dispositivos Android activos en el sistema ejecutando la instrucción **adb devices**:



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Users\Alejo>cd
C:\Users\Alejo
C:\Users\Alejo>cd C:\Users\Alejo\Documents\Andriod\adt-bundle-windows-x86-20130522\
sdk\platform-tools
C:\Users\Alejo\Documents\Andriod\adt-bundle-windows-x86-20130522\sdk\platform-
ols>adb devices
List of devices attached
C:\Users\Alejo\Documents\Andriod\adt-bundle-windows-x86-20130522\sdk\platform-
ols>
```

Como vemos en la imagen anterior, no existe ningún dispositivo Android.

Debemos activar la **Depuración USB** en el dispositivo móvil Android para que sea reconocido por el sistema. Lo anterior se puede activar así:



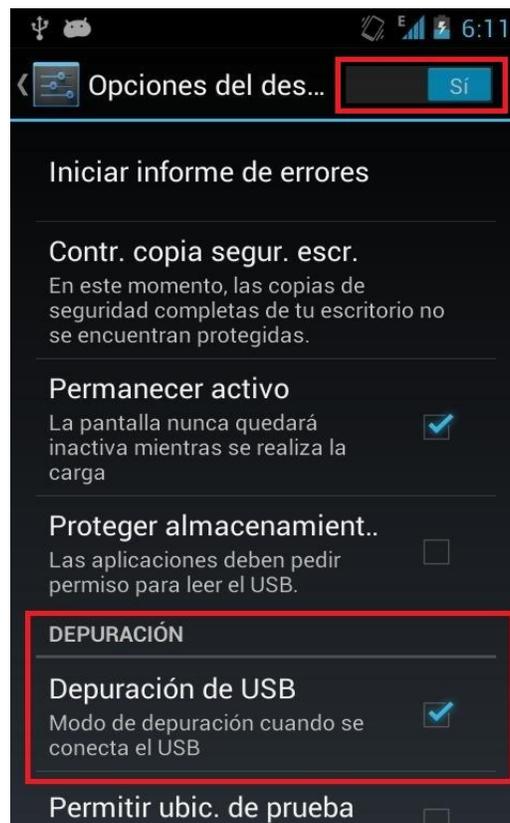
Accedemos a la **Configuración** del dispositivo:



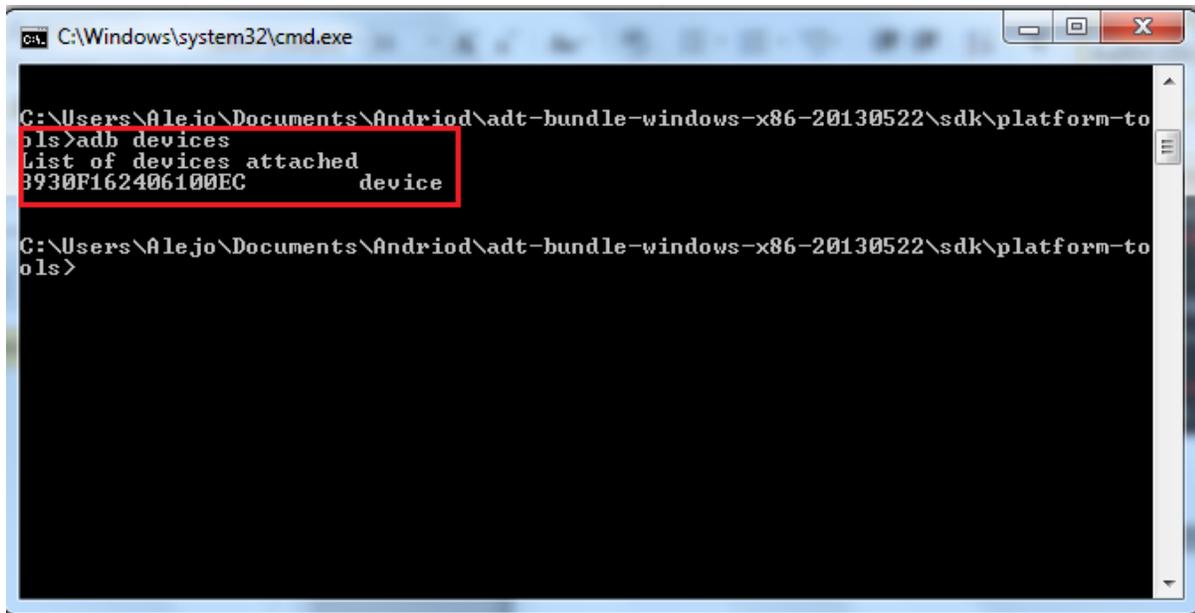
Después, ingresamos a las **Opciones del desarrollador**.



Allí activamos las **Opciones del desarrollador** si es necesario y luego activamos la **Depuración USB**:



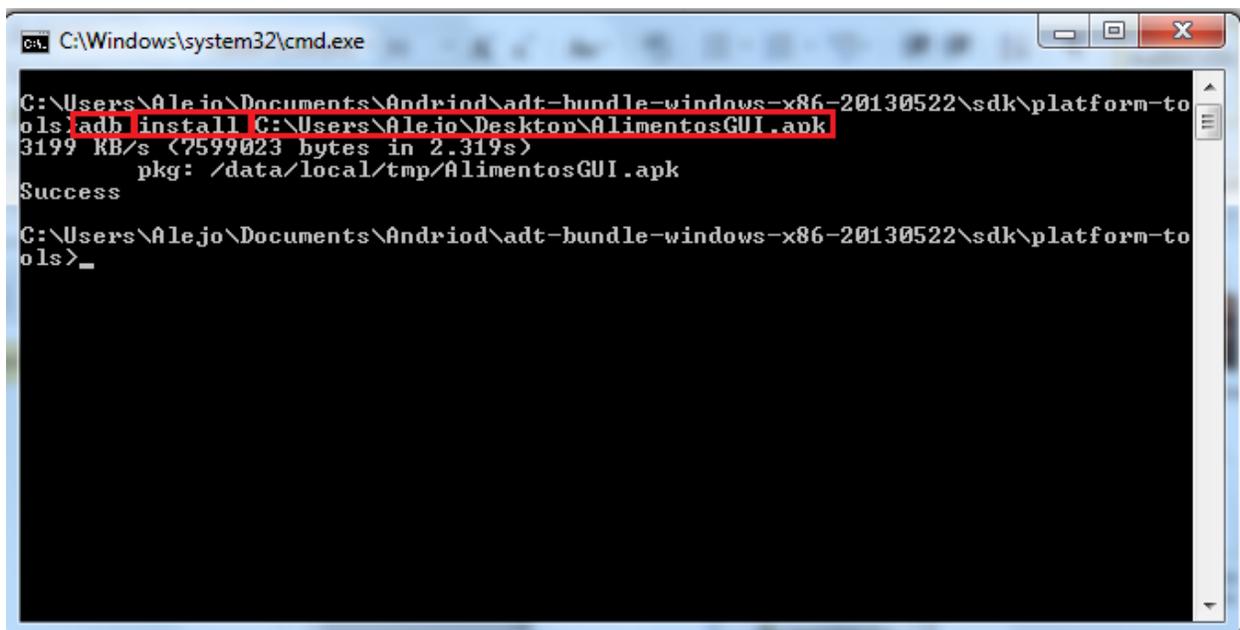
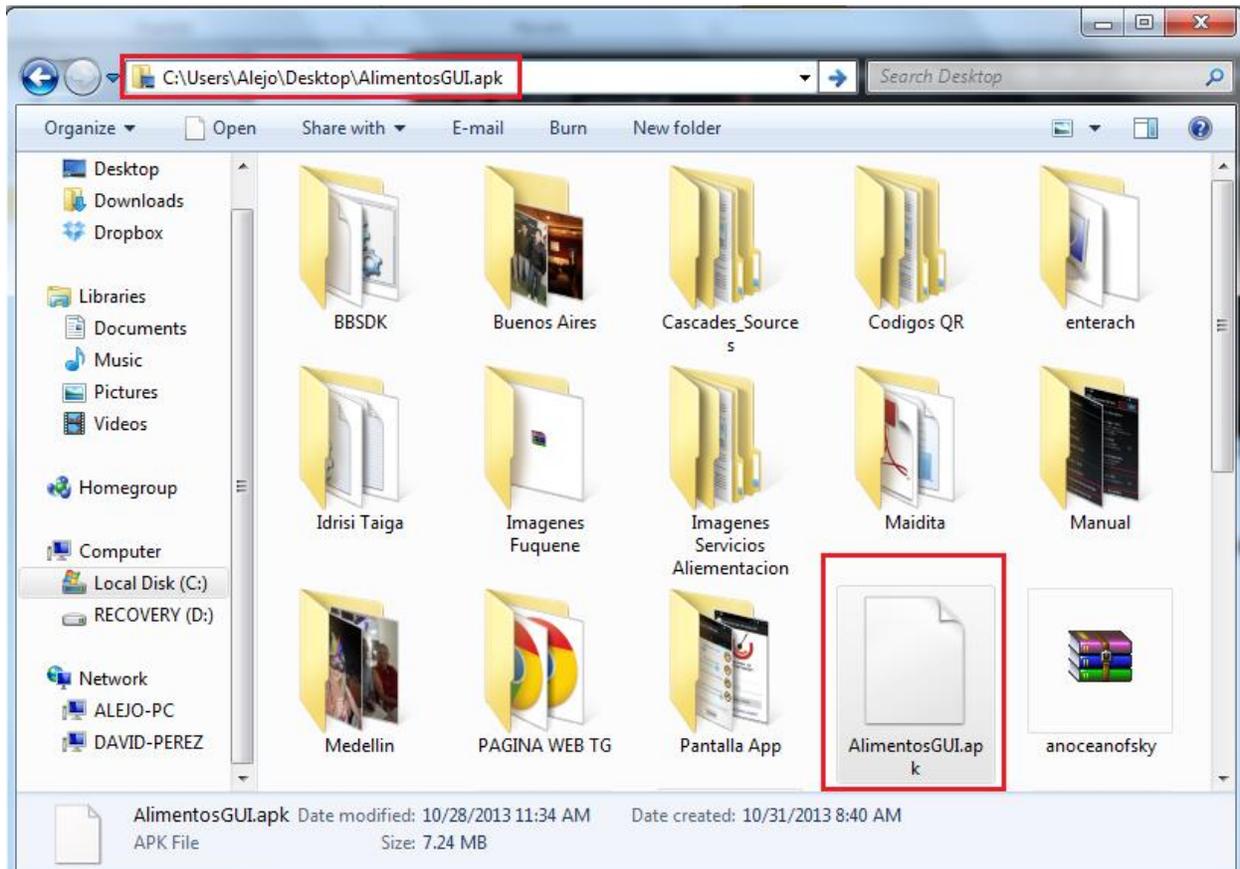
Después de activar la **Depuración USB**, procedemos a revisar que el dispositivo sea reconocido por el sistema. Ejecutamos de nuevo la instrucción **adb devices**.



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
C:\Users\Alejo\Documents\Andriod\adt-bundle-windows-x86-20130522\sdk\platform-to
ols>adb devices
List of devices attached
3930F162406100EC          device
C:\Users\Alejo\Documents\Andriod\adt-bundle-windows-x86-20130522\sdk\platform-to
ols>
```

Como vemos, en esta ocasión nuestro dispositivo es reconocido por el sistema.

8. Ahora procedemos a instalar la aplicación con la siguiente instrucción: **adb install <ruta donde este AlimentosGUI.apk>**



9. Finalmente podemos ver que la aplicación se instaló buscando el siguiente logo:

