**El archivo AndroidManifest.xml**

**En este documento**

1. [Estructura del archivo de manifiesto](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#filestruct)
2. [Convenios de archivos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#filec)
3. [Características del archivo](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#filef)
   1. [Filtros de Intención](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#ifs)
   2. [Los iconos y etiquetas](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#iconlabel)
   3. [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#perms)
   4. [<b>Bibliotecas</b>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#libs)

Cada aplicación debe tener un archivo de AndroidManifest.xml (precisamente con esenombre) en su directorio raíz. El manifiesto se presenta información esencial sobre la aplicación en el sistema Android, el sistema de información debe tener antes de se puede ejecutar cualquiera de código de la aplicación. Entre otras cosas, el manifiesto hace lo siguiente:

* Se nombra el paquete de Java para la aplicación. El nombre del paquete sirve como un identificador único para la aplicación.
* En él se describen los componentes de la aplicación: las actividades, los servicios, receptores de radiodifusión, y proveedores de contenido que la aplicación escompuestos. Se nombra a las clases que implementan cada uno de los componentes ypublica sus capacidades (por ejemplo, que [Intent](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html) mensajes que puede manejar).Estas declaraciones de que el sistema Android saber cuáles son los componentes son y en qué condiciones pueden ser lanzados.
* Se determina que los procesos será la sede de los componentes de aplicación.
* Se declara que los permisos de la aplicación debe tener con el fin de acceder a las partes protegidas de la API e interactuar con otras aplicaciones.
* También declara que los permisos que los demás están obligados a tener en para interactuar con los componentes de la aplicación.
* En él se enumeran los [Instrumentation](http://developer.android.com/reference/android/app/Instrumentation.html) clases que proporcionan perfiles y demás información que se está ejecutando la aplicación. Estas declaraciones están presentes en el manifiesto sólo mientras la aplicación está siendo desarrollado y prueba; se quitan antes de que la solicitud ha sido publicada.
* Se declara el nivel mínimo de la API de Android que la aplicación requiere.
* En él se enumeran las bibliotecas que la aplicación debe estar vinculado en contra.

**Estructura del archivo de manifiesto**

El siguiente diagrama muestra la estructura general del archivo de manifiesto y cada elemento que pueda contener. Cada elemento, junto con toda su atributos, está documentado en su totalidad en un archivo separado. Para ver los detalles información sobre cualquier elemento, haga clic en el nombre del elemento en el diagrama, en la lista alfabética de elementos que sigue el diagrama, o en cualquier otra mención del nombre del elemento.

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

[</manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

[<uses-permission />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html)

[permiso ".](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html)

[<permission-tree />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html)

[<permission-group />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html)

[Instrumentación](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html)

[<uses-sdk />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html)

[<uses-configuration />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html)

[<uses-feature />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html)

[<supports-screens />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html)

[<compatible-screens />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/compatible-screens-element.html)

[<supports-gl-texture />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-gl-texture-element.html)

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

[actividad](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

[acción](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/action-element.html)

[categoría](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/category-element.html)

[</data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html)

[</ Intención de filtro>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

[Meta Datos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

[</activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)

[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) . . . [</ intención de filtro>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

[Meta Datos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

[</ Actividad-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)

[Servicio](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) . . . [</ intención de filtro>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

[Meta Datos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

[Servicio](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)

[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) . . . [</ intención de filtro>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

[Meta Datos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

[</ Receptor>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)

[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)

[<grant-uri-permission />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html)

[Meta Datos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

[</ Proveedor>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)

[<uses-library />](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html)

[</ Application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

[</manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

Todos los elementos que pueden aparecer en el archivo de manifiesto se enumeran a continuación en orden alfabético. Estos son los únicos elementos jurídicos, no se puedeañadir sus propios elementos o atributos.

[<action>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/action-element.html)   
[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)   
[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)   
[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)   
[<category>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/category-element.html)   
[<data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html)   
[<grant-uri-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html)   
[<instrumentation>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html)   
[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)   
[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)   
[<meta-data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)   
[<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html)   
[<permission-group>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html)   
[<permission-tree>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html)   
[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)   
[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)   
[<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)   
[<supports-screens>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html)   
[<uses-configuration>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html)   
[<uses-feature>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html)   
[<uses-library>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html)   
[<uses-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html)   
[<uses-sdk>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html)

**Convenios de archivos**

Algunas convenciones y reglas de aplicación general a todos los elementos y atributos en el manifiesto:

**Elementos**

Sólo el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) y [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elementos son necesarios, cada uno de ellos debe estar presente y puede ocurrir sólo una vez. La mayoría de los otros puede ocurrir muchas veces o nada en absoluto - aunque en por lo menos algunos de ellos deben estar presentes para el manifiesto de lograr cualquier cosa Significativo

Si un elemento contiene nada en absoluto, que contiene otros elementos. Todos los valores se establecen a través de atributos, no como datos de caracteres dentro de un elemento.

Los elementos del mismo nivel por lo general no ordenó. Por ejemplo, actividad[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html) , y [<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html) elementos se pueden mezclar en cualquier secuencia. (Un[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html) elemento es la excepción a esta regla: Se debe seguir el[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) es un alias para.)

**Atributos**

En un sentido formal, todos los atributos son opcionales. Sin embargo, hay algunos que debe especificarse para un elemento para lograr su propósito. Utilice el documentación como una guía. Para los atributos verdaderamente opcional, se menciona a un valor predeterminado valor o los estados lo que ocurre en ausencia de una especificación.

A excepción de algunos atributos de la raíz [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento, todos los nombres de los atributos empiezan con un android: el prefijo - por ejemplo, android:alwaysRetainTaskState . Debido a que el prefijo es universal, la documentación general, se omite cuando se refiere a los atributos {0}Por:{/0} {1}Nombre:{/1}

**Declarar nombres de las clases**

Muchos de los elementos corresponden a objetos de Java, incluyendo elementos para la aplicación en sí (el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento) y su principal componentes: actividades actividad servicios Servicio receptores de radiodifusión ( [<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html) ), y proveedores de contenido ( [<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html) ).

Si se define una subclase, como casi siempre lo haría para las clases de componentes( [Activity](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html) , [Service](http://developer.android.com/reference/android/app/Service.html) , [BroadcastReceiver](http://developer.android.com/reference/android/content/BroadcastReceiver.html) , y [ContentProvider](http://developer.android.com/reference/android/content/ContentProvider.html) ), la subclase se declara a través de un name atributo. El nombre debe incluir la designación de paquete completo. Por ejemplo, un [Service](http://developer.android.com/reference/android/app/Service.html) subclase puede ser declarado de la siguiente manera:

</manifest> >

<Aplicación. . . >

<Servicio de android: name = "com.example.project.SecretService "... >

. . .

Servicio

. . .

</ Application>

</manifest>

Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter de la cadena es un período, el cadena se añade al nombre del paquete de la aplicación (como se especifica por el[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento [package](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#package) attribute La asignación siguiente es la misma que la de arriba:

<Manifiesto del paquete = "com.example.project". . . >

<Aplicación. . . >

<Servicio de android: name = ".SecretService "... >

. . .

Servicio

. . .

</ Application>

</manifest>

Cuando se inicia un componente, Android crea una instancia de la subclase llamada. Si una subclase no se especifica, se crea una instancia de la clase base.

**Los distintos valores de**

Si hay más de un valor puede ser especificado, el elemento es casi siempre repetido, en lugar de enumerar varios valores dentro de un solo elemento. Por ejemplo, un filtro de intención pueden enumerar varias acciones:

<Intención de filtro. . . >

<Action: name = "android.intent.action.EDITAR

<Action: name = "android.intent.action.INSERT

<Action: name = "android.intent.action.Eliminar

. . .

</ Intención de filtro>

**Valores de los recursos**

Algunos atributos tienen valores que se pueden mostrar a los usuarios - a ejemplo, una etiqueta y un icono para una actividad. Los valores de estos atributos se debe traducir y establecer por lo tanto, de un recurso o tema. Recurso Los valores se expresan en el siguiente formato,

@[*package*:]*type*:*name*

donde el nombre del *paquete* se puede omitir si el recurso está en el mismo paquetecomo la aplicación, el *tipo* es un tipo de recurso - como la "cadena" o "Dibujable" - y el *nombre* es el nombre que identifica el recurso específico. Por ejemplo:

<Actividad de android: icon = "@ dibujable / smallPic". . . >

Valores de un tema se expresan en una manera similar, pero con un inicial " ? " en lugar de ' @ ':

?[*package*:]*type*:*name*

**Los valores de cadena**

Cuando un valor de atributo es una cadena, barras invertidas dobles (' \\ ') se debe utilizar para caracteres de escape - por ejemplo, ' \\n 'para una nueva línea o " \\uxxxx 'de un carácter Unicode.

**Características del archivo**

Las secciones siguientes describen cómo algunas de las características de Android se reflejan en el archivo de manifiesto.

**Filtros de Intención**

Los componentes básicos de una aplicación (sus actividades, servicios y de difusiónreceptores) son activados por *intentos.* Un propósito es una paquete de información (una [Intent](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html) de objetos) que describe una acción deseada - incluyendo los datos que se actúa, la categoría de componente que debe realizar la acción, y otras instrucciones pertinentes.Android localiza un componente apropiado para responder a la intención, pone en marchauna nueva instancia del componente si se necesita, y le pasa el Intención objeto.

Componentes de publicidad de sus capacidades - el tipo de intentos que pueden responder a - a través de *filtros de la intención.* Dado que el sistema Android debe aprender que los intentos de un componente puede manejar antes de que se pone en marcha el componente,filtros de intención se especifican en el manifiesto como [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elementos. Un componente puede tener cualquier número de filtros, cada uno describiendo una capacidad diferente.

Una intención que nombra explícitamente un componente de destino se activará ese componente; el filtro no juega un papel importante. Pero la intención de que no se especifica un objetivo por nombre puede activar un componente sólo si puede pasar a través de uno de los componente filtros.

Para obtener información sobre cómo los objetos de Intención, se analiza la intención de filtros, ver un documento separado, [Intenciones y filtros de Intención](http://developer.android.com/guide/topics/intents/intents-filters.html) .

**Los iconos y etiquetas**

Una serie de elementos tienen icon y la label los atributos de un pequeño icono y una etiqueta de texto que se puede mostrar a los usuarios. Algunos también tienen unadescription atributo de texto más explicativo que también puede ser muestra en la pantalla.Por ejemplo, la [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento tiene tres de estos atributos, de modo que cuando el usuario se pregunta si para conceder el permiso a una aplicación que lo ha solicitado, un icono que representa el permiso, el nombre del permiso, y una descripción de lo que implica todos pueden ser presentados al usuario.

En cada caso, el icono y conjunto de etiquetas en un elemento que contiene convertido en el valor predeterminado icon y la label configuración para todos los subelementos del contenedor. Así, el icono y la etiqueta establecido en el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento son el icono por defecto y una etiqueta para cada uno de los componentes de la aplicación. De manera similar, el icono y la etiqueta fijada para un componente - por ejemplo, un[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento - es la configuración predeterminada para cada uno de los componentes de [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elementos. Si un [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento establece una etiqueta, sino una actividad y sus intenciones de filtro no lo hacen, la aplicación de la etiqueta se trata como la etiqueta de la actividad y el filtro intención.

El icono y el conjunto de etiquetas de un filtro de intención se utilizan para representar un componente siempre que el componente se presenta al usuario como para cumplir la función anunciado por el filtro. Por ejemplo, un filtro con " android.intent.action.Compartimiento de Ventilador principal y " android.intent.category.LAUNCHER "ajustes anuncia una actividad como una que inicia una aplicación - es decir, como que se debe mostrar en el lanzador de aplicaciones. El icono y la etiqueta puesto en el filtro, por lo tanto los que aparecen en el lanzador.

**Permisos**

Un *permiso* es una restricción que limita el acceso a una parte del código o de datos en el dispositivo. La limitación se impone para proteger crítica datos y el código que podría ser mal utilizada para distorsionar o dañar la experiencia del usuario.

Cada permiso es identificado por una etiqueta única. A menudo, la etiqueta indica la acción que está restringido. Por ejemplo, aquí hay algunos permisos definidos por Android:

android.permission.CALL\_EMERGENCY\_NUMBERS   
android.permission.READ\_OWNER\_DATA   
android.permission.SET\_WALLPAPER   
android.permission.DEVICE\_POWER

Una característica puede ser protegido por un máximo de un permiso.

Si una aplicación necesita acceder a una función protegida por un permiso, debe declarar que requiere que el permiso con un [<uses-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html) elemento en el manifiesto.Entonces, cuando la aplicación está instalada en el dispositivo, el programa de instalación determina si se concede o no la información solicitada permiso de control de las autoridades que firmaron la solicitud de certificados y, en algunos casos, preguntar al usuario. Si se otorga el permiso, la aplicación es capaz de usar el área protegida características. Si no, sus intentos de acceso a esas características simplemente no sin ningún tipo de notificación al usuario.

Una aplicación también puede proteger a sus propios componentes (actividades, servicios,transmiten los receptores y proveedores de contenido) con los permisos. Se puede emplearcualquiera de los permisos definidos por Android (que aparece en[android.Manifest.permission](http://developer.android.com/reference/android/Manifest.permission.html) ) o declaradas por otras aplicaciones. ¿O se puede definir por sí solo. Un nuevo permiso se declara con el [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) Elemento Por ejemplo, una actividad podría ser protegido como sigue:

</manifest> >

<Permiso de android: name = "com.example.project.DEBIT\_ACCT "... />

<Usos de permiso de android: name = "com.example.project.DEBIT\_ACCT "/>

. . .

<Aplicación. . .>

<activity android:name="com.example.project.FreneticActivity "

Android: el permiso = "com.example.project.DEBIT\_ACCT "

. . . >

. . .

</activity>

</ Application>

</manifest>

Nótese que, en este ejemplo, el DEBIT\_ACCT permiso no sólo es declara con la[<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento, su uso también se solicitó a la [<uses-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html) Elemento Su uso debe ser solicitada a fin de que otros componentes del aplicación para iniciar la actividad protegida, aunque la protección se impone por la propia aplicación.

Si, en el mismo ejemplo, el permission atributo se establece en un autorización declarada en otro (Tales como android.permission.CALL\_EMERGENCY\_NUMBERS , no sería han sido necesarias para que declare de nuevo con un [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) Elemento Sin embargo, aún habría sido necesario solicitar su uso con [<uses-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html) .

La [<permission-tree>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html) elemento declara un espacio de nombres para un grupo de permisos que se definen en el Coding y [<permission-group>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html) define una etiqueta para un conjunto de permisos (tanto los declarados en el manifiesto con [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) los elementos y de las declaradas en otra parte). Sólo afecta a la forma de los permisos son agrupadas cuando se presenta al usuario. La [<permission-group>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html) elemento que no se especifica los permisos que pertenecen al grupo; sólo le da al grupo un nombre. Un permiso se coloca en el grupo asignando el nombre del grupo a la [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento [permissionGroup](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#pgroup)attribute

**<b>Bibliotecas</b>**

Cada aplicación está enlazado con el valor por defecto Android biblioteca, que incluye los paquetes básicos para la creación de aplicaciones (con clases comunes como la actividad, servicio, la intención, Ver, botón, la aplicación, ContentProvider, etc.

Sin embargo, algunos paquetes residen en sus propias bibliotecas. Si su aplicación utiliza el código de cualquiera de estos paquetes, que explícitamente pide que estar vinculado contra ellos. El manifiesto debe contener una separada [<uses-library>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html) elemento para nombrar cada una de las bibliotecas. (El nombre de la biblioteca se pueden encontrar en el la documentación del paquete.)

# <acción>

Sintaxis:

<Action: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/action-element.html#nm) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

descripción

Añade una acción a un filtro de intención. Un [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento debe contener uno o más <action> elementos. Si no contiene ninguna, ninguna Objetos intención será conseguir a través del filtro. Ver [Los intentos y Filtros de Intención](http://developer.android.com/guide/topics/intents/intents-filters.html) para obtener más información sobre filtros de la intención y el papel de la acción especificaciones dentro de un filtro.

atributos.

android:name

El nombre de la acción. Algunas de las acciones estándar se definen en el [Intent](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#ACTION_CHOOSER) de clase como ACTION\_ *string* constantes. Para asignar una de estas acciones este atributo, escriba " android.intent.action. " al *string* que sigue ACTION\_ . Por ejemplo, para ACTION\_MAIN , utilice " android.intent.action.MAIN " y para ACTION\_WEB\_SEARCH , utilice " android.intent.action.WEB\_SEARCH ".

Para las acciones que se definen, lo mejor es utilizar el nombre del paquete como prefijo garantizar la unicidad. Por ejemplo, un TRANSMOGRIFY acción podría ser especificado como sigue:

<Action: name = "com.example.project.Transmogrify "/>

(iniciado en "

API Nivel 1

Véase también

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

syntax:

<activity android:[allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#reparent)=["true" | "false"]  
          android:[alwaysRetainTaskState](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#always)=["true" | "false"]  
          android:[clearTaskOnLaunch](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#clear)=["true" | "false"]  
          android:[configChanges](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#config)=["mcc", "mnc", "locale",  
                                 "touchscreen", "keyboard", "keyboardHidden",  
                                 "navigation", "screenLayout", "fontScale", "uiMode",  
                                 "orientation", "screenSize", "smallestScreenSize"]  
          android:[enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#enabled)=["true" | "false"]  
          android:[excludeFromRecents](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#exclude)=["true" | "false"]  
          android:[exported](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#exported)=["true" | "false"]  
          android:[finishOnTaskLaunch](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#finish)=["true" | "false"]  
          android:[hardwareAccelerated](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#hwaccel)=["true" | "false"]  
          android:[icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#icon)="*drawable resource*"  
          android:[label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#label)="*string resource*"  
          android:[launchMode](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#lmode)=["multiple" | "singleTop" |  
                              "singleTask" | "singleInstance"]  
          android:[multiprocess](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#multi)=["true" | "false"]  
          android:[name](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#nm)="*string*"  
          android:[noHistory](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#nohist)=["true" | "false"]    
          android:[permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#prmsn)="*string*"  
          android:[process](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#proc)="*string*"  
          android:[screenOrientation](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#screen)=["unspecified" | "user" | "behind" |  
                                     "landscape" | "portrait" |  
                                     "reverseLandscape" | "reversePortrait" |  
                                     "sensorLandscape" | "sensorPortrait" |  
                                     "sensor" | "fullSensor" | "nosensor"]  
          android:[stateNotNeeded](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#state)=["true" | "false"]  
          android:[taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#aff)="*string*"  
          android:[theme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#theme)="*resource or theme*"  
          android:[uiOptions](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#uioptions)=["none" | "splitActionBarWhenNarrow"]  
          android:[windowSoftInputMode](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#wsoft)=["stateUnspecified",  
                                       "stateUnchanged", "stateHidden",  
                                       "stateAlwaysHidden", "stateVisible",  
                                       "stateAlwaysVisible", "adjustUnspecified",  
                                       "adjustResize", "adjustPan"] >     
    . . .  
</activity>

contained in:

recogidas en:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

puede contener:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)   
[<meta-data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

descripción

Declara una actividad (una [Activity](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html) subclase) que implementa parte de la interfaz de la aplicación de usuario visual. Todas las actividades debe estar representado por <activity> elementos en el archivo de manifiesto. Cualquiera que no se haya declarado que no se verá por el sistema y nunca se ejecutará.

atributos.

android:allowTaskReparenting

Sea o no la actividad puede pasar de la tarea que comenzó a la tarea que tiene una afinidad para cuando dicha tarea se llevó a la siguiente delante - " true "si se puede mover, y" false "si se debe permanecer con la tarea donde se inició.

Si este atributo no está establecido, el valor establecido por el correspondiente[allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#reparent) atributo de la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento se aplica a la actividad. El valor por defecto es false.

Normalmente, cuando una actividad se ha iniciado, está asociado con la tarea dela actividad que se inició y se queda allí por toda su vida. Usted puede usar este atributo para obligarlo a ser re-emparentada a la tarea que tiene una afinidad para cuando su tarea actual ya no se muestra. Normalmente, se utiliza para hacer que las actividades de una aplicación para mover a la tarea principal asociado con esa aplicación.

Por ejemplo, si un mensaje de correo electrónico contiene un enlace a una página web, haciendo clic en el enlace nos lleva a una actividad que puede mostrar la página. Que la actividad se define por la aplicación del navegador, pero se puso en marcha como parte del e-mail tarea. Si se cambian de padre a la tarea del navegador, se muestra cuando el navegador de próxima llega a la parte delantera, y va a estar ausente cuando la tarea por e-mail una vez más se adelanta.

La afinidad de una actividad se define por el [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#aff) atributo. La afinidadde una tarea se determina mediante la lectura de la afinidad de su actividad raíz. Por lo tanto, por definición, una actividad de la raíz es siempre en una tarea con el misma afinidad. Dado que las actividades con " singleTask "o " singleInstance "modos de lanzamiento sólo puede estar en la raíz de una tarea, re-crianza de los hijos se limita a la " standard "y" singleTop " modos(Véase también el [launchMode](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#lmode) attribute

android:alwaysRetainTaskState

Sea o no el estado de la tarea que la actividad está en siempre lo haré se mantiene el sistema - " true "si va a ser, y " false "si el sistema se le permite restablecer la tarea a su posición inicial Estado en determinadas situaciones. El valor por defecto es false. Este atributo sólo es significativo para la actividad de la raíz de una tarea, se ignora para todas las otras actividades.

Normalmente, el sistema borra una tarea (elimina todas las actividades de la pilapor encima de la actividad de la raíz) en ciertas situaciones cuando el usuario selecciona esa re- tarea en la pantalla de inicio. Normalmente, esto se hace si el usuario no ha visitado la tarea para una cierta cantidad de tiempo, tal como 30 minutos.

Sin embargo, cuando este atributo es " true ", los usuarios siempre volverá a la tarea en su último estado, independientemente de cómo hayan llegado allí. Esútil, por ejemplo, en una aplicación como el navegador donde hay un montón de Estado (por ejemplo, múltiples pestañas abiertas) que los usuarios no les gusta perder.

android:clearTaskOnLaunch

Sea o no todas las actividades será eliminado de la tarea, excepto por la actividad de la raíz, cada vez que se re-lanzado desde la pantalla de inicio - " true "si la tarea es siempre pelado abajo a su actividad de la raíz, y " false "si no. El valor por defecto es false. Este atributo sólo es significativa para las actividades que se inician una nueva tarea (la actividad de las raíces); se ignora todas las demás actividades de la tarea.

Cuando el valor es " true ", cada vez que los usuarios iniciar la tarea de nuevo, es presentada a raíz de su actividad, independientemente de lo que estaban haciendo en la última la tarea y con independencia de si utiliza el botón *Atrás* o *Inicio* de Déjelos todos; Cuando el valor es " false ", la tarea puede ser limpiado de las actividades en algunas situaciones (véase el [alwaysRetainTaskState](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#always) atributo), pero no siempre.

Supongamos, por ejemplo, que alguien pone en marcha la actividad de P en la pantalla principal, y desde allí pasa a la actividad P. El usuario pulsa Siguiente *Inicio,* y luego regresa a la actividad p Normalmente, el usuario vería Q actividad, ya que eso es lo que fueron los últimos en hacer la tarea P. Sin embargo, si P establece este indicador de " true ", todos los de las actividades en la parte superior de la misma (Q en este caso) se retiraron cuando el usuario presiona*Inicio* y la tarea se fue al fondo. Así que el usuario sólo ve al regresar P para la tarea.

Si este atributo y [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#reparent) son a la vez " true ", cualquier actividad que se puede cambiar el elemento principal se trasladó a la tarea que comparten una afinidad con, el resto de actividades se dejó caer, como se ha descrito anteriormente.

android:configChanges

Lista de los cambios de configuración que la actividad se manejan. Cuando una configuración el cambio se produce en tiempo de ejecución, la actividad se apaga y se reinicia por defecto, pero se declara una configuración con este atributo evitará que la actividad pueda reiniciarse. En su lugar, el la actividad se mantenga en funcionamiento y su [onConfigurationChanged()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#onConfigurationChanged(android.content.res.Configuration)) se llama al método.

**Nota:** El uso de este atributo debe ser evitarse y se utiliza sólo como último recurso. Por favor, lea [manejar los cambios de tiempo de ejecución](http://developer.android.com/guide/topics/resources/runtime-changes.html) para obtener más información acerca de cómo manejar adecuadamente un reinicio debido a un cambio de configuración.

Cualquiera o todas de las siguientes cadenas son valores válidos para este atributo. Varios valores son separados por ' | '- por ejemplo, " locale|navigation|orientation ".

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| CCM | El código IMSI móviles país (MCC) ha cambiado - una tarjeta SIM se ha detectado y actualizado el MCC. |
| " mnc " | El IMSI código de red móvil (MNC) ha cambiado - una tarjeta SIM ha sido detectado y actualizado el MNC. |
| Configuración regional | El local ha cambiado - el usuario ha seleccionado un nuevo idioma que el texto se debe mostrar in |
| " touchscreen " | La pantalla táctil ha cambiado. (Esto normalmente no debería suceder.) |
| Teclado | El tipo de teclado ha cambiado - por ejemplo, el usuario tiene conectado un teclado externo. |
| " keyboardHidden " | La accesibilidad del teclado ha cambiado - por ejemplo, el usuario ha revelado el teclado de hardware. |
| de la Navegación | El tipo de navegación (trackball / DPAD) ha cambiado.(Esto normalmente no debería suceder.) |
| " screenLayout " | El diseño de la pantalla ha cambiado - esto podría ser causado por una pantalla diferente siendo activado. |
| " fontScale " | El factor de escala de la fuente ha cambiado - el usuario ha seleccionado un nuevo tamaño de fuente mundial. |
| " uiMode " | El modo de interfaz de usuario ha cambiado - esto puede ser causado cuando el usuario coloca el dispositivo en un muelle de recepción / coche o cuando cambia el modo de noche. Ver [UiModeManager](http://developer.android.com/reference/android/app/UiModeManager.html) . *Introducido en el nivel de la API 8.* |
| " orientation " | La orientación de la pantalla ha cambiado - el usuario ha girado el dispositivo.  **Nota:** Si su aplicación está destinada API de nivel 13 o superior (como declarado por el [minSdkVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html#min) y [targetSdkVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html#target) atributos), entonces también debería declarar el "screenSize" configuración, ya que también cambia cuando un aparato se conecta entre el retrato y el paisaje orientaciones. |
| " screenSize " | El tamaño actual de pantalla disponible ha cambiado. Esto representa un cambio en la actualidad disponible, relativa a la relación de aspecto corriente, por lo que cambiará cuando el usuario cambia entre paisaje y retrato. Sin embargo, si su aplicación está destinada API de nivel 12 o inferior, a continuación, su actividad siempre se encarga de este cambio de configuración en sí mismo (este cambio de configuración no se reinicia su actividad, incluso cuando se ejecuta en un Android 3.2 o superior del dispositivo).  *Alta en el nivel de API 13.* |
| " smallestScreenSize " | El tamaño de la pantalla física ha cambiado. Esto representa un cambio en el tamaño independientemente del orientación, por lo que sólo cambiará cuando el tamaño real de pantalla física ha cambiado, como el cambio a una pantalla externa. Un cambio a esta configuración corresponde a un cambio en el [configuración de smallestWidth](http://developer.android.com/guide/topics/resources/providing-resources.html#SmallestScreenWidthQualifier) . Sin embargo, si su aplicación está destinada API de nivel 12 o inferior, a continuación, su actividad siempre se encarga de este cambio de configuración en sí mismo (este cambio de configuración no reiniciar su actividad, incluso cuando se ejecuta en un Android 3.2 o superior del dispositivo).  *Alta en el nivel de API 13.* |

Todos estos cambios en la configuración pueden afectar los valores de los recursos vistos por el aplicación. Por lo tanto, cuando [onConfigurationChanged()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#onConfigurationChanged(android.content.res.Configuration)) se llama, generalmente será necesario de nuevorecuperar todos los recursos (incluidos los diseños de vista, los dibujables, etc) correctamente manejar el cambio.

android:enabled

Sea o no la actividad puede crear una instancia por el sistema - " true "si puede ser, y" false "si no. El valor por defecto son ciertas?

El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento tiene su propia [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) atributo que se aplica a todos los componentes de la aplicación, incluidas las actividades. La[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) y <activity> atributos deben ser ambos " true "(ya que ambos están por defecto) para que el sistema sea capaz de crear una instancia de la actividad. Si bien es " false ", no se pueden crear instancias.

android:excludeFromRecents

Sea o no la tarea iniciada por esta actividad deben ser excluidos de la lista de poco aplicaciones utilizadas ("aplicaciones recientes"). Es decir, cuando esta actividad es la actividad de la raíz de una nueva tarea, este atributo determina si la tarea no debe aparecer en la lista de aplicaciones recientes. " true "si la tarea debe ser *excluido* de la lista," false "si debe ser *incluido.* El valor por defecto es false.

android:exported

Sea o no la actividad puede ser puesto en marcha por los componentes de la otra aplicaciones - " true "si puede ser, y" false "si no. Si la " false ", la actividad se puede iniciar sólo por los componentes de la misma aplicación o aplicaciones con el mismo ID de usuario.

El valor por defecto depende de si la actividad tiene la intención de filtros. Laausencia de los filtros significa que la actividad puede ser invocada por la especificación el nombre de la clase exacta. Esto implica que la actividad está destinado únicamente a de aplicación para uso interno (ya que los demás no conocen el nombre de la clase). Así, en este caso, el valor por defecto es " false ". Por otro lado, la presencia de al menos un filtro implica que la actividades sólo para uso externo, por lo que el valor por defecto es " true ".

Este atributo no es la única manera de limitar la exposición de una actividad a otra aplicaciones. También puede utilizar un permiso para limitar las entidades externas que puede invocar la actividad (ver el [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#prmsn) attribute

android:finishOnTaskLaunch

Sea o no una instancia existente de la actividad debe ser cerrado (Final) siempre que el usuario lanza su nuevo trabajo (elige la tarea en el la pantalla de inicio) - " true "si se debe cerrar, y" false " si no. El valor por defecto es false.

Si este atributo y [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#reparent) ambos son " true ", este atributo se imponen a los otros. La afinidad del actividad se ignora. La actividad no es cambiar el elemento principal, pero no destruidos.

android:hardwareAccelerated

Sea o no con aceleración por hardware de representación debe ser habilitado para que esta Actividad - " true "si debe estar habilitado y" false "si no. El valor por defecto es false.

A partir de Android 3.0, una aceleración por hardware OpenGL renderer se disponible para las aplicaciones, para mejorar el rendimiento de muchos gráficos en 2D comunes peruano. Cuando el procesador de aceleración por hardware está activada, la mayoría de las operaciones en el lienzo, la pintura, Xfermode, ColorFilter, sombreado, y la cámara se aceleran. Esto se traduce en más suaves animaciones, más suave desplazamiento, y la mejora de la capacidad de respuesta en general, incluso para aplicaciones que no hacen uso de forma explícita librerías OpenGL del marco. Debido a los mayores recursos requeridos para habilitar la aceleración de hardware, su aplicación va a consumir más memoria RAM.

Nótese que no todas las operaciones de OpenGL 2D son acelerados. Si se habilita el renderizador acelerado por hardware, probar la aplicación para asegurarse de que puede hacer uso del procesador sin errores.

android:icon

Un icono que representa la actividad. El icono se muestra a los usuarios cuandouna representación de la actividad se requiere en la pantalla. Por ejemplo, los iconos para las actividades que se inician las tareas se muestran en la ventana de inicio. El icono suele ir acompañada de una etiqueta (véase el [android:label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#label) atributo).

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso que contiene dibujable la definición de la imagen. Si no se establece, en el icono específico para la aplicación como un todo se utiliza en lugar (véase el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#icon) atributo).

La actividad del icono - ya sea aquí o creado por el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento - es también el icono por defecto para todos los filtros intención de la actividad (ver el [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#icon) atributo).

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para la actividad. La etiqueta se muestra en la pantalla cuando la actividad debe estar representado para el usuario. A menudo se muestran a lo largo con el icono de la actividad.

Si este atributo no está establecido, la etiqueta fijada para la aplicación en su conjunto es utilizar en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) atributo).

La actividad de la etiqueta - ya establecido aquí o por el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento - es también la por defecto la etiqueta para todos los filtros de la intención de la actividad (ver el [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#label) atributo).

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación,también se puede configurar como una cadena en bruto.

android:launchMode

Una instrucción de cómo la actividad debería ponerse en marcha. Hay cuatro modos que el trabajo en conjunto con las banderas de la actividad ( FLAG\_ACTIVITY\_\* constantes) de [Intent](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html) objetos para determinar lo que debe suceder cuando la actividad está llamada a manejar una intención. Ellos son:

estándar   
" singleTop "   
" singleTask "   
" singleInstance "

El modo por defecto es " standard ".

Como se muestra en la siguiente tabla, los modos se dividen en dos grupos principales, con " standard "y" singleTop "las actividades, por un lado, y " singleTask "y" singleInstance "las actividades en el otro. Una actividad con la " standard "o" singleTop "modo de lanzamiento se pueden crear instancias varias veces. Las instancias pueden pertenecer a cualquier tarea y puede ser ubicado en cualquier lugar de la pila de la actividad. Por lo general, son se lanzó a la tarea que llama [startActivity()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#startActivity(android.content.Intent)) (A menos que el objeto Intención contiene una [FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK) instrucción, en cuyo caso se elige una tarea diferente - véase el [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#aff) atributo).

En cambio, " singleTask "y" singleInstance "actividades sólo puede comenzar una tarea. Siempre están en la raíz de la pila de actividad. Además, el dispositivo puede contener sólo un ejemplo de la actividad en un tiempo - Sólo una tarea tal.

Los " standard "y" singleTop "modos se diferencian unos de otros en un solo sentido: Cada vez que hay un nuevo intento de una " standard " actividad, una nueva instancia de la clase se crea para responder a esa intención. Cada instancia se encarga de un solo intento. De manera similar, una nueva instancia de un " singleTop "actividad también puede ser creado para manejar un nuevo intento. Sin embargo, si la tarea de destino ya tiene una instancia existente de la actividad en la parte superior de su pila, que ejemplo recibirá la intención nuevo (en un [onNewIntent()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#onNewIntent(android.content.Intent)) de llamada); una nueva instancia no se crea. En otras circunstancias - por ejemplo, si una instancia existente de la " singleTop "actividad está en la tarea de destino, pero no en la parte superior de la pila, o si es en la parte superior de una pila, pero no en la tarea de destino - Una nueva instancia que se crea y se inserta en la pila.

El " singleTask "y" singleInstance modos ", también difieren de entre sí en un solo sentido: Un " singleTask "La actividad permite a otros actividades para formar parte de su tarea. Siempre es en la raíz de su tarea, pero otras actividades (necesariamente " standard "y" singleTop " actividades) se puede iniciar en esa tarea. Un " singleInstance " actividad, por otro lado, no permite otras actividades para formar parte de su tarea. Es la única actividad en la tarea.Si se inicia otra actividad, que actividad se asigna a una tarea diferente - como si FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK estaba en el intento.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |

Como se muestra en la tabla anterior, standard es el modo por defecto y es apropiado para la mayoría de los tipos de actividades. SingleTop es también unlanzamiento común y útil modo para muchos tipos de actividades. Los otros modos - singleTask y singleInstance - son no es apropiado para la mayoría de las aplicaciones, ya que resultará en un modelo de interacción que es probable que sea desconocido para los usuarios y es muy diferente de la mayoría de otras aplicaciones.

Independientemente del modo de lanzamiento que usted elija, asegúrese de poner a prueba la capacidad de uso de la actividad durante el lanzamiento y cuando se navega de vuelta desde otras actividades y tareas con el botón *Atrás.*

Para obtener más información sobre los modos de lanzamiento y su interacción con el intento banderas, consulte la [Tareas y Volver Pila](http://developer.android.com/guide/topics/fundamentals/tasks-and-back-stack.html) documentación

android:multiprocess

Ya sea un ejemplo de la actividad puede ser puesto en marcha en el proceso del componente que comenzó - " true "si puede ser, y" false "si no. El valor por defecto es false.

Normalmente, una nueva instancia de una actividad se puso en marcha en el proceso de la aplicación que lo define, por lo que todas las instancias de la actividad se ejecute en el mismo PROCESO Sin embargo, si este indicador se establece en " true ", las instancias de la la actividad se puede ejecutar en múltiples procesos, lo que permite el sistema para crear instancias dondequiera que se usen (los permisos previstos lo permiten), algo que es casi nunca es necesario o deseable.

android:name

El nombre de la clase que implementa la actividad, una subclase de Actividad: El valor del atributo debe ser un completo nombre de la clase (por ejemplo, " com.example.project.ExtracurricularActivity "). Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter del nombre es un período (Por ejemplo,ExtracurricularActivity "), se anexa a la nombre de paquete especificado en la [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) Elemento

Una vez que se publique su solicitud, usted [no debecambiar este nombre](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fandroid-developers.blogspot.com%2F2011%2F06%2Fthings-that-cannot-change.html&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFwvQmH1QFSjfQ_MZdv1B--Qbu-Ww) (a menos que haya establecido [android:exported](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#exported) ="false" ).

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:noHistory

Sea o no la actividad debe ser retirado de la pila y la actividad acabado (su [finish()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#finish()) método llamado) cuando el usuario se desplaza fuera de ella y ya no es visible en la pantalla - " true "si se debe terminar, y " false "si no. El valor por defecto es false.

Un valor de " true "significa que la actividad no va a dejar un huella histórica. No se mantendrá en la pila de actividad para la tarea, por lo que el usuario no será capaz de volver a ella.

Este atributo se introdujo en el Nivel 3 de la API.

android:permission

El nombre de un permiso que los clientes deben tener para iniciar la actividad o bien tener que responder a una intención. Si un llamador de [startActivity()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#startActivity(android.content.Intent)) o [startActivityForResult()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#startActivityForResult(android.content.Intent,%20int)) no se ha concedido el permiso especificado, su intención no será entregado a la actividad.

Si este atributo no está establecido, el permiso establecido por la[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#prmsn) atributo se aplica a la actividad. Si ninguno de los atributos está definida, la actividad es no están protegidos por un permiso.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#sectperm) sección en la introducción y otro documento, [Seguridad y](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html)Permisos

android:process

El nombre del proceso en el que la actividad debe ejecutar. (Normalmente.)todos los componentes de una aplicación se ejecute en el proceso por defecto creado por la aplicación. Tiene el mismo nombre que el paquete de la aplicación.El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [process](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#proc) atributo se puede establecer un valor predeterminado diferente para todos los componentes. Sin embargo, cada componente puede reemplazar el valor predeterminado, lo que le permite extender su aplicación a través de múltiples procesos.

Si el nombre asignado a este atributo se inicia con dos puntos (':'), un nuevoproceso, privados de la demanda, se crea cuando se necesita y la actividad se ejecuta en ese proceso. Si el nombre del proceso comienza con un carácter en minúscula, la actividad se ejecutará en un proceso global de ese nombre, siempre que tenga permiso para hacerlo. Esto permite que los componentes en distintas aplicaciones para compartir un proceso, reduciendo uso de los recursos.

android:screenOrientation

La orientación de visualización de la actividad en el dispositivo.

El valor puede ser cualquiera de las siguientes cadenas:

|  |  |
| --- | --- |
| Sin especificar | El valor por defecto. El sistema selecciona la orientación.La política de TI usos, y por lo tanto las decisiones tomadas en contextos específicos, pueden diferir de un dispositivo a otro. |
| " user " | El usuario actual orientación preferida. |
| detrás | La misma orientación que la actividad que es inmediatamente debajo de ella en la pila de actividad. |
| \* paisaje: | Orientación horizontal (la pantalla es más ancha que alta). |
| Vertical | Orientación vertical (la pantalla es más alto que ancho). |
| " reverseLandscape " | Orientación horizontal en la dirección opuesta de horizontal normal. *Alta en el nivel de la API 9.* |
| " reversePortrait " | Retrato orientación en la dirección opuesta de vertical normal. *Alta en el nivel de la API 9.* |
| " sensorLandscape " | La orientación horizontal, pero puede ser paisaje normal o inversa basado en el dispositivo sensor. *Alta en el nivel de la API 9.* |
| " sensorPortrait " | Retrato orientación, pero puede ser cualquiera de retrato normal o inversa basado en el dispositivo sensor. *Alta en el nivel de la API 9.* |
| sensor || órgano sensitivo | La orientación está determinada por el sensor de orientación del dispositivo. La orientación del pantalla depende de cómo el usuario sujeta el dispositivo, sino que cambia cuando el usuario gira el dispositivo. Algunos dispositivos, sin embargo, no girará a las cuatro posibles orientaciones, por defecto. A permitir que las cuatro orientaciones, utilice "fullSensor" . |
| " fullSensor " | La orientación está determinada por el sensor de orientación del dispositivo para cualquiera de los 4 orientaciones. Esto es similar a "sensor" excepto que esta permite que cualquiera de las posibles orientaciones de pantalla 4, independientemente de cuál sea el dispositivo que normalmente va a hacer (por ejemplo, algunos dispositivos no se utiliza normalmente inversa horizontal o vertical inversa, pero esto permite a las personas). *Alta en el nivel de la API 9.* |
| " nosensor " | La orientación se determina sin referencia a un sensor de orientación física. El sensor Se omite, por lo que la pantalla no girará sobre la base de cómo el usuario mueve el dispositivo. A excepción de este distinción, el sistema elige la orientación con la misma política que para el " unspecified "de ajuste. |

**Nota:** Cuando se declara uno de los paisajes o los valores de retrato, se considera un requisito difícil para la orientación en la que la actividad se ejecuta. Como tal, el valor que se declara permite el filtrado de los servicios, tales como Play Google para que su aplicación es disponible sólo para dispositivos compatibles con la orientación requerida por sus actividades. Para ejemplo, si se declara o "landscape" , "reverseLandscape" , o "sensorLandscape" , entonces su aplicación estará disponible sólo para dispositivos que admiten orientación horizontal. Sin embargo, también debe declarar explícitamente que la o bien su aplicación requiere orientación vertical u horizontal con la [<uses-feature>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html) Elemento Por ejemplo, <uses-featureandroid:name="android.hardware.screen.portrait"/> . Esto es puramente un comportamiento de filtrado proporcionado por Google Play (y otros servicios que lo soporten) y la plataforma en sí misma no controlar si su aplicación se puede instalar cuando un dispositivo sólo es compatible con las orientaciones determinadas.

android:stateNotNeeded

Sea o no la actividad se puede matar y se reinicia con éxito sin haber guardado su estado - " true "si se puede reiniciar sin referencia a su estado anterior, y " false "si su anterior Estado se requiere. El valor por defecto es false.

Normalmente, antes de una actividad se cerró temporalmente para ahorrar recursos, su [onSaveInstanceState()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#onSaveInstanceState(android.os.Bundle)) se llama al método. Este método almacena el estado actual de la actividad en un [Bundle](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html) objeto, que se pasa a continuación [onCreate()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#onCreate(android.os.Bundle)) cuando la actividad se reinicia. Si este atributo se establece en " true ", onSaveInstanceState() no puede ser llamado y onCreate() se se aprobó null en lugar del paquete - como lo fue cuando elactividad comenzó por primera vez.

Un " true "valor garantiza que la actividad se puede reiniciar en el ausencia de estado retenido. Por ejemplo, la actividad que muestra el pantalla de inicio utiliza esta configuración para asegurarse de que no se elimina si se se bloquea por alguna razón.

android:taskAffinity

La tarea que la actividad tiene una afinidad por. Actividades con la misma afinidad conceptualmente pertenecen a la misma tarea (a la misma "Aplicación" de la perspectiva del usuario). La afinidad de una tarea está determinada por la afinidad de su actividad raíz.

La afinidad determina dos cosas - la tarea de que la actividad se vuelve a parented a (ver la [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#reparent) atributo) y la tarea que albergará la actividad cuando se puso en marcha con la [FLAG\_ACTIVITY\_NEW\_TASK](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK) bandera

Por defecto, todas las actividades de una aplicación tienen la misma afinidad.Usted Puede establecer este atributo para agruparlos de manera diferente, e incluso poner actividades definidas en diferentes aplicaciones dentro de la misma tarea. A especifican que la actividad no tiene una afinidad para cualquier tarea, establezca a una cadena vacía.

Si este atributo no está establecido, la actividad hereda el conjunto de afinidadpara la aplicación (véase el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#aff) attributeEl nombre de la afinidad por defecto para una aplicación es el nombre del paquete creado por el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) Elemento

android:theme

Una referencia a un recurso de estilo que define un tema general de la actividad.Esto fija automáticamente el contexto de la actividad a utilizar este tema (ver [setTheme()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#setTheme(int)) , y también puede provocar "Inicio" animaciones antes de la actividad que se puso en marcha (a la mejor coincide con lo que la actividad realmente se parece a).

Si este atributo no está establecido, la actividad hereda el tema de la serieaplicación como un todo - de la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [theme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#theme) attribute Si ese atributo tampoco se establece, el tema por defecto del sistema se utiliza. Para información, consulte los [estilos y temas](http://developer.android.com/guide/topics/ui/themes.html) guía del desarrollador.

android:uiOptions

Opciones adicionales de la interfaz de usuario de una actividad.

Debe ser uno de los siguientes valores.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Para obtener más información acerca de la barra de acción, ver la [barra de acción](http://developer.android.com/guide/topics/ui/actionbar.html) guía para el desarrollador.

Este atributo se añadió en el API de nivel 14.

android:windowSoftInputMode

¿Cómo la ventana principal de la actividad interactúa con la ventana que contiene el teclado virtual en pantalla. El valor de este atributo afecta a dos .c

* El estado del teclado de la pantalla - si está oculto o visible - Cuando la actividad se convierte en el foco de atención del usuario.
* El ajuste realizado a la ventana principal de la actividad - ya sea cambiar de tamaño más pequeño para hacer espacio para el teclado en pantalla o si su contenido desplazarse para hacer que el foco actual visible cuando parte de la ventana está cubierta por el teclado en pantalla.

La configuración debe ser uno de los valores enumerados en la siguiente tabla, o un combinación de un " state... " el valor más uno " adjust... " valor.Configuración de varios valores en cualquiera de los grupos - múltiple " state... " valores, por ejemplo - tiene resultados indefinidos. Los valores individuales están separados por una barra vertical ( | ). Por ejemplo:

<Actividad de Android: windowSoftInputMode = "stateVisible | adjustResize". . . >

Que los valores aquí (que no sea " stateUnspecified "y " adjustUnspecified ") reemplazan los valores establecidos en el tema.

# <Application>

<Aplicación para Android: [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#reparent) = ["true" | "false"]

android: [BackupAgent](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#agent) = *"cadena"*

android: [depurable](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#debug) = ["true" | "false"]

android: [descripción](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#desc) = *"recurso de cadena"*

android: [habilitado](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) = ["true" | "false"]

android: [hasCode](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#code) = ["true" | "false"]

android: [hardwareAccelerated](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#hwaccel) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

android: [killAfterRestore](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#killrst) = ["true" | "false"]

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

Android: [el logotipo](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#logo) = *"recurso dibujable"*

android: [manageSpaceActivity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#space) = *"cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#nm) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#prmsn) = *"cadena"*

android: [persistente](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#persistent) = ["true" | "false"]

Android: [el proceso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#proc) = *"cadena"*

android: [restoreAnyVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#restoreany) = ["true" | "false"]

android: [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#aff) = *"cadena"*

Android: [el tema](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#theme) = *"de los recursos o el tema"*

android: [uiOptions](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#uioptions) = ["ninguno" | "splitActionBarWhenNarrow"]>

. . .

</ Application>

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

puede contener:

[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)   
[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)   
[<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)   
[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)   
[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)   
[<uses-library>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html)

descripción

La declaración de la aplicación. Este elemento contiene subelementos que declaran cada uno de los componentes de la aplicación y tiene atributos que puede afectar a todos los componentes. Muchos de estos atributos (como icon , label , permission , process , taskAffinity y allowTaskReparenting ) valores de ajuste por defectopara los atributos correspondientes de los elementos componentes. Otros (como debuggable , enabled , description , y allowClearUserData ) valores de referencia para la aplicación en su conjunto y no puede ser anulado por los componentes.

atributos.

android:allowTaskReparenting

Sea o no las actividades que define la aplicación puede pasar de la tarea que ellos comenzó a la tarea que tienen una afinidad para que cuando la tareapróxima vez que se llevó a la parte frontal - " true "si se puede mover, y " false "si debe permanecer con la tarea en la que comenzaron. El valor por defecto es false.

La [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento tiene su propia [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#reparent) atributo que se puede anular el ajuste de este valor. Ver ese atributo para más información.

android:backupAgent

El nombre de la clase que implementa el agente de la aplicación de copia de seguridad, una subclase de [BackupAgent](http://developer.android.com/reference/android/app/backup/BackupAgent.html) . El valor del atributo debe ser una clase completamente calificado (por ejemplo, " com.example.project.MyBackupAgent "). Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter del nombre es un período (Por ejemplo,MyBackupAgent "), se anexa a la nombre de paquete especificado en la[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) Elemento

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:debuggable

Sea o no la aplicación se puede depurar, incluso cuando se ejecutan en un dispositivo en modo de usuario - " true "si puede ser, y" false " si no. El valor por defecto es false.

android:description

Legible por el usuario de texto acerca de la aplicación, más largo y más descriptivo que la etiqueta de la aplicación. El valor debe establecerse como una referencia a un recurso de cadena. A diferencia de la etiqueta, que no puede ser una cadena crudo. No hay valor por defecto.

android:enabled

Sea o no el sistema Android puede crear instancias de los componentes de la la aplicación - " true "si se puede, y" false " si no. Si el valor es " true ", cada componente del enabled atributo determina si dicho componente está habilitadoo no. Si el valor es " false ", anula el los componentes específicos de los valores, todos los componentes están desactivados.

El valor por defecto es true.

android:hasCode

Sea o no la solicitud contiene cualquier código - " true " si lo hace, y " false "si no. Cuando el valor es " false ", el sistema no intenta cargar cualquier código de la aplicación al iniciar los componentes. El valor por defecto es true.

Una aplicación no tendría ningún código de su propia sólo si está usando nada más pero construido en clases de componentes, como una actividad que utiliza el [AliasActivity](http://developer.android.com/reference/android/app/AliasActivity.html) clase, un hecho poco habitual.

android:hardwareAccelerated

Sea o no con aceleración por hardware de representación debe ser habilitado para que todos los Actividades y vistas en la presente solicitud - " true "si se debe estar habilitado y " false "si no. El valor por defecto es false.

A partir de Android 3.0, una aceleración por hardware OpenGL renderer se disponible para las aplicaciones, para mejorar el rendimiento de muchos gráficos en 2D comunes peruano. Cuando el procesador de aceleración por hardware está activada, la mayoría de las operaciones en el lienzo, la pintura, Xfermode, ColorFilter, sombreado, y la cámara se aceleran. Esto se traduce en más suaves animaciones, más suave desplazamiento, y la mejora de la capacidad de respuesta en general, incluso para aplicaciones que no hacen uso de forma explícita librerías OpenGL del marco.

Nótese que no todas las operaciones de OpenGL 2D son acelerados. Si se habilita el renderizador acelerado por hardware, probar la aplicación para asegurarse de que puede hacer uso del procesador sin errores.

android:icon

Un icono de la aplicación en su conjunto, y el icono por defecto cada uno de los componentes de la aplicación. Véase el individuo icon los atributos de actividad[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html) , Servicio [<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html) , y [<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html) elementos.

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso que contiene dibujable la imagen (por ejemplo "@drawable/icon" ). No existe un icono por defecto.

android:killAfterRestore

Si la solicitud en cuestión deberá ser terminada después de su ajustes han sido restauradas durante una operación de restauración del sistema completo. Un solo paquete las operaciones de restauración no hará que la aplicación de se cerrará. Completo sistema de operaciones de restauración por lo general sólo ocurren una vez, cuando el teléfono se configura por primera vez. Las aplicaciones de terceros que normalmente no se necesidad de utilizar este atributo.

El valor predeterminado es true , lo que significa que después de la aplicación ha terminado de procesar sus datos durante una restauración completa del sistema, será Terminado

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para la aplicación en su conjunto, y por defecto un etiqueta para cada uno de los componentes de la aplicación. Véase el individuo label los atributos de actividad [<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html) , Servicio[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html) , y [<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html) elementos.

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación,también se puede configurar como una cadena en bruto.

android:logo

Un logotipo para la aplicación en su conjunto, y el logo por defecto para las actividades.

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso que contiene dibujable la imagen (por ejemplo "@drawable/logo" ). No hay logotipo predeterminado.

android:manageSpaceActivity

El nombre completo de una subclase de la actividad que el sistema puede poner en marcha para que los usuarios gestionar la memoria ocupada por la aplicaciónen el dispositivo. La actividad también debe ser declarado con una [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento.

android:name

El nombre completo de una [Application](http://developer.android.com/reference/android/app/Application.html) subclase implementado para la aplicación. Cuando el proceso de aplicación se ha iniciado, esta clase se crea una instancia antes de la aplicación de la componentes.

La subclase es opcional, la mayoría de las aplicaciones no se necesita. En ausencia de una subclase, Android utiliza una instancia de la base Solicitud de clase.

android:permission

El nombre de un permiso que los clientes deben tener para interactuar con la aplicación. Este atributo es una conveniente manera de organizar un permiso que se aplica a todos los componentes de la aplicación. Se puede sobrescribir mediante el establecimiento de los permission los atributos de personacomponentes.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#sectperm) sección en la introducción y otro documento, [Seguridad y](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html)Permisos

android:persistent

Sea o no la aplicación debe permanecer en funcionamiento en todo momento - " true "si lo que debería, y" false "si no. El valor por defecto es " false ". Las aplicaciones que normalmente no se debe establecer esta bandera; el modo de persistencia es sólo para ciertas aplicaciones del sistema.

android:process

El nombre de un proceso en el que todos los componentes de la aplicación se debe ejecutar. Cada componente puede invalidar este valor predeterminado mediante el establecimiento de su propio process attribute

De forma predeterminada, Android crea un proceso para una aplicación cuando el primero de sus componentes necesita para funcionar. Todos los componentes a continuación, ejecutar en ese proceso. El nombre del proceso por defecto coincide con el nombre del paquete creado por el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

Al establecer este atributo a un nombre de proceso que es compartida con otro aplicación, se puede organizar para los componentes de las aplicaciones que se ejecutan en el mismo proceso - pero sólo si las dos aplicaciones comparten también un ID de usuario y se firmará con el mismo certificado.

Si el nombre asignado a este atributo se inicia con dos puntos (':'), un nuevoproceso, privados de la demanda, se crea cuando se necesita. Si el nombre del proceso comienza con un carácter en minúscula, un proceso global de ese nombre se ha creado. Un proceso global puede ser compartida con otros aplicaciones, reduciendo el uso de los recursos.

android:restoreAnyVersion

Indica que la aplicación está preparada para intentar una restauración de cualquier copia de seguridad de datos establecido, incluso si la copia de seguridad se almacena por una versión más reciente de la aplicación que está actualmente instalado en el dispositivo. Ajuste este atributo en true va a permitir que el Gestor de copia de seguridad de intentar restaurar, incluso cuando un conflicto de versiones indica que los datos son incompatibles. *Utilizar con precaución!*

El valor por defecto de este atributo es false .

android:taskAffinity

Un nombre de afinidad que se aplica a todas las actividades dentro de la aplicación, excepto para aquellos que establecer una afinidad diferente con su propio [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#aff) atributos. Ver ese atributo para más información.

Por defecto, todas las actividades dentro de una aplicación comparten la mismaafinidad. El nombre de afinidad que es el mismo que el nombre del paqueteestablecido por el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

android:theme

Una referencia a un recurso de estilo que define un tema por defecto para todos actividades en la aplicación. Las actividades individuales pueden anular el valor por defecto mediante el establecimiento de su propio [theme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#theme) atributos. Para obtener más información, consulte los [estilos y temas](http://developer.android.com/guide/topics/ui/themes.html) guía del desarrollador.

android:uiOptions

Opciones adicionales de la interfaz de usuario de una actividad.

Debe ser uno de los siguientes valores.

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| "none" | No hay opciones de interfaz de usuario adicionales. Este es el predeterminado. |
| "splitActionBarWhenNarrow" | Añadir un bar a la parte inferior de la pantalla para visualizar los elementos de acción en el [ActionBar](http://developer.android.com/reference/android/app/ActionBar.html) , cuando limitado por el espacio horizontal (como en el modo de retrato en un teléfono). En lugar de una pequeña número de elementos de acción que aparecen en la barra de acción en la parte superior de la pantalla, la barra de acción es dividido en la sección de navegación superior y la barra inferior de los elementos de acción. Esto asegura una razonable cantidad de espacio disponible no sólo para los elementos de acción, sino también para la navegación y el título los elementos en la parte superior. Los elementos de menú no se dividen entre las dos barras, que siempre aparecen . |

Para obtener más información acerca de la barra de acción, ver la [barra de acción](http://developer.android.com/guide/topics/ui/actionbar.html) guía para el desarrollador.

Este atributo se añadió en el API de nivel 14.

# <activity-alias>

Sintaxis:

<Actividad-alias Android: [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#enabled) = ["true" | "false"]

android: [exporta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#exported) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#nm) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#prmsn) = *"cadena"*

android: [targetActivity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html#trgt) = *"cadena">*

. . .

</ Actividad-alias>

recogidas en:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

puede contener:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)   
[<meta-data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

descripción

Un alias para una actividad, nombrados por el targetActivity attribute El objetivo debe estar en la misma aplicación como el alias y debe ser declarada antes de que los alias en el manifiesto.

El alias se presenta la actividad de destino como una entidad independiente. Puede tener su propio conjunto de filtros intención, y que, en lugar del filtros de intención sobre la actividad de destino en sí, determinar qué intenciones puede activar el objetivo a través de los alias y cómo el sistema trata a los alias. Por ejemplo, los filtros intención en el alias puede especificar el " [android.intent.action.](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#ACTION_MAIN)Principal y " [android.intent.category.LAUNCHER](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#CATEGORY_LAUNCHER) "banderas, haciendo que sea representados en el lanzador de aplicaciones, a pesar de que ninguno de los filtros en la actividad de destino fijado estos indicadores.

Con la excepción de targetActivity , <activity-alias> atributos son un subconjunto de [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) atributos. Para los atributos en el subconjunto, ninguno de los valores establecidos para el objetivo de llevar a más de a los alias. Sin embargo, los atributos que no están en el subconjunto, los valores establecidos para la actividad de destino también se aplican a los alias.

atributos.

android:enabled

Sea o no la actividad de destino se pueden crear instancias por el sistema a través de este alias - " true "si puede ser, y" false "si no. El valor por defecto es true.

El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento tiene su propia [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) atributo que se aplica a todos componentes de la aplicación, incluidos los alias de actividad. El[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) y <activity-alias> los atributos de ambos deben ser " true "para que el sistema sea capaz de crear una instancia la actividad de destino a través de los alias. Si bien es " false ", el alias no funciona.

android:exported

Sean o no los componentes de otras aplicaciones pueden iniciar la actividad de destino a través de este alias - " true "si se puede, y" false "si no. Si la " false ", la actividad de destino puede ser lanzado a través del alias sólo porcomponentes de la misma aplicación que el alias o aplicaciones con el mismo ID de usuario.

El valor por defecto depende de si el alias contiene filtros intención. El ausencia de los filtros significa que la actividad se puede invocar a través del alias sólo especificando el nombre exacto de los alias. Esto implica que el alias está destinado sólo para uso interno de la aplicación (ya que otros no se sabe su nombre) - Por lo que el valor por defecto es " false ". Por otro lado, la presencia de al menos un filtro implica que el alias está diseñado para uso externo - lo que el valor por defecto es " true ".

android:icon

Un icono para la actividad de destino cuando se les presenta a los usuarios a través de los alias. Ver la [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#icon) atributo para más información.

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para el alias cuando se presentan a los usuarios a través de los alias. Vea la la [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) del elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#label) atributo para más información.

android:name

Un nombre único para el alias. El nombre debe asemejarse a un pleno nombre de la clase calificada. Pero, a diferencia del nombre de la actividad de destino, el nombre de alias es arbitrario, sino que no se refiere a una clase real.

android:permission

El nombre de un permiso que los clientes deben tener para poner en marcha la actividad de destino o conseguir que haga algo a través del alias. Si un llamador de [startActivity()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#startActivity(android.content.Intent)) o [startActivityForResult()](http://developer.android.com/reference/android/app/Activity.html#startActivityForResult(android.content.Intent,%20int)) no se ha concedido el permiso especificado, la actividad de destino no será activado.

Este atributo suplanta ningún conjunto de permisos para la actividad de destino en sí. Si no se establece, un permiso no es necesario para activar la meta a través de los alias.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#perms) sección en la introducción.

android:targetActivity

El nombre de la actividad que se puede activar a través de los alias. Este nombre debe coincidir con el name atributo de un [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento que precede el alias en el manifiesto.

# <application>

Sintaxis:

<Aplicación para Android: [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#reparent) = ["true" | "false"]

android: [BackupAgent](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#agent) = *"cadena"*

android: [depurable](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#debug) = ["true" | "false"]

android: [descripción](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#desc) = *"recurso de cadena"*

android: [habilitado](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) = ["true" | "false"]

android: [hasCode](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#code) = ["true" | "false"]

android: [hardwareAccelerated](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#hwaccel) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

android: [killAfterRestore](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#killrst) = ["true" | "false"]

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

Android: [el logotipo](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#logo) = *"recurso dibujable"*

android: [manageSpaceActivity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#space) = *"cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#nm) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#prmsn) = *"cadena"*

android: [persistente](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#persistent) = ["true" | "false"]

Android: [el proceso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#proc) = *"cadena"*

android: [restoreAnyVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#restoreany) = ["true" | "false"]

android: [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#aff) = *"cadena"*

Android: [el tema](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#theme) = *"de los recursos o el tema"*

android: [uiOptions](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#uioptions) = ["ninguno" | "splitActionBarWhenNarrow"]>

. . .

</ Application>

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

puede contener:

[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)   
[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)   
[<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)   
[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)   
[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)   
[<uses-library>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html)

descripción

La declaración de la aplicación. Este elemento contiene subelementos que declaran cada uno de los componentes de la aplicación y tiene atributos que puede afectar a todos los componentes.Muchos de estos atributos (como icon , label , permission , process , taskAffinity y allowTaskReparenting ) valores de ajuste por defecto para los atributos correspondientes de los elementos componentes. Otros (como debuggable , enabled , description , yallowClearUserData ) valores de referencia para la aplicación en su conjunto y no puede ser anulado por los componentes.

atributos.

android:allowTaskReparenting

Sea o no las actividades que define la aplicación puede pasar de la tarea que ellos comenzó a la tarea que tienen una afinidad para que cuando la tarea próxima vez que se llevó a la parte frontal - " true "si se puede mover, y " false "si debe permanecer con la tarea en la que comenzaron. El valor por defecto es false.

El [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento tiene su propia [allowTaskReparenting](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#reparent) atributo que se puede anular el ajuste de este valor. Ver ese atributo para más información.

android:backupAgent

El nombre de la clase que implementa el agente de la aplicación de copia de seguridad, una subclase de [BackupAgent](http://developer.android.com/reference/android/app/backup/BackupAgent.html) . El valor del atributo debe ser una clase completamente calificado (por ejemplo, " com.example.project.MyBackupAgent "). Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter del nombre es un período Por ejemplo,MyBackupAgent "), se anexa a la nombre de paquete especificado en la [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) ELEMENTO

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:debuggable

Sea o no la aplicación se puede depurar, incluso cuando se ejecutan en un dispositivo en modo de usuario - " true "si puede ser, y" false " si no. El valor por defecto es false.

android:description

Legible por el usuario de texto acerca de la aplicación, más largo y más descriptivo que la etiqueta de la aplicación. El valor debe establecerse como una referencia a un recurso de cadena. A diferencia de la etiqueta, que no puede ser una cadena crudo. No hay valor por defecto.

android:enabled

Sea o no el sistema Android puede crear instancias de los componentes de la la aplicación - " true "si se puede, y" false " si no. Si el valor es " true ", cada componente del enabled atributo determina si dicho componente está habilitado o no. Si el valor es " false ", anula ellos componentes específicos de los valores, todos los componentes están desactivados.

El valor por defecto es true.

android:hasCode

Sea o no la solicitud contiene cualquier código - " true " si lo hace, y " false "si no. Cuando el valor es " false ", el sistema no intenta cargar cualquier código de la aplicación al iniciar los componentes. El valor por defecto es true.

Una aplicación no tendría ningún código de su propia sólo si está usando nada más pero construido en clases de componentes, como una actividad que utiliza el [AliasActivity](http://developer.android.com/reference/android/app/AliasActivity.html) clase, un hecho poco habitual.

android:hardwareAccelerated

Sea o no con aceleración por hardware de representación debe ser habilitado para que todos los Actividades y vistas en la presente solicitud - " true "si se debe estar habilitado y " false "si no. El valor por defecto es false.

A partir de Android 3.0, una aceleración por hardware OpenGL renderer se disponible para las aplicaciones, para mejorar el rendimiento de muchos gráficos en 2D comunes operaciones. Cuando el procesador de aceleración por hardware está activada, la mayoría de las operaciones en el lienzo, la pintura, Xfermode, ColorFilter, sombreado, y la cámara se aceleran. Esto se traduce en más suaves animaciones, más suave desplazamiento, y la mejora de la capacidad de respuesta en general, incluso para aplicaciones que no hacen uso de forma explícita librerías OpenGL del marco.

Nótese que no todas las operaciones de OpenGL 2D son acelerados. Si se habilita el renderizador acelerado por hardware, probar la aplicación para asegurarse de que puede hacer uso del procesador sin errores.

android:icon

Un icono de la aplicación en su conjunto, y el icono por defecto cada uno de los componentes de la aplicación. Véase el individuo icon los atributos de actividad[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html) , Servicio [<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html) , y [<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html) elementos.

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso que contiene dibujable la imagen (por ejemplo "@drawable/icon" ). No existe un icono por defecto.

android:killAfterRestore

Si la solicitud en cuestión deberá ser terminada después de su ajustes han sido restauradas durante una operación de restauración del sistema completo. Un solo paquete las operaciones de restauración no hará que la aplicación de se cerrará. Completo sistema de operaciones de restauración por lo general sólo ocurren una vez, cuando el teléfono se configura por primera vez. Las aplicaciones de terceros que normalmente no se necesidad de utilizar este atributo.

El valor predeterminado es true , lo que significa que después de la aplicación ha terminado de procesar sus datos durante una restauración completa del sistema, será Terminado

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para la aplicación en su conjunto, y por defecto unetiqueta para cada uno de los componentes de la aplicación. Véase el individuo label los atributos de actividad [<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html) , Servicio [<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html) , y [<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html) elementos.

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación, también se puede configurar como una cadena en bruto.

android:logo

Un logotipo para la aplicación en su conjunto, y el logo por defecto para las actividades.

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso que contiene dibujable la imagen (por ejemplo "@drawable/logo" ). No hay logotipo predeterminado.

android:manageSpaceActivity

El nombre completo de una subclase de la actividad que el sistema puede poner en marcha para que los usuarios gestionar la memoria ocupada por la aplicación en el dispositivo. La actividad también debe ser declarado con una [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento.

android:name

El nombre completo de una [Application](http://developer.android.com/reference/android/app/Application.html) subclase implementado para la aplicación. Cuando el proceso de aplicación se ha iniciado, esta clase se crea una instancia antes de la aplicación de la componentes.

La subclase es opcional, la mayoría de las aplicaciones no se necesita. En ausencia de una subclase, Android utiliza una instancia de la base Solicitud de clase.

android:permission

El nombre de un permiso que los clientes deben tener para interactuar con la aplicación.Este atributo es una conveniente manera de organizar un permiso que se aplica a todos los componentes de la aplicación. Se puede sobrescribir mediante el establecimiento de los permission los atributos de persona componentes.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#sectperm) sección en la introducción y otro documento, [Seguridad y](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html)Permisos

android:persistent

Sea o no la aplicación debe permanecer en funcionamiento en todo momento - " true "si lo que debería, y" false "si no. El valor por defecto es " false ". Las aplicaciones que normalmente no se debe establecer esta bandera; el modo de persistencia es sólo para ciertas aplicaciones del sistema.

android:process

El nombre de un proceso en el que todos los componentes de la aplicación se debe ejecutar.Cada componente puede invalidar este valor predeterminado mediante el establecimiento de su propio process attribute

De forma predeterminada, Android crea un proceso para una aplicación cuando el primero de sus componentes necesita para funcionar. Todos los componentes a continuación, ejecutar en ese proceso. El nombre del proceso por defecto coincide con el nombre del paquete creado por el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

Al establecer este atributo a un nombre de proceso que es compartida con otro aplicación, se puede organizar para los componentes de las aplicaciones que se ejecutan en el mismo proceso - pero sólo si las dos aplicaciones comparten también un ID de usuario y se firmará con el mismo certificado.

Si el nombre asignado a este atributo se inicia con dos puntos (':'), un nuevo proceso, privados de la demanda, se crea cuando se necesita. Si el nombre del proceso comienza con un carácter en minúscula, un proceso global de ese nombre se ha creado. Un proceso global puede ser compartida con otros aplicaciones, reduciendo el uso de los recursos.

android:restoreAnyVersion

Indica que la aplicación está preparada para intentar una restauración de cualquier copia de seguridad de datos establecido, incluso si la copia de seguridad se almacena por una versión más reciente de la aplicación que está actualmente instalado en el dispositivo. Ajuste este atributo en true va a permitir que el Gestor de copia de seguridad de intentar restaurar, incluso cuando un conflicto de versiones indica que los datos son incompatibles. *Utilizar con precaución!*

El valor por defecto de este atributo es false .

android:taskAffinity

Un nombre de afinidad que se aplica a todas las actividades dentro de la aplicación, excepto para aquellos que establecer una afinidad diferente con su propio [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#aff) atributos.Ver ese atributo para más información.

Por defecto, todas las actividades dentro de una aplicación comparten la misma afinidad. El nombre de afinidad que es el mismo que el nombre del paquete establecido por el[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

android:theme

Una referencia a un recurso de estilo que define un tema por defecto para todos actividades en la aplicación. Las actividades individuales pueden anular el valor por defecto mediante el establecimiento de su propio [theme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#theme) atributos. Para obtener más información, consulte los [estilos y temas](http://developer.android.com/guide/topics/ui/themes.html) guía del desarrollador.

android:uiOptions

Opciones adicionales de la interfaz de usuario de una actividad.

Debe ser uno de los siguientes valores.

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| "none" | No hay opciones de interfaz de usuario adicionales. Este es el predeterminado. |
| "splitActionBarWhenNarrow" | Añadir un bar a la parte inferior de la pantalla para visualizar los elementos de acción en el [ActionBar](http://developer.android.com/reference/android/app/ActionBar.html) , cuando limitado por el espacio horizontal (como en el modo de retrato en un teléfono). En lugar de una pequeñanúmero de elementos de acción que aparecen en la barra de acción en la parte superior de la pantalla, la barra de acción es dividido en la sección de navegación superior y la barra inferior de los elementos de acción. Esto asegura una razonable cantidad de espacio disponible no sólo para los elementos de acción, sino también para la navegación y el título los elementos en la parte superior. Los elementos de menú no se dividen entre las dos barras, que siempre aparecen ¡Juntas! |

Para obtener más información acerca de la barra de acción, ver la [barra de acción](http://developer.android.com/guide/topics/ui/actionbar.html) guía para el desarrollador.

Este atributo se añadió en el API de nivel 14.

(iniciado en "

API Nivel 1

Véase también

[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)   
[<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)   
[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)   
[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)

# <category>

Sintaxis:

<Categoría de Android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/category-element.html#nm) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

descripción

Añade un nombre de categoría para un filtro de intención. Véase  [Los intentos y Filtros de Intención](http://developer.android.com/guide/topics/intents/intents-filters.html) para obtener más información sobre filtros de la intención y la función de la categoría especificaciones dentro de un filtro.

atributos.

android:name

El nombre de la categoría. Categorías estándar se define en el [Intent](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html) de clase como CATEGORY\_ *name* constantes. El nombre asignado aquí se pueden derivar de estas constantes con el prefijo " android.intent.category. " al *name* que sigue CATEGORY\_ . Por ejemplo, el valor de cadena de CATEGORY\_LAUNCHER es " android.intent.category.Launcher

Categorías personalizadas debe utilizar el nombre del paquete como prefijo, para garantizar que son únicos.

(iniciado en "

API Nivel 1

Véase también

[<action>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/action-element.html)   
[<data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html)

# <compatible-screens>

Sintaxis:

Menores [compatible con pantallas](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/compatible-screens-element.html#compatible-screens) >

< [pantalla de](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/compatible-screens-element.html#screen) Android: [tamaño de pantalla](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/compatible-screens-element.html#screenSize) = ["pequeño" | "normal" | "grande" | "Xlarge"]

android: [screenDensity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/compatible-screens-element.html#screenDensity) = ["LDPI" | "MDPI" | "IPAP" | "xhdpi"] />

...

</ Compatible con las pantallas>

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Especifica cada configuración de la pantalla con la que la aplicación sea compatible. Sólo un ejemplo de la <compatible-screens> elemento está permitido en el manifiesto, pero sí puede contienen múltiples <screen> elementos. Cada <screen> elemento especifica un tamaño de pantalla específico densidad combinación con los que la aplicación es compatible.

El sistema Android no lee el <compatible-screens> manifiesta elemento (ni al momento de la instalación, ni en tiempo de ejecución). Este elemento sólo es informativo y pueden ser utilizados por servicios externos (como Google Play) para entender mejor la compatibilidad de la aplicación con configuraciones específicas de pantalla y activar el filtrado para los usuarios. Cualquier configuración de pantalla que es no declarado en este elemento es una pantalla con la que la aplicación no es compatibles. Así, los servicios externos (por ejemplo, Play Google) no debe proporcionar la aplicación de dispositivos con pantallas de este tipo.

**Atención:** Normalmente, **usted no debe utilizar este manifiesto**ELEMENTO El uso de este elemento puede reducir drásticamente la base de usuarios potencial de su aplicación, al no permitir a los usuarios instalar la aplicación si se tiene un dispositivo con una pantalla configuración que no se han enumerado. Usted debe utilizar sólo como último recurso, cuando el aplicación absolutamente no funciona con todas las configuraciones de pantalla. En lugar de utilizar este elemento, debe seguir la guía para [apoyarVarias pantallas](http://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html) , con el fin de proporcionar soporte completo para múltiples pantallas, mediante la adición recursos alternativos para diferentes tamaños de pantalla y densidades.

Si desea establecer sólo un tamaño de pantalla mínimo para su solicitud, entonces usted debe utilizar el [<supports-screens>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html) elemento. Por ejemplo, si usted quiere que su aplicación esté disponible sólo para los dispositivos de pantalla grande y xlarge, el [<supports-screens>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html) elemento le permite declarar que su aplicación no apoyar a los pequeños tamaños de pantalla y normal. Servicios externos (como Google Play) se filtrará su aplicación en consecuencia. También puede utilizar el [<supports-screens>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html) elemento para declarar si el sistema debe cambiar el tamaño de solicitud de diferentes tamaños de pantalla.

También vea los [Filtros en Google Juego](http://developer.android.com/guide/appendix/market-filters.html) documento para obtener más información acerca de cómo Google filtros Jugar con las aplicaciones que utilizan esta y otros elementos manifiestos.

elementos secundarios:

<screen>

Especifica una configuración de pantalla única con la que la aplicación sea compatible.

Por lo menos una instancia de este elemento debe ser colocado en el interior del <compatible-screens> elemento. Este elemento debe incluir tanto el android:screenSize y android:screenDensity atributos (si usted no declara, tanto atributos, entonces el elemento es ignorado).

atributos.

android:screenSize

**Requerido.** Especifica el tamaño de la pantalla para esta configuración de pantalla.

Los valores aceptados:

* small
* normal
* large
* xlarge

Para obtener información sobre los diferentes tamaños de pantalla, vea [Apoyo a las pantallas múltiples](http://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html#range) .

android:screenDensity

**Requerido.** Especifica la densidad de pantalla para esta configuración de pantalla.

Los valores aceptados:

* ldpi
* mdpi
* hdpi
* xhdpi

Para obtener información sobre las densidades de pantalla diferentes, vea [Apoyo a las pantallas múltiples](http://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html#range) .

ejemplo

Si su aplicación es compatible con pantallas pequeñas y sólo lo normal, sin tener en cuenta de la densidad de la pantalla, a continuación, debe especificar ocho diferentes <screen> elementos, porque cada tamaño de la pantalla tiene cuatro configuraciones de diferente densidad. Usted debe declarar cada uno de éstos, cualquier combinación de tamaño y densidad que no se especifica se considera una pantalla configuración con la que su aplicación no es compatible. Esto es lo que el manifiesto la entrada se ve como si su aplicación es compatible con pantallas de sólo una pequeña y normal:

<manifest ... >

...

<compatible-screens>

<-! Todas las pantallas de pequeño tamaño ->

<screen android:screenSize="small" android:screenDensity="ldpi" />

<screen android:screenSize="small" android:screenDensity="mdpi" />

<screen android:screenSize="small" android:screenDensity="hdpi" />

<screen android:screenSize="small" android:screenDensity="xhdpi" />

<-! Todas las pantallas de tamaño normal ->

<screen android:screenSize="normal" android:screenDensity="ldpi" />

<screen android:screenSize="normal" android:screenDensity="mdpi" />

<screen android:screenSize="normal" android:screenDensity="hdpi" />

<screen android:screenSize="normal" android:screenDensity="xhdpi" />

</ Compatible con las pantallas>

<Aplicación ... >

...

<application>

</manifest>

**<data>**

Sintaxis:

<Datos de Android: [acogida](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#host) = *"cadena"*

android: [mimeType](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#mime) = *"cadena"*

android: [ruta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#path) = *"cadena"*

android: [pathPattern](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#path) = *"cadena"*

android: [prefijo-ruta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#path) = *"cadena"*

Android: [el puerto](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#port) = *"cadena"*

android: [régimen](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#scheme) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)

descripción

Agrega una especificación de datos de un filtro de intención. La especificación puedeser sólo un tipo de datos (el [mimeType](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#mime) atributo), sólo un URI, o ambas cosas un tipo de datos y un URI. Un URI se especifica por separado atributos para cada una de sus partes:

scheme://host:port/path *o* pathPrefix *o* pathPattern

Estos atributos son opcionales, pero también interdependientes: Si un [scheme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#scheme) no se especifica para el filtro de intención, todos los atributos URI otros son ignorados. Si un[host](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#host) no se ha especificado para el filtro, el port atributo y todos los atributos de ruta se ignoran.

Todos los <data> elementos contenidos en el mismo [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento contribuir a el mismo filtro. Así, por ejemplo, la especificación siguiente filtro,

<Intención de filtro. . . >

datos> android:scheme="something" android:host="project.example.com" />

. . .

</ Intención de filtro>

es equivalente a esta:

<Intención de filtro. . . >

datos> android:scheme="something" />

datos> android:host="project.example.com" />

. . .

</ Intención de filtro>

Puede colocar cualquier número de elementos dentro de un <data> [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) para darle los datos de múltiples opciones. Ninguno de sus atributos tienen valores por defecto.

La información sobre cómo funcionan los filtros de la intención, incluyendo las reglas de cómo los objetos de Intención se comparan con los filtros, se puede encontrar en otro documento, [Los intentos y Filtros de Intención](http://developer.android.com/guide/topics/intents/intents-filters.html) . Véase también el [Filtros de Intención](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#ifs)sección en la introducción.

atributos.

android:host

La parte del host de una autoridad URI. Este atributo no tiene sentido a menos que un [scheme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#scheme) atributo es también especificado para el filtro.

Nota: el nombre de host que coincide en el marco de Android es entre mayúsculas y minúsculas, a diferencia de lo formal RFC. Como resultado de ello, siempre se debe especificar nombres de host con letras minúsculas.

android:mimeType

Un tipo de contenido MIME, como por ejemplo image/jpeg o audio/mpeg4-generic . El subtipo puede ser el comodín asterisco ( \* ) para indicar que cualquier partidos subtipo.

Nota: tipo MIME correspondiente en el marco de Android es entre mayúsculas y minúsculas, a diferencia de tipos MIME RFC formales. Como resultado de ello, siempre debe especificar los tipos MIME con letras minúsculas.

android:path   
android:pathPrefix   
android:pathPattern

La parte de la ruta de un URI. La path especifica una completa camino que se compara con la ruta completa en un objeto de Intención. El pathPrefix atributo especifica una ruta parcial que se compara con sólo la parte inicial de la ruta de acceso en el objeto de Intención. El pathPattern atributo especifica una ruta completa que se compara con la ruta completa en el objeto de la intención, pero puede contener los siguientes comodines:

* Un asterisco (' \* ') coincide con una secuencia de 0 a muchas apariciones de el carácter inmediatamente anterior.
* Un punto seguido de un asterisco (" .\* ") coincide con cualquier secuencia de 0 a muchos personajes.

Debido a que ' \ 'se utiliza como un carácter de escape cuando la cadena se leea partir de XML (antes de que se analiza como un patrón), usted tendrá que hacer doble escapar: Por ejemplo, un literal ' \* 'se escribiría como " \\\* "y unliteral ' \ 'se escribiría como " \\\\ ". Esto es básicamente lo mismo que lo que tendría que escribir si la construcción de la cadena en el código Java.

Para más información sobre estos tres tipos de patrones, ver las descripciones de [PATTERN\_LITERAL](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_LITERAL) , [PATTERN\_PREFIX](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_PREFIX) , y [PATTERN\_SIMPLE\_GLOB](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_SIMPLE_GLOB) en el [PatternMatcher](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html) clase.

Estos atributos sólo tienen sentido si el [scheme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#scheme) y [host](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#host) atributos también se especifican para el filtro.

android:port

La parte del puerto de una autoridad URI. Este atributo sólo tiene sentido si el [scheme](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#scheme) y [host](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#host) atributos también se especifican para la el filtro.

android:scheme

El proyecto parte de un URI. Este es el atributo esencial mínimo para especificar un URI, por lo menos un scheme atributo debe establecerse para el filtro, o ninguno de los atributos URI otros son significativos.

Un esquema se especifica sin el colon final (por ejemplo, http , en lugar de http: ).

Si el filtro tiene un conjunto tipo de datos (el [mimeType](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html#mime) atributo), pero ningún sistema, el content: y el file: esquemas son asumió.

Nota: coincidencia de esquema en el marco de Android es entre mayúsculas y minúsculas, a diferencia del RFC. Como resultado de ello, siempre debe especificar esquemas con letras minúsculas.

# <grant-uri-permission>

sintaxis:

<Subsidio-uri-el permiso para Android: [ruta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html#path) = *"cadena"*

android: [pathPattern](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html#path) = *"cadena"*

android: [prefijo-ruta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html#path) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)

Descripción.

Especifica que los subconjuntos de datos de la autorización de los padres proveedor de contenidos puede ser de. Subconjuntos de datos se indica por la parte de la ruta de un content: URI. (La parte de la autoridad de la URI identifica el Proveedor de contenido Conceder el permiso es una forma de permitir a los clientes del proveedor que no normalmente tienen permiso para acceder a sus datos para superar esa restricción a la una sola vez.

Si un proveedor de contenido [grantUriPermissions](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#gprmns) atributo es " true ", el permiso se puede conceder para los datos en virtud de los el proveedor de competencia. Sin embargo, si ese atributo es " false ", el permiso sólo pueden concederse a los subconjuntos de datos que se especifican en este elemento. Un proveedor puede contener cualquier número de <grant-uri-permission> elementos. Cada uno puede especificar sólo un camino (sólo uno de los tres posibles atributos).

Para obtener más información acerca de cómo se otorga el permiso, consulte la[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [grantUriPermissions](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#gprmsn) atribuyen.

Atributos

android:path   
android:pathPrefix   
android:pathPattern

Una ruta de identificar el subconjunto de datos o subconjuntos que el permiso puede ser concedido para. La path especifica una ruta completa; permiso sólo puede concederse a un subconjunto de datos en particular identificado por este camino. El pathPrefix atributo especifica la parte inicial de un camino; permiso puede ser otorgado a todos los subconjuntos de datos con las rutas que comparten esa parte inicial. El pathPattern atributo especifica una ruta completa, pero una que puede contener los siguientes comodines:

* Un asterisco (' \* ') coincide con una secuencia de 0 a muchas apariciones de el carácter inmediatamente anterior.
* Un punto seguido de un asterisco (" .\* ") coincide con cualquier secuencia de 0 a muchos personajes.

Debido a que ' \ 'se utiliza como un carácter de escape cuando la cadena se leea partir de XML (antes de que se analiza como un patrón), usted tendrá que hacer doble escapar: Por ejemplo, un literal ' \* 'se escribiría como " \\\* "y unliteral ' \ 'se escribiría como " \\\\ ". Esto es básicamente lo mismo que lo que tendría que escribir si la construcción de la cadena en el código Java.

Para más información sobre estos tipos de patrones, ver las descripciones de[PATTERN\_LITERAL](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_LITERAL) , [PATTERN\_PREFIX](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_PREFIX) , y [PATTERN\_SIMPLE\_GLOB](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_SIMPLE_GLOB) en el [PatternMatcher](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html) clase.

# <instrumentación>

Sintaxis:

<Instrumentación de Android: [functionalTest](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html#ftest) = ["true" | "false"]

android: [handleProfiling](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html#hprof) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html#nm) = *"cadena"*

android: [targetPackage](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html#trgt) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Declara una [Instrumentation](http://developer.android.com/reference/android/app/Instrumentation.html) de clase que le permite para controlar la interacción de una aplicación con el sistema. La Instrumentación objeto es una instancia antes de cualquiera de los componentes de la aplicación.

atributos.

android:functionalTest

Sea o no la clase de instrumentación debe ejecutarse como una prueba de funcionamiento - " true "si lo que debería, y" false "si no. El valor por defecto es " false ".

android:handleProfiling

Sea o no el objeto de instrumentación a su vez, el perfil y la off - " true "si se determina cuando el perfil se inicia y paradas, y " false "si el perfil sigue todo el tiempo que es correr. Un valor de " true "permite que el objeto de orientar los perfiles en un conjunto específico de las operaciones. El valor por defecto es false.

android:icon

Un icono que representa la clase de instrumentación. Este atributo debe se establece como una referencia a un recurso dibujable.

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para la clase de instrumentación. La etiqueta puede se establece como una cadena de crudo o una referencia a un recurso de cadena.

android:name

El nombre de la [Instrumentation](http://developer.android.com/reference/android/app/Instrumentation.html) la subclase. Este debe ser un nombre de clase completo (por ejemplo, " com.example.project.StringInstrumentation "). Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter del nombre es un período, se anexa al paquete nombre especificado en el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:targetPackage

La solicitud de que el objeto de instrumentación se ejecutará en contra. Una aplicación es identificado por el nombre del paquete asignado en su manifiesto archivo por el [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

# <intent-filter>

Sintaxis:

<Intención de filtro de android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [prioridad](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#priority) = *"entero">*

. . .

</ Intención de filtro>

recogidas en:

[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)   
[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)   
[<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)   
[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)

debe contener:

[<action>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/action-element.html)

puede contener:

[<category>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/category-element.html)   
[<data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html)

descripción

Especifica los tipos de intenciones que una actividad, servicio o transmisión receptor puede responder. Un filtro de la intención manifiesta de las capacidades de su componente de los padres-lo que una actividad o servicio puede hacer y qué tipos de las emisiones de un receptor puede manejar. Se abre el componente de recibir las intenciones del tipo anunciado, filtrando los que no son significativa para el componente.

La mayor parte de los contenidos de los filtros se describen por su acción [<category>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/category-element.html) , y [<data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/data-element.html) subelementos.

Para una discusión más detallada de los filtros, remítase al [Intenciones y Filtros Intención](http://developer.android.com/guide/topics/intents/intents-filters.html) documento, así como el [Propósitos Filtros](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#ifs) sección en la introducción.

atributos.

android:icon

Un icono que representa la actividad principal, servicio, o de difusión receptor cuando ese componente se presenta al usuario como teniendo el capacidad descrita por el filtro.

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso dibujable que contiene la definición de la imagen. El valor predeterminado es el conjunto de iconos por el componente principal del icon atributo. Si el padre no especifica un icono, el valor por defecto es el icono creado por el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento.

Para más información sobre la intención iconos de filtro, vea [Los iconos y etiquetas](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#iconlabel) en la introducción.

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para el componente principal. Esta etiqueta, en lugar de el establecido por el componente principal, se utiliza cuando el componente se presenta para el usuario como teniendo la capacidad descrita por el filtro.

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación,también se puede configurar como una cadena en bruto.

El valor por defecto es la etiqueta fijada por el componente de los padres. Si ellos padres no se especifica una etiqueta, el valor por defecto es la etiqueta fijada por el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) atributo.

Para más información sobre las etiquetas de la intención de filtro, vea [Los iconos y etiquetas](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#iconlabel) en la introducción.

android:priority

La prioridad que debe darse a la componente de los padres en relación con a la manipulación de las intenciones del tipo descrito por el filtro. Este atributo tienees decir, tanto para las actividades y los receptores de radiodifusión:

* Proporciona información acerca de cómo puede una actividad es dar respuesta a un intento que coincida con las actividades de filtrado, en relación con otras que podrían también responden a la intención. Cuando un intento podría ser manejado por múltiples actividades con diferentes prioridades, Android tendrá en cuenta sólo aquellos con más altos valores de prioridad como blancos potenciales para el propósito.
* Controla el orden en que los receptores de radiodifusión que se ejecutan recibir mensajes de difusión. Aquellos con mayor prioridad Los valores son llamados antes que aquellos con valores más bajos. (El orden se aplica sólo a los mensajes sincrónicos, es ignorado por los mensajes asíncronos).

Utilice este atributo sólo si realmente la necesidad de imponer un orden específico en el el cual se reciben las emisiones, o quieren obligar a Android a preferir una actividad sobre los demás.

El valor debe ser un número entero, como por ejemplo " 100 ". Los números más altos tienen una una mayor prioridad.

# </manifest>

Sintaxis:

Menores xmlns manifestar: [android](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#nspace) = "http://schemas.android.com/apk/res/android~~HEAD=NNS"

[paquete](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#package) = *"cadena"*

android: [sharedUserId](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#uid) = *"cadena"*

android: [sharedUserLabel](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#uidlabel) = *"recurso de cadena"*

android: [versionCode](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#vcode) = *"entero"*

android: [versionName](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#vname) = *"cadena"*

android: [installLocation](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#install) = ["auto" | "internalOnly" | "preferExternal"]>

. . .

</manifest>

recogidas en:

*none*

debe contener:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

puede contener:

[<instrumentation>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/instrumentation-element.html)   
[<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html)   
[<permission-group>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html)   
[<permission-tree>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html)   
[<uses-configuration>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html)   
[<uses-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html)

[<uses-sdk>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html)

descripción

El elemento raíz del archivo AndroidManifest.xml. Se debe contienen un [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento y especificar xmlns:android y el package atributos.

atributos.

xmlns:android

Define el espacio de nombres para Android. Este atributo debe estar siempre ena " http://schemas.android.com/apk/res/android ".

package

Una completa del lenguaje Java al estilo de nombre de paquete para la aplicación. El nombre debe ser único. El nombre puede contener letras mayúsculas o minúsculas ('A' a través de la 'Z'), números y guiones bajos ('\_').Sin embargo, individuo el paquete de piezas de nombre sólo podrá comenzar con las letras.

Para evitar conflictos con otros desarrolladores, usted debe usar la propiedad de dominio de Internet como la base para los nombres de sus paquetes (en reversa). Por ejemplo, las aplicaciones publicadas por Google comenzar con com.google . Usted nunca debe utilizar el com.example espacio de nombres al la publicación de sus aplicaciones.

El nombre del paquete sirve como un identificador único para la aplicación.También es el nombre por defecto para el proceso de solicitud (ver el[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [process](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#aff) atributo de proceso) y la afinidad de tareas por defecto de una actividad (Véase el [<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html) elemento [taskAffinity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html#aff) atributo).

**Precaución:** Una vez que se publique su aplicación, **No se puede cambiar el nombre del paquete.** El nombre del paquete define de la aplicación identidad, por lo que si se cambian, entonces esto se considera una aplicación diferente y los usuarios de los la versión anterior no se puede actualizar a la nueva versión.

android:sharedUserId

El nombre de un ID de usuario de Linux que será compartida con otras aplicaciones. De forma predeterminada, Android asigna a cada solicitud de su propio ID de usuario único. Sin embargo, si este atributo se establece en el mismo valor para dos o más solicitudes, todos ellos comparten el mismo ID - a condición de que también están firmados por el mismo certificado. Aplicación con el mismo ID de usuario puede acceder a cada los datos del otro y, si se desea, se ejecutan en el mismo proceso.

android:sharedUserLabel

Una etiqueta legible por el usuario para el ID de usuario compartida. La etiqueta debe establecerse como una referencia a un recurso de cadena, no puede ser una cadena crudo.

Este atributo se introdujo en el Nivel 3 de la API. No sólo tiene sentido si el[sharedUserId](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html#uid) atributo también se establece.

android:versionCode

Un número de versión interna. Este número se utiliza sólo para determinar si una versión es más reciente que otro, con los números más altos indican mayor las versiones más recientes. Este no es el número de versión se muestra a los usuarios, cifra que se establece por el versionName atributo.

El valor debe establecerse como un entero, como por ejemplo "100". Se puede definir sin embargo que desee, siempre y cuando cada versión sucesiva tiene un número mayor. Por ejemplo, podría ser un número de compilación. O usted podría traducir un número de versión en "XY" formato a un número entero mediante la codificación de la "x" e "y" por separado en la parte baja y 16 bits superiores. O, simplemente, podría aumentar el número uno en uno cada vez que un nuevo versión es liberada.

android:versionName

El número de versión se muestra a los usuarios. Este atributo se puede establecer como materia prima cadena o como una referencia a un recurso de cadena. La cadena no tiene otro propósito que el que se mostrará a los usuarios. El versionCode atributo contiene el número de versión significativa de uso interno.

android:installLocation

La ubicación de instalación predeterminada para la aplicación.

Las cadenas de palabras clave siguientes se aceptan:

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| " internalOnly " | La solicitud debe ser instalado en el dispositivo de almacenamiento interno. Si se establece, la aplicación nunca se instalarán en la memoria externa. Si el interior de almacenamiento está lleno, entonces el sistema no se instalará la aplicación. Este es también el comportamiento por defecto si no se define android:installLocation . |
| automático | La aplicación puede ser instalado en el almacenamiento externo, pero el sistema se instalará el aplicación en el almacenamiento interno de forma predeterminada. Si la memoria interna está llena, entonces el sistema que se instalará en el almacenamiento externo. Una vez instalado, el usuario puede mover la aplicación ya sea interna o externa de almacenamiento a través de los ajustes del sistema. |
| " preferExternal " | La aplicación prefiere estar instalado en la memoria externa (tarjeta SD). No hay garantizar que el sistema acepta esta solicitud. La aplicación puede ser instalada en interior almacenamiento, si los medios de comunicación externos no está disponible o completa, o si la aplicación utiliza el delantero de bloqueo mecanismo (no es compatible con almacenamiento externo). Una vez instalado, el usuario puede mover la aplicación a ya sea de almacenamiento interno o externo a través de la configuración del sistema. |

**Precaución:** Si la aplicación utiliza Google Copia Play Función de protección, no se puede instalar en la tarjeta SD del dispositivo. Sin embargo, si usas GoogleJuego de [licencias de aplicaciones](http://developer.android.com/guide/market/licensing.html) en su lugar, su aplicación puede ser instalada en el almacenamiento interno o externo, incluyendo las tarjetas SD.

**Nota:** Por defecto, su aplicación se instalará en el almacenamiento interno y no se puede instalar en la memoria externa a menos que defina este atributo a ser " auto "o" preferExternal ".

Cuando una aplicación se instala en el almacenamiento externo:

* La .apk archivo se guarda para el almacenamiento externo, pero los datos de la aplicación (por ejemplo, bases de datos) aún está guardado en la memoria interna del dispositivo.
* El contenedor en el que el .apk se guarda el archivo es encriptado con una clave que permite la aplicación para funcionar sólo en el dispositivo que se instala. (El usuario no puede transferencia de la tarjeta SD a otras aplicaciones del dispositivo y el uso instaladas en la tarjeta.) Aunque varias tarjetas SD se pueden utilizar con el mismo dispositivo.
* En la petición del usuario, la aplicación puede ser movido a la memoria interna.

El usuario también puede solicitar que mover una aplicación de la memoria interna a la externa Almacenamiento: Sin embargo, el sistema no permitirá al usuario mover la aplicación a una memoria externa si este atributo se establece en internalOnly , que es la configuración por defecto.

Leer [Localización aplicación de instalación](http://developer.android.com/guide/appendix/install-location.html) de más información sobre el uso de este atributo (incluida la forma de mantener la compatibilidad hacia atrás).

Presentado en: Nivel 8 API.

(iniciado en "

API de Nivel 1 para todos los atributos, a menos que se indique lo contrario en la descripción del atributo.

Véase también

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

**<Meta-data>**

sintaxis:

<Meta-data> para Android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html#nm) = *"cadena"*

android: [recursos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html#rsrc) = *"recurso pliego de condiciones"*

android: [valor](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html#val) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<activity>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-element.html)   
[<activity-alias>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/activity-alias-element.html)   
[<service>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html)   
[<receiver>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html)

descripción

Un par nombre-valor de un envío de datos adicionales, arbitrario que se puede se suministra al componente primario. Un elemento componente puede contener cualquiernúmero de <meta-data> subelementos. Los valores de todos ellos se recogen en un solo [Bundle](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html) objeto y hecho disponible para el componente como el[PackageItemInfo.metaData](http://developer.android.com/reference/android/content/pm/PackageItemInfo.html#metaData) campo.

Los valores ordinarios se especifican a través del [value](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html#value) attribute Sin embargo, para asignar un identificador de recursos como el valor, utilice el [resource](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html#resource) atribuir en su lugar. Por ejemplo, el siguiente código asigna cualquier valor que se almacena en la @string/kangaroo de recursos para el " zoo "nombre:

<meta-data android:name="zoo" android:value="@string/kangaroo" />

Por otro lado, utilizando el resource atributo se asigna " zoo " la identificación numérica de los recursos, no el valor almacenado en el recurso:

<meta-data android:name="zoo" android:resource="@string/kangaroo" />

Se recomienda que evite el suministro de los datos asociados en múltiples separadas <meta-data> entradas. En cambio, si disponer de datos complejos que se asocian con un componente, guárdelo como un recurso y utilizar el resource atributo de informar a la componente de su identificación.

atributos.

android:name

Un nombre único para el elemento. Para asegurarse de que el nombre es único, use un Java estilo de convención de nomenclatura - por ejemplo, " com.example.project.activity.fred ".

android:resource

Una referencia a un recurso. El identificador del recurso es el valor asignado al elemento. El ID se puede recuperar desde el paquete de meta-data por el[Bundle.getInt()](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html#getInt(java.lang.String)) método.

android:value

El valor asignado al elemento. Los tipos de datos que pueden ser asignados a los valores y los métodos de Bundle que los componentes utilizan para recuperar esos valores se muestran en la siguiente tabla:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo** | **Paquete de método** |
| Valor de cadena, utilizando barras invertidas dobles ( \\ ) para escapar de los personajes - Como por ejemplo " \\n "y" \\uxxxxx "de un carácter Unicode. | [getString()](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html#getString(java.lang.String)) |
| Valor entero, como por ejemplo " 100 " | [getInt()](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html#getInt(java.lang.String)) |
| Valor booleano, ya sea " true "o" false " | [getBoolean()](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html#getBoolean(java.lang.String)) |
| Valor de color, en la forma " #rgb "," #argb ", " #rrggbb ", o" #aarrggbb " | [getString()](http://developer.android.com/reference/android/os/Bundle.html#getString(java.lang.String)) |
| Valor de coma flotante, como " 1.23 " |  |

# <path-permission>

Sintaxis:

<Ruta de acceso de permiso de Android: [ruta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html#path) = *"cadena"*

android: [prefijo-ruta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html#pathPrefix) = *"cadena"*

android: [pathPattern](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html#pathPattern) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html#permission) = *"cadena"*

android: [readPermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html#readPermission) = *"cadena"*

android: [writePermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html#writePermission) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<provider>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html)

descripción

Define la ruta de acceso y permisos necesarios para un subconjunto específico de datos dentro de un proveedor de contenido. Este elemento puede ser especificar varias veces para suministrar múltiples caminos.

atributos.

android:path

Una ruta URI completa para un subconjunto de datos del proveedor de contenido. El permiso sólo puede concederse a los datos concretos identificados por este camino. Cuando se utiliza para proporcionar el contenido de búsqueda sugerencia, debe ser añadido con "/ search\_suggest\_query".

android:pathPrefix

La parte inicial de una ruta URI para un subconjunto de datos del proveedor de contenido. El permiso puede ser otorgado a todos los subconjuntos de datos con las rutas que comparten esta parte inicial.

android:pathPattern

Una ruta URI completa para un subconjunto de datos del proveedor de contenido, pero uno que puede utilizar los siguientes comodines:

* Un asterisco (' \* '). Esto coincide con una secuencia de 0 a muchas apariciones de el carácter inmediatamente anterior.
* Un punto seguido por un asterisco (" .\* "). Esto coincide con cualquier secuencia de 0 o más caracteres.

Debido a que ' \ 'se utiliza como un carácter de escape cuando la cadena se leea partir de XML (antes de que se analiza como un patrón), usted tendrá que hacer doble escape. Por ejemplo, un literal ' \* 'se escribiría como " \\\* "y unliteral ' \ 'se escribiría como " \\ ". Esto es básicamente lo mismo que lo que tendría que escribir si la construcción de la cadena en el código Java.

Para más información sobre estos tipos de patrones, ver las descripciones de[PATTERN\_LITERAL](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_LITERAL) , [PATTERN\_PREFIX](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_PREFIX) , y [PATTERN\_SIMPLE\_GLOB](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html#PATTERN_SIMPLE_GLOB) en el [PatternMatcher](http://developer.android.com/reference/android/os/PatternMatcher.html) clase.

android:permission

El nombre de un permiso que los clientes deben tener con el fin de leer o escribir el datos del proveedor de contenido. Este atributo es una forma conveniente de establecer un el permiso único para la lectura y la escritura. Sin embargo, elreadPermission y writePermission atributos tienen prioridad sobre este.

android:readPermission

Un permiso que los clientes deben tener con el fin de consultar al proveedor de contenido.

android:writePermission

Un permiso que los clientes deben tener con el fin de realizar cambios en los datos controlados por el proveedor de contenido.

# <permission>

Sintaxis:

<Permiso de Android: [descripción](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#desc) = *"recurso de cadena"*

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#nm) = *"cadena"*

android: [permissionGroup](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#pgroup) = *"cadena"*

android: [ProtectionLevel](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#plevel) = ["normal" | "peligroso" |

"Firma" | "signatureOrSystem"] />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Se declara un permiso de seguridad que se puede utilizar para limitar el acceso a los componentes o características específicas de las aplicaciones de esta u otras. Ver los [permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#perms) sección en la introducción, y de la [Seguridad y permisos](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html) documento para obtener más información acerca de cómo los permisos de trabajo.

atributos.

android:description

Una descripción legible por el usuario del permiso, más largo y más informativo que la etiqueta. Se puede mostrar para explicar el permiso para el usuario - por ejemplo, cuando el usuario se le pide si se concede el permiso a otra aplicación.

Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena; a diferencia de la label atributo, no puede ser una cadena crudo.

android:icon

Una referencia a un recurso dibujable un icono que representa el permiso ".

android:label

Un nombre para el permiso, que se pueden mostrar a los usuarios.

Para mayor comodidad, la etiqueta se puede establecer directamente como una cadena en bruto, mientras que usted está desarrollando la aplicación. Sin embargo, cuando la aplicación está lista para ser publicada, se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que pueda ser localizado al igual que otros cadenas en la interfaz de usuario.

android:name

El nombre de la autorización. Este es el nombre que se utilizará en código para referirse a la autorización - por ejemplo, en un [<uses-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html) elemento y el permission los atributos de los componentes de aplicación.

El nombre debe ser único, por lo que deben usar Java estilo de alcance - por ejemplo, " com.example.project.&Acciones permitidas:

android:permissionGroup

Asigna este permiso a un grupo. El valor de este atributo es el nombre del grupo, que debe ser declarado con el [<permission-group>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html) elemento en esta o cualquier otra aplicación. Si este atributo no está establecido, el permiso no pertenece a un grupo.

android:protectionLevel

Caracteriza el riesgo potencial que implica el permiso y indica el procedimiento que el sistema debe seguir al determinar si procede o no conceder el permiso a una aplicación que lo solicite. El valor se puede ajustar a una de las siguientes cadenas:

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **significados.** |
| Normal | El valor por defecto. Un permiso de menor riesgo que da solicitando aplicaciones de acceso a los aislados a nivel de aplicación características, con un riesgo mínimo para otras aplicaciones, el sistema, o al usuario. El sistema concede automáticamente este tipo de la autorización de una aplicación que solicita durante la instalación, sin pedir la aprobación explícita del usuario (aunque el usuario siempre tiene la opción de revisar estos permisos antes de instalar). |
| peligrosos. | Un permiso de alto riesgo que le daría una aplicación que solicita acceso a los datos privados de usuarios y control sobre el dispositivo que se puede un impacto negativo en el usuario. Debido a que este tipo de permiso presenta un riesgo potencial, el sistema no puede de forma automáticaconceder a la aplicación solicitante. Por ejemplo, cualquier peligroso permisos solicitados por una aplicación se puede mostrar a la usuario y requieren confirmación antes de continuar, o algún otro enfoque puede tomar para evitar que el usuario de forma automática que permite el uso de dichas instalaciones. |
| Firma | Un permiso que otorga el sistema sólo si el solicitanteaplicación está firmada con el certificado junto con la solicitud que declaró el permiso. Si los certificados coinciden, el sistema concede automáticamente el permiso sin informar al usuario o pedir la aprobación explícita del usuario. |
| " signatureOrSystem " | Un permiso que el sistema concede únicamente a las solicitudes que son en la imagen del sistema Android, o que se firman con el mismo certificados como los de la imagen del sistema. Por favor, evite el uso de este opción, como la signature nivel de protección debería ser suficiente para la mayoría de las necesidades y las obras sin tener en cuenta de exactamente donde las aplicaciones son instalado El " signatureOrSystem " el permiso se utiliza para ciertas situaciones especiales en múltiples los vendedores tienen las aplicaciones integradas en una imagen del sistema y la necesidad de a compartir las características específicas de forma explícita, ya que se están construyendo ¡Juntas! |

# <permission-group>

Sintaxis:

<El permiso del grupo de Android: [descripción](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html#desc) = *"recurso de cadena"*

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-group-element.html#nm) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Declara el nombre de una agrupación lógica de los permisos correspondientes.individuo. permiso de unirse al grupo a través de la permissionGroup atributo de la [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento. Los miembros de un grupo son presentado juntos en la interfaz de usuario.

Tenga en cuenta que este elemento no declarar un mismo permiso, sólo una categoría en la los permisos que se pueden colocar. Véase el [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento para el elemento de información sobre la declaración de los permisos y asignarlos a grupos.

atributos.

android:description

Legible por el usuario de texto que describe el grupo. El texto debe ser más largo y más explicativo que la etiqueta. Este atributo debe ser establece como una referencia a un recurso de cadena. A diferencia de la label atributo, no puede ser una cadena crudo.

android:icon

Un icono que representa el permiso. Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso dibujable que contiene la definición de la imagen.

android:label

Un nombre legible por el usuario para el grupo. Para mayor comodidad, la etiqueta puede se establece directamente como una cadena en bruto, mientras que usted está desarrollando la aplicación. Sin embargo, cuando la aplicación está lista para ser publicada, se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que pueda ser localizado al igual que otroscadenas en la interfaz de usuario.

android:name

El nombre del grupo. Este es el nombre que se puede asignar a un[<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento [<permissionGroup>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html#pgroup) attribute

# <permission-tree>

Sintaxis:

<Permiso del árbol Android: [icono de](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html#icon) = *"de los recursos dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html#label) = *"recurso de cadena"]*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-tree-element.html#nm) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Declara el nombre base de un árbol de permisos. La aplicación toma la propiedad de todos los nombres en el árbol. Se puede añadir dinámicamente nuevos permisos al árbol llamando [PackageManager.addPermission()](http://developer.android.com/reference/android/content/pm/PackageManager.html#addPermission(android.content.pm.PermissionInfo)) . Los nombres en el árbol están separados por Periodos Por ejemplo, si el nombre de base es com.example.project.taxes , los permisos, como el siguiente podría ser añadido

com.example.project.taxes.CALCULATE   
com.example.project.taxes.deductions.MAKE\_SOME\_UP   
com.example.project.taxes.deductions.EXAGGERATE

Tenga en cuenta que este elemento no declarar un mismo permiso, sólo una espacio en el que los permisos adicionales se pueden colocar. Véase el [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html)elemento para obtener información sobre los permisos que declaran.

atributos.

android:icon

Un icono que representa todos los permisos en el árbol. Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso dibujable que contiene la imagenDefinición

android:label

Un nombre legible por el usuario para el grupo. Para mayor comodidad, la etiqueta puede se establece directamente como una cadena de prima para la programación rápida y sucia. Sin embargo, cuando la aplicación está lista para ser publicada, se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que pueda ser localizado al igual que otros cadenas en la interfaz de usuario.

android:name

El nombre que está en la base del árbol permiso. Sirve como un prefijo a todos los nombres de los permisos en el árbol. Java estilo de alcance debe se utiliza para asegurar que el nombre es único. El nombre debe tener más de período de dos segmentos separados a su paso - por ejemplo, com.example.base está bien, pero com.example no lo es.

**<provider>**

Sintaxis:

<Proveedor de Android: [las autoridades](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#auth) = *"lista"*

android: [habilitado](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#enabled) = ["true" | "false"]

android: [exporta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#exported) = ["true" | "false"]

android: [grantUriPermissions](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#gprmsn) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

android: [initOrder](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#init) = *"entero"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [multiproceso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#multi) = ["true" | "false"]

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#nm) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#prmsn) = *"cadena"*

Android: [el proceso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#proc) = *"cadena"*

android: [readPermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#rprmsn) = *"cadena"*

android: [syncable](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#sync) = ["true" | "false"]

android: [writePermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#wprmsn) = *"cadena">*

. . .

proveedor de calidad.

recogidas en:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

puede contener:

[<meta-data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)   
[<grant-uri-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html)   
[<path-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/path-permission-element.html)

descripción

Declara un proveedor de contenido - una subclase de [ContentProvider](http://developer.android.com/reference/android/content/ContentProvider.html) - que suministra estructurado acceder a los datos gestionados por la aplicación. Todos los proveedores de contenido que son parte de la solicitud debe estar representado por <provider> elementos en el archivo de manifiesto. El sistema no puede ver, y por lo tanto, No correr, cualquiera que no se declaran. (Es necesario declarar sólo los proveedores de contenidos que se desarrollan como parte de su aplicación, No los desarrollados por otros que la aplicación utiliza.)

El sistema Android identifica los proveedores de contenidos por parte la autoridad de un content: URI. Por ejemplo, supongamos que la siguiente URI se pasa a [ContentResolver.query()](http://developer.android.com/reference/android/content/ContentResolver.html#query(android.net.Uri,%20java.lang.String%5B%5D,%20java.lang.String,%20java.lang.String%5B%5D,%20java.lang.String)) :

content://com.example.project.healthcareprovider/nurses/rn

El content: plan identifica los datos como pertenecientes a un contenido proveedor y la autoridad ( com.example.project.healthcareprovider ) identifica el proveedor en particular. La autoridad por lo tanto, debe ser único. Por lo general, como en este ejemplo, es el nombre completo de un ContentProvider subclase. La parte de la ruta de un URI puede ser utilizado por un contenido proveedor para identificar subgrupos de datos particulares, pero los caminos no son declarado en el manifiesto.

Para obtener más información sobre el uso y el desarrollo de los proveedores de contenido, consulte a un documento separado, Proveedores del contenido

atributos.

android:authorities

Una lista de una o más autoridades de URI que identifican los datos bajo la supervisión del proveedor de contenido. Las autoridades se muestran varias separando sus nombres con un punto y coma. Para evitar conflictos, los nombres de la autoridad debe utilizar una convención de nomenclatura de Java de estilo(Tales como com.example.provider.cartoonprovider ). Por lo general, es el nombre de la subclase ContentProvider.

No hay ningún valor predeterminado. Por lo menos una autoridad debe ser especificado.

android:enabled

Sea o no el proveedor de contenido puede crear una instancia por el sistema - " true "si puede ser, y" false "si no. El valor por defecto son ciertas?

El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento tiene su propia [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) atributo que se aplica a todos componentes de la aplicación, incluidos los proveedores de contenido. El[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) y <provider> los atributos de ambos deben ser " true "(ya que ambos están por defecto) para el proveedor de contenido para estar habilitado. Si bien es " false ", el proveedor está desactivada, no se pueden crear instancias.

android:exported

Sea o no el proveedor de contenido puede ser utilizado por los componentes de la otra aplicaciones - " true "si puede ser, y" false "si no. Si la " false ", el proveedor sólo está disponible para los componentes de la misma aplicación o aplicaciones con el mismo ID de usuario. El valor por defecto son ciertas?

Puede exportar un proveedor de contenido, pero aún limitar el acceso a ella con la [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#prmsn) atributo.

android:grantUriPermissions

Sea o no a los que normalmente no tienen permiso para acceder a los datos del proveedor de contenido puede otorgar permiso para hacerlo, temporalmente la superación de la restricción impuesta por la [readPermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#rprmsn) , [writePermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#wprmsn) , y [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#prmsn) atributos - " true "si el permiso se puede conceder, y" false "si no. Si la " true ", el permiso puede ser otorgado a cualquiera de los contenidos los datos del proveedor. Si la " false ", el permiso sólo puede concederse a los subconjuntos de datos que figuran en el [<grant-uri-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html) subelementos (Si hay). El valor por defecto es false.

Conceder el permiso es una forma de dar un componente de aplicación de una sola vez acceder a los datos protegidos por un permiso. Por ejemplo, cuando un e-mail mensaje contiene un archivo adjunto, la aplicación de correo puede llamar al visor adecuado para abrirlo, a pesar de que el espectador no tiene en generalpermiso para ver todos los datos del proveedor de contenido.

En tales casos, el permiso es otorgado por [FLAG\_GRANT\_READ\_URI\_PERMISSION](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#FLAG_GRANT_READ_URI_PERMISSION)y [FLAG\_GRANT\_WRITE\_URI\_PERMISSION](http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html#FLAG_GRANT_WRITE_URI_PERMISSION) banderas en el objeto de Intención que se activa el componente. Por ejemplo, el aplicación de correo electrónico podría poner FLAG\_GRANT\_READ\_URI\_PERMISSION en el Intención pasa a Context.startActivity() . El permiso es específico a la URI en el intento.

Si se activa esta función, ya sea mediante el establecimiento de este atributo en " true " o mediante la definición de [<grant-uri-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html) subelementos, debe llamar a [Context.revokeUriPermission()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#revokeUriPermission(android.net.Uri,%20int)) cuando un URI cubierta se elimina de el proveedor.

Véase también el [<grant-uri-permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/grant-uri-permission-element.html) ELEMENTO

android:icon

Un icono que representa el proveedor de contenido. Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso que contiene dibujable la definición de la imagen. Si no se establece, en el icono específico para la aplicación como un todo se utiliza en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#icon) atributo).

android:initOrder

El orden en que debe ser el proveedor de contenido crea una instancia, en relación con otros proveedores de contenidos alojados por el mismo proceso.Cuando hay dependencias entre los proveedores de contenidos, establecer estaatributo para cada uno de ellos asegura que se crean en el orden requerido por las dependencias. El valor es un entero simple, con números más altos que se inicializa primero.

android:label

Una etiqueta legible por el usuario de los contenidos proporcionados. Si este atributo no está establecido, la etiqueta fijada para la aplicación en su conjunto es utilizar en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) atributo).

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación,también se puede configurar como una cadena en bruto.

android:multiprocess

Sea o no una instancia del proveedor de contenido puede ser creado en todos los procesos del cliente - " true "si las instancias se pueden ejecutar en múltiples los procesos y las " false "si no. El valor por defecto es false.

Normalmente, un proveedor de contenido se instancia en el proceso de laaplicación que lo define. Sin embargo, si este indicador se establece en " true ",el sistema puede crear una instancia en todos los procesos donde hay un clienteque quiere interactuar con ella, evitando así la sobrecarga de entre procesoscomunicación.

android:name

El nombre de la clase que implementa el proveedor de contenido, una subclase de [ContentProvider](http://developer.android.com/reference/android/content/ContentProvider.html) . Este debe ser un completo nombre de la clase (por ejemplo, " com.example.project.TransportationProvider "). Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter del nombre es un período, que se anexa al nombre de paquete especificado en la [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:permission

El nombre de un permiso que los clientes deben tener para leer o escribir el datos del proveedor de contenido. Este atributo es una forma conveniente de establecer un el permiso único para la lectura y la escritura. Sin embargo, el[readPermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#rprmsn) y [writePermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#wprmsn) atributos tienen prioridad sobre este. Si el [readPermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#rprmsn) atributo se establece también, que controla el acceso para consultar el proveedor de contenido. Y si el [writePermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#wprmsn) atributo se establece, que controla el acceso para modificar los datos del proveedor.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#sectperm) sección en la introducción y un documento separado, [Seguridad y](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html)Permisos

android:process

El nombre del proceso en el que el proveedor de contenido se debe ejecutar.(Normalmente.) todos los componentes de una aplicación se ejecute en el proceso por defecto creado por la aplicación. Tiene el mismo nombre que el paquete de la aplicación. El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [process](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#proc) atributo se puede establecer una diferente por defecto para todos los componentes. Sin embargo, cada componente se puede reemplazar el valor predeterminado con su propio process atributo, lo que le permite extender su aplicación a través de múltiples procesos.

Si el nombre asignado a este atributo se inicia con dos puntos (':'), un nuevoproceso, privados de la demanda, se crea cuando se necesita y la actividad se ejecuta en ese proceso. Si el nombre del proceso comienza con un carácter en minúscula, la actividad se ejecutará en un proceso global de ese nombre, siempre que tenga permiso para hacerlo. Esto permite que los componentes en distintas aplicaciones para compartir un proceso, reduciendo uso de los recursos.

android:readPermission

Un permiso que los clientes deben tener para consultar al proveedor de contenido. Véase también la [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#prmsn) y la [writePermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#wprmsn) atributos.

android:syncable

Sean o no los datos bajo el control del proveedor de contenidos es que se sincroniza con los datos en un servidor - " true " si se va a sincronizar, y " false "si no.

android:writePermission

Un permiso que los clientes deben tener para hacer cambios a los datoscontrolado por el proveedor de contenido. Véase también la [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#prmsn) y la[readPermission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/provider-element.html#rprmsn) atributos.

**<receiver>**

Sintaxis:

<Receptor de Android: [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#enabled) = ["true" | "false"]

android: [exporta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#exported) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#nm) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#prmsn) = *"cadena"*

Android: [el proceso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#proc) = *"cadena">*

. . .

Receptor:

recogidas en:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

puede contener:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)   
[<meta-data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

descripción

Declara un receptor de radiodifusión (a [BroadcastReceiver](http://developer.android.com/reference/android/content/BroadcastReceiver.html) subclase) como uno de los componentes de la aplicación. Permitir a los receptores de radiodifusiónaplicaciones para recibir las intenciones que se emiten por el sistema o por otrosaplicaciones, incluso cuando los otros componentes de la aplicación no se está ejecutando.

Existen dos maneras de hacer un receptor de radiodifusión conocido por el sistema: Uno es declaran en el archivo de manifiesto con este elemento. La otra es crear el receptor de forma dinámica en el código y registrarlo con la [Context.registerReceiver()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#registerReceiver(android.content.BroadcastReceiver,%20android.content.IntentFilter)) METODO: Ver la [BroadcastReceiver](http://developer.android.com/reference/android/content/BroadcastReceiver.html) descripción de la clase Para más información sobre los receptores creados de forma dinámica.

atributos.

android:enabled

Sea o no el receptor de radiodifusión puede crear una instancia por el sistema - " true "si puede ser, y" false "si no. El valor por defecto son ciertas?

El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento tiene su propia [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) atributo que se aplica a todos componentes de la aplicación, incluyendo los receptores de radiodifusión.El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) y <receiver> atributos deben ser ambos " true "para el receptor de radiodifusión esté habilitado. Si bien es " false ", es deshabilitado, no se pueden crear instancias.

android:exported

Sea o no el receptor de radiodifusión puede recibir mensajes provenientes de fuentes fuera de su aplicación - " true "si se puede, y" false " si no. Si la " false ", los únicos mensajes que el receptor de radiodifusión puede reciben son los enviados por los componentes de la misma aplicación o aplicaciones con el mismo ID de usuario.

El valor por defecto depende de si el receptor de radiodifusión contiene filtros intención. La ausencia de los filtros significa que puede ser invocada por los objetos de Intención que especificar su nombre de la clase exacta. Esto implica que el receptor está destinado únicamente a de aplicación para uso interno (ya que otros normalmente no se conoce el nombre de la clase). Así que en este caso, el valor por defecto es " false ". Por otro lado, la presencia de al menos un filtro implica que la emisión receptor está destinado a recibir intentos emitidos por el sistema u otras aplicaciones, por lo que el valor por defecto es " true ".

Este atributo no es la única manera de limitar la exposición externa de un receptor de radiodifusión. También puede utilizar un permiso para limitar las entidades externas que pueden enviar mensajes (Ver el [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#prmsn) atributo).

android:icon

Un icono que representa el receptor de radiodifusión. Este atributo se debe establecer como una referencia a un recurso dibujable que contiene la definición de la imagen. Si no se establece, en el icono especificado para la aplicación como un todo se utiliza en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#icon) atributo).

El receptor de radiodifusión de icono - ya sea aquí o creado por el[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento - es también la icono predeterminado para todos los filtros intención del receptor (véase la [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#icon) atributo).

android:label

Una etiqueta legible por el usuario para el receptor de radiodifusión. Si este atributo no es establecido, la etiqueta fijada para la aplicación en su conjunto esutilizar en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) atributo).

El receptor de radiodifusión de la etiqueta - ya establecido aquí o por el[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento - es también la por defecto la etiqueta para todos los filtros de la intención del receptor (véase la [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#label) atributo).

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación,también se puede configurar como una cadena en bruto.

android:name

El nombre de la clase que implementa el receptor de radiodifusión, una subclase de [BroadcastReceiver](http://developer.android.com/reference/android/content/BroadcastReceiver.html) . Este debe ser un completo nombre de la clase (por ejemplo, " com.example.project.ReportReceiver "). Sin embargo, como una forma rápida, si el primer carácter del nombre es un período (por ejemplo, " .ReportReceiver "), se anexa al nombre del paquete se especifica en la [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

Una vez que se publique su solicitud, usted [no debecambiar este nombre](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fandroid-developers.blogspot.com%2F2011%2F06%2Fthings-that-cannot-change.html&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFwvQmH1QFSjfQ_MZdv1B--Qbu-Ww) (a menos que haya establecido [android:exported](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/receiver-element.html#exported) ="false" ).

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:permission

El nombre de un permiso que los operadores deban tener que enviar un mensaje al receptor de radiodifusión. Si este atributo no está establecido, el permiso establecido por la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#prmsn) atributo se aplica para el receptor de radiodifusión. Si ninguno de los atributos está activado, el receptorno está protegida por un permiso.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#sectperm) sección en la introducción y un documento separado, [Seguridad y permisos](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html) .

android:process

El nombre del proceso en el que el receptor de radiodifusión debe ejecutar.Normalmente, todos los componentes de una aplicación se ejecute en el proceso predeterminado que se crea para la aplicación. Tiene el mismo nombre que el paquete de la aplicación. El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [process](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#proc) atributo se puede establecer una diferente por defecto para todos los componentes. Sin embargo, cada componente se puede reemplazar el valor predeterminado con su propio process atributo, lo que le permite extender su aplicación a través de múltiples procesos.

Si el nombre asignado a este atributo se inicia con dos puntos (':'), un nuevoproceso, privados de la demanda, se crea cuando se necesita y el receptor de radiodifusión funciona en ese proceso. Si el nombre del proceso comienza con un carácter en minúscula, el receptor funcionará en un proceso global de ese nombre, siempre que tenga permiso para hacerlo. Esto permite que los componentes en distintas aplicaciones para compartir un proceso, reduciendouso de los recursos.

**<service>**

Sintaxis:

<Servicio de Android: [habilitado](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#enabled) = ["true" | "false"]

android: [exporta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#exported) = ["true" | "false"]

android: [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#icon) = *"recurso dibujable"*

Android: [la etiqueta](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#label) = *"recurso de cadena"*

android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#nm) = *"cadena"*

Android: [el permiso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#prmsn) = *"cadena"*

Android: [el proceso](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#proc) = *"cadena">*

. . .

Servicio

recogidas en:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

puede contener:

[<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html)   
[<meta-data>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/meta-data-element.html)

descripción

Declara un servicio (un [Service](http://developer.android.com/reference/android/app/Service.html) subclase) como uno de los componentes de la aplicación. A diferencia de las actividades, los servicios carecen de un interfaz de usuario visual. Están acostumbrados a poner en práctica de larga data de fondooperaciones o una rica API de comunicaciones que pueden ser llamados por otrosaplicaciones.

Todos los servicios deben ser representados por <service> elementos El Archivo Manifest Cualquiera que no se haya declarado que no se verá por el sistema y nunca se ejecutará.

atributos.

android:enabled

Sea o no el servicio pueden crear instancias del sistema - " true "si puede ser, y" false "si no. El valor por defecto son ciertas?

El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento tiene su propia [enabled](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#enabled) atributo que se aplica a todos componentes de la aplicación, incluidos los servicios. El [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) y <service> los atributos de ambos deben ser " true "(ya que ambos están por defecto) para el servicio esté habilitado. Si bien es " false ", el servicio está desactivado, no se pueden crear instancias.

android:exported

Sean o no los componentes de otras aplicaciones pueden invocar el servicio o interactuar con él - " true "si se puede, y " false "si no. Cuando el valor es " false ", sólo componentes de la misma aplicación o aplicaciones con el mismo ID de usuario puede iniciar el servicio o se unen a ella.

El valor por defecto depende de si el servicio contiene filtros intención. Elausencia de cualquier filtro que significa que puede ser invocado sólo especificando el nombre de la clase exacta. Esto implica que el servicio está destinado únicamente a de aplicación para uso interno (ya que los demás no conocen el nombre de la clase). Así, en este caso, el valor por defecto es " false ". Por otro lado, la presencia de al menos un filtro implica que el servicioes sólo para uso externo, por lo que el valor por defecto es " true ".

Este atributo no es la única manera de limitar la exposición de un servicio a otra aplicaciones. También puede utilizar un permiso para limitar las entidades externas que puede interactuar con el servicio (ver el [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#prmsn) attribute

android:icon

Un icono que representa el servicio. Este atributo debe definirse como unreferencia a un recurso dibujable que contiene la definición de la imagen. Si no se establece, en el icono específico para la aplicación como un todo se utiliza en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#icon) atributo).

El servicio de icono - ya sea aquí o creado por el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento - es también la icono predeterminado para todos los filtros intención del servicio (ver el [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [icon](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#icon) atributo).

android:label

Un nombre para el servicio que se puede mostrar a los usuarios. Si este atributo no está establecido, la etiqueta fijada para la aplicación en su conjunto es utilizar en su lugar (ver la [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#label) atributo).

El servicio de la etiqueta - ya establecido aquí o por el [<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento - es también la por defecto la etiqueta para todos los filtros de la intención del servicio (ver el [<intent-filter>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html) elemento [label](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/intent-filter-element.html#label) atributo).

La etiqueta se debe establecer como una referencia a un recurso de cadena, de modo que puede ser localizado al igual que otras cadenas en la interfaz de usuario. Sin embargo, para su conveniencia mientras se desarrolla la aplicación,también se puede configurar como una cadena en bruto.

android:name

El nombre del [Service](http://developer.android.com/reference/android/app/Service.html) subclase que implemente El servicio Este debe ser un nombre de clase completo (por ejemplo, " com.example.project.RoomService "). Sin embargo, como una abreviatura, si el primer carácter del nombre es un período (por ejemplo, " .RoomService "), que se anexa al nombre de paquete especificado en la [<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html) elemento.

Una vez que se publique su solicitud, usted [no debecambiar este nombre](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fandroid-developers.blogspot.com%2F2011%2F06%2Fthings-that-cannot-change.html&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFwvQmH1QFSjfQ_MZdv1B--Qbu-Ww) (a menos que haya establecido [android:exported](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/service-element.html#exported) ="false" ).

No hay ningún valor predeterminado. El nombre debe ser especificado.

android:permission

El nombre de un permiso que que una entidad debe tener para poner en marcha el servicio o se unen a ella. Si un llamador de [startService()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#startService(android.content.Intent)) , [bindService()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#bindService(android.content.Intent,%20android.content.ServiceConnection,%20int)) , o [stopService()](http://developer.android.com/reference/android/content/Context.html#stopService(android.content.Intent)) , no se ha concedido este permiso, el método no funcionará y el Objeto de Intención no será entregada al servicio.

Si este atributo no está establecido, el permiso establecido por la[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [permission](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#prmsn) atributo se aplica al servicio. Si ninguno de atributo se establece, el servicio es no están protegidos por un permiso.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#sectperm) sección en la introducción y un documento separado, [Seguridad y permisos](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html) .

android:process

El nombre del proceso en el que el servicio va a ejecutar. (Normalmente.) todos los componentes de una aplicación se ejecute en el proceso por defecto creado por la aplicación. Tiene el mismo nombre que el paquete de la aplicación. El[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html) elemento [process](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html#proc) atributo se puede establecer una diferentepor defecto para todos los componentes. Pero componente puede reemplazar el valor predeterminado con su propio process atributo, lo que le permite extender su aplicación a través de múltiples procesos.

Si el nombre asignado a este atributo se inicia con dos puntos (':'), un nuevoproceso, privados de la demanda, se crea cuando se necesita y el servicio se ejecuta en ese proceso. Si el nombre del proceso comienza con un carácter en minúscula, se ejecutará el servicio en un proceso global de ese nombre, siempre que tenga permiso para hacerlo. Esto permite que los componentes en distintas aplicaciones para compartir un proceso, reduciendo uso de los recursos.

# <supports-gl-texture>

Sintaxis:

<Soportes-gl-textura de Android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-gl-texture-element.html#name) = "cadena" />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

http://developer.android.com/assets/images/grad-rule-qv.png

http://developer.android.com/assets/images/icon_play.png

Google Play y <supports-gl-texture> elementos

Google filtra Jugar aplicaciones de acuerdo para los formatos de textura de compresión que soportan, para asegurar que que sólo se puede instalar en dispositivos que pueden manejar sus texturas . Los desarrolladores pueden utilizar la compresión de filtrado de textura como una forma de focalización tipos específicos del dispositivo, basado en la plataforma GPU.

Para obtener información importante acerca de cómo Google Play utiliza <supports-gl-texture> elementos como la base para la filtración, por favor, lea [GoogleJuega y filtrado de texturas de compresión](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-gl-texture-element.html#market-texture-filtering) , a continuación.

descripción

Declara una textura única GL formato de compresión que es compatible con la aplicación.

Una aplicación "apoya" una textura GL formato de compresión, si es capaz de proporcionar juegos de texturas que están comprimidos en ese formato, una vez que el aplicación está instalada en un dispositivo. La aplicación puede proporcionar el comprimidos activos a nivel local, del interior de la .apk , o se pueden descargar desde un servidor en tiempo de ejecución.

Cada <supports-gl-texture> elemento declara exactamente un textura apoyado formato de compresión, se especifica como el valor de una android:name atributo. Si su aplicación admite múltiples formatos de compresión de textura, se puede declarar múltiples <supports-gl-texture> elementos. Por ejemplo:

<supports-gl-texture android:name="GL\_OES\_compressed\_ETC1\_RGB8\_texture" />

<supports-gl-texture android:name="GL\_OES\_compressed\_paletted\_texture" />

Declarados <supports-gl-texture> elementos de información, lo que significa que el sistema Android en sí no examina los elementos de la instalación tiempo para asegurar un apoyo coincidente en el dispositivo. Sin embargo, otros servicios (Como Google Play) o las aplicaciones pueden comprobar su aplicación <supports-gl-texture> declaraciones como parte de la manipulación o interactuar con la aplicación. Por esta razón, es muy importante que se declaran todos los formatos de compresión de texturas (de la lista a continuación) que su aplicación es capaz de soportar.

Aplicaciones y dispositivos suelen declarar su textura GL apoyo formatos de compresión que utilizan el mismo conjunto de conocidas cadenas, que se enumeran a continuación. El conjunto de cadenas de formato puede crecer con el tiempo, según sea necesario, y dado que los valores son cadenas, las aplicaciones son libres de declarar otros formatos, según sea necesario.

Suponiendo que la aplicación está construido con herramientas de la plataforma SDK r3 o más, filtrado basado en la <supports-gl-texture> elemento está activado API para todos los niveles.

atributos.

android:name

Especifica una textura única GL formato de compresión con el apoyo de la aplicación, como una cadena de descriptor. Los valores comunes descriptor se enumeran en la tabla siguiente.

|  |  |
| --- | --- |
| **Compresión de texturas formato del descriptor** | **Comentarios** |
| GL\_OES\_compressed\_ETC1\_RGB8\_texture | Ericsson compresión de texturas. Según lo especificado en OpenGL ES 2.0 y está disponible en todos los Android dispositivos compatibles con OpenGL ES 2.0. |
| GL\_OES\_compressed\_paletted\_texture | Genérico de compresión de textura de paleta. |
| GL\_AMD\_compressed\_3DC\_texture | ATI 3Dc compresión de texturas. |
| GL\_AMD\_compressed\_ATC\_texture | ATI compresión de texturas. Disponible en dispositivos que ejecutan Adreno GPU, incluyendo HTC Nexus One, Droid Incredible, Evo, y otros. Para mayor compatibilidad, dispositivos también podrá declarar <supports-gl-texture> elemento con el Descriptor GL\_ATI\_texture\_compression\_atitc . |
| GL\_EXT\_texture\_compression\_latc | Alfa luminancia textura compresión. |
| GL\_EXT\_texture\_compression\_dxt1 | S3 DXT1 compresión de texturas. Compatible con dispositivos que ejecutan Nvidia Tegra2 plataforma, incluyendo Motorala Xoom, Atrix de Motorola, Droid Bionic, y otros. |
| GL\_EXT\_texture\_compression\_s3tc | S3 compresión de texturas, no específica a la variante de DXT. Compatible con dispositivos corriendo la plataforma Nvidia Tegra2, incluyendo Motorala Xoom, Motorola Atrix, Droid Bionic, entre otros. Si su aplicación requiere una variante específica DXT, declarar ese descriptor en lugar de éste. |
| GL\_IMG\_texture\_compression\_pvrtc | PowerVR compresión de texturas. Disponible en los dispositivos que ejecutan PowerVR SGX530/540 GPU, como Motorola DROID serie, Samsung Galaxy S, Nexus S y Galaxy Tab; y otros. |

Véase también

* [Filtros en Google Juego](http://developer.android.com/guide/appendix/market-filters.html)

## Google reproducción y compresión de filtrado de textura

Google filtra las aplicaciones de reproducción que son visibles para los usuarios, de modo que los usuarios pueden ver y descargar sólo las aplicaciones que sean compatibles con sus dispositivos. Una de las maneras que filtra las aplicaciones es por textura compatibilidad con la compresión, dándole el control sobre la disponibilidad de su aplicación a diversos dispositivos, basados ​​en las capacidades de su GPU.

Para determinar la compatibilidad de una aplicación de compresión con una textura dada dispositivo del usuario, Google compara Juego:

* Formatos de compresión de textura que son compatibles con la aplicación - una aplicación declara sus formatos de compresión de textura en <supports-gl-texture> elementos en su manifiesto   
  con ...
* Formatos de compresión de textura que son apoyados por la GPU en el dispositivo - un dispositivo informa de los formatos que soporta, como propiedades de sólo lectura del sistema.

Cada vez que subes una aplicación para el sitio del editor Google Play, Google escanea reproducción de archivos de la aplicación manifiesto y busca cualquier <supports-gl-texture> elementos. Se extrae el descriptores de formato de los elementos y los almacena internamente como los metadatos asociados con la aplicación .apk y la aplicación de la versión

Cuando un usuario busca o navega por las aplicaciones de Google sobre la reproducción, el servicio se comparan los formatos de compresión de texturas compatibles con la aplicación y las apoyadas por el dispositivo del usuario. La comparación se basa en el formato cadenas de descriptor y un partido debe ser exacta.

Si alguno de los formatos de compresión de texturas de una aplicación es También compatible con el dispositivo, Google Play permite al usuario ver el aplicación y potencialmente descargarlo. De lo contrario, si ninguno de los de la aplicación formatos es compatible con el dispositivo, Google filtra juego la aplicación para que no está disponible para su descarga.

Si una aplicación no declara ningún <supports-gl-texture> elementos, Google El juego no se aplica ningún tipo de filtrado basado en el formato de compresión de textura GL.

[El archivo AndroidManifest.xml](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html) :

# <supports-screens>

Sintaxis:

<Soportes de pantallas de Android: [cambiar de tamaño](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#resizeable) = ["true" | "false"]

android: [smallScreens](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#small) = ["true" | "false"]

android: [normalScreens](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#normal) = ["true" | "false"]

android: [largeScreens](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#large) = ["true" | "false"]

android: [xlargeScreens](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#xlarge) = ["true" | "false"]

android: [anyDensity](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#any) = ["true" | "false"]

android: [requiresSmallestWidthDp](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#requiresSmallest) = "entero"

android: [compatibleWidthLimitDp](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#compatibleWidth) = "entero"

android: [largestWidthLimitDp](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#largestWidth) = "entero" />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Permite especificar los tamaños de pantalla de sus soportes de aplicación y permitir que [el modo de pantalla compatible](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html) para pantallas más grande de lo que su aplicación es compatible. Es importante que utilice siempre este elemento en su aplicaciones para especificar los tamaños de pantalla de la aplicación es compatible.

Una aplicación "apoya" un tamaño de pantalla si se cambia el tamaño correctamente para llenar toda la pantalla. El cambio de tamaño normal aplicado por el sistema funciona bien para la mayoría de las aplicaciones y no tiene que hacer ninguna trabajo extra para que su aplicación de trabajo en las pantallas de más de un dispositivo portátil. Sin embargo, es menudo importante que permite optimizar la interfaz de usuario de la aplicación para diferentes tamaños de pantalla, proporcionando [alternativasrecursos de diseño](http://developer.android.com/guide/topics/resources/providing-resources.html#AlternativeResources) . Por ejemplo, es posible que desee modificar el diseño de una actividad cuando está en una tableta en comparación con cuando se ejecuta en un dispositivo portátil.

Sin embargo, si la aplicación no funciona bien cuando se cambia de tamaño para adaptarse a diferentes tamaños de pantalla, Puede utilizar los atributos de la <supports-screens> elemento para controlar si su aplicación debe ser distribuida a pantallas más pequeñas o han ampliado su interfaz de usuario ("zoom") para adaptarse a pantallas más grandes que utilizan el sistema de [compatibilidad con el modo de pantalla](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html) . Cuando se no se han diseñado para pantallas de mayor tamaño y el cambio de tamaño normal no conseguir la adecuada resultados, el modo de pantalla de compatibilidad escalar la interfaz de usuario mediante la emulación de un tamaño normal pantalla y de densidad media, a continuación, hacer zoom de forma que ocupe toda la pantalla. Tenga en cuenta que este hace que la pixelación y el desenfoque de la interfaz de usuario, así que es mejor si a optimizar la interfaz de usuario para los grandes pantallas.

**Nota:** Android 3.2 introduce nuevos atributos: android:requiresSmallestWidthDp , android:compatibleWidthLimitDp y android:largestWidthLimitDp . Si usted está desarrollando su aplicación para Android 3.2 y superior, usted debe utilizar estos atributos para declarar su apoyo tamaño de la pantalla, en lugar de los atributos basado en los tamaños de pantalla generalizadas.

Para obtener más información acerca de cómo apoyar adecuadamente diferentes tamaños de pantalla de modo que usted puede evitar utilizando el modo de pantalla de la compatibilidad con su aplicación, lea [Apoyo a las pantallas múltiples](http://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html) .

atributos.

android:resizeable

Indica si la aplicación es posible cambiar el tamaño de diferentes tamaños de pantalla. Este atributo es verdad, de forma predeterminada. Si se establece en false, el sistema se ejecuta la aplicación en [modo de pantalla de compatibilidad](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html) a gran pantallas.

**Este atributo está en desuso.** Fue introducido para ayudar a las aplicaciones transición de Android 1.5 a 1.6, cuando el soporte para múltiples pantallas se introdujo por primera vez. Usted no se debe utilizar.

android:smallScreens

Indica si la aplicación es compatible con una pantalla más pequeña factores de forma. Una pequeña pantalla se define como una con una relación de aspecto menor que "normal" (tradicional HVGA) pantalla. Una aplicación que hacepantallas no apoyar pequeños no estará disponible para dispositivos de pantalla pequeña de servicios externos (como Google Play), ya que hay poca la plataforma se puede hacer para que este tipo de trabajo de la aplicación de una pantalla más pequeña. Esto es "true" por predeterminad

android:normalScreens

Indica si una aplicación es compatible con el "normal" de pantalla Formato:Tradicionalmente esta es una densidad media HVGA pantalla, pero la densidad y la densidad baja WQVGA WVGA de alta son también considera normal. Este atributo es "verdadero" de forma predeterminada.

android:largeScreens

Indica si la aplicación es compatible con la pantalla más grande factores de forma. Una pantalla de gran tamaño se define como una pantalla que es significativamente mayor que una pantalla "normal" del auricular, por lo que podría requerir algún tipo de atención especial por parte de la aplicación para hacer un buen uso de ella, a pesar de que pueden confiar en el cambio de tamaño de la sistema para llenar la pantalla.

El valor predeterminado de esta realidad varía entre algunas versiones, por lo que es mejor si se declaran explícitamente este atributo en cada momento. Tenga en cuenta que la creación es "false" permiten, en general [la pantalla](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html)Modo de compatibilidad.

android:xlargeScreens

Indica si la aplicación es compatible con pantalla extra grande factores de forma.Una pantalla xlarge se define como una pantalla que es significativamente mayorque un "gran" pantalla, tal como una tableta (o algo más grande) y puede requerir un cuidado especial por parte de la aplicación para hacer un buen uso de ella, a pesar de que pueden confiar en el cambio de tamaño de la sistema para llenar la pantalla.

El valor predeterminado de esta realidad varía entre algunas versiones, por lo que es mejor si se declaran explícitamente este atributo en cada momento. Tenga en cuenta que la creación es "false" permiten, en general [la pantalla](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html)Modo de compatibilidad.

Este atributo se introdujo en el nivel de la API 9.

android:anyDensity

Indica si la aplicación incluye recursos para adaptarse a cualquier pantalladensidad

Para las aplicaciones que soportan Android 1.6 (nivel de la API 4) y más alto, esto es "verdad" por defecto y **no debe establecer que "falso"** a menos que esté absolutamente seguro de que es necesario para su aplicación al trabajo. La única vez que puede que sea necesario para desactivar esta es si su aplicación manipula directamente los mapas de bits (véase el [múltiple apoyoPantallas](http://developer.android.com/guide/practices/screens_support.html#DensityConsiderations) documento para obtener más información).

android:requiresSmallestWidthDp

Especifica el smallestWidth mínimo requerido. El smallestWidth es la dimensión más corta de la el espacio de pantalla (en dp unidades) que deben estar disponibles para la aplicación de la interfaz de usuario, es decir, el más corto de dos dimensiones de la pantalla disponibles en. Así, para un dispositivo para ser considerado compatible con su aplicación, smallestWidth del dispositivo debe ser igual o mayor que este valor. (Por lo general, el valor que se proporciona para esto es el "ancho más pequeño" que apoya el diseño, independientemente de la orientación actual de la pantalla.)

Por ejemplo, una pantalla microteléfono típico tiene un smallestWidth de 320dp, un 7 "tableta tiene una smallestWidth de 600dp, y una tableta de 10 "tiene un smallestWidth de 720dp. Estos valores son en general la smallestWidth porque son la dimensión más corta de espacio disponible de la pantalla.

El tamaño de la cual se compara el valor de su toma en cuenta las decoraciones de pantalla y el sistema Interfaz de usuario. Por ejemplo, si el dispositivo tiene algunos elementos de la IU persistentes en la pantalla, el sistema declara smallestWidth del dispositivo como un que es más pequeño que el tamaño real de la pantalla, representando estos Elementos de la IU porque son píxeles de la pantalla no están disponibles para la interfaz de usuario. Así, el valor se utiliza debe ser el ancho mínimo requerido por su diseño, independientemente de la corriente de la pantalla orientación.

Si su solicitud debidamente cambia de tamaño para pantallas de menor tamaño (hasta el pequeño tamaño o de un ancho mínimo de 320dp), lo hace No es necesario utilizar este atributo. De lo contrario, usted debe utilizar un valor para este atributo que coincide con el valor más pequeño que utiliza la aplicación para la [Ancho de pantalla más pequeña de clasificación](http://developer.android.com/guide/topics/resources/providing-resources.html#SmallestScreenWidthQualifier) ( sw<N>dp ).

**Precaución:** El sistema Android no prestar atención a este atributo, por lo que no afecta a cómo se comporta la aplicación en tiempo de ejecución. En su lugar, se utiliza para habilitar el filtrado para su aplicación en servicios como el juego de Google. Sin embargo, **Google Jugar en la actualidad no es compatible con este atributo para filtrar** (en Android 3.2), por lo que debe seguir utilizando los atributos de otros tamaños si su aplicación no es compatible con pantallas pequeñas.

Este atributo se introdujo en el nivel de API 13.

android:compatibleWidthLimitDp

Este atributo le permite activar [el modo de pantalla de compatibilidad](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html) como un por el usuario opcional característica especificando la máxima "más pequeño ancho de la pantalla" para que su aplicación está diseñado. Si el lado más pequeño de la pantalla dispone de un dispositivo es mayor que el valor de aquí, los usuarios pueden instalar la aplicación, pero se ofrecen para ejecutarlo en modo de pantalla compatible. Por por defecto, el modo de pantalla de compatibilidad se desactiva y el diseño se ajusta al tamaño de la pantalla como habitual, pero un botón está disponible en la barra de sistema que permite al usuario cambiar la pantalla compatibilidad con el modo de encendido y apagado.

Si su aplicación es compatible con todos los tamaños de pantalla y cambia el tamaño de su trazado manera apropiada, se No es necesario utilizar este atributo.

**Nota:** En la actualidad, el modo de pantalla emula la compatibilidad única terminal pantallas con un ancho de 320dp, por lo que el modo de compatibilidad de la pantalla no se aplica si su valor para android:compatibleWidthLimitDp es mayor que 320.

Este atributo se introdujo en el nivel de API 13.

android:largestWidthLimitDp

Este atributo le permite forzar a habilitar [el modo de pantalla compatible](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html) especificando el máximo "ancho de pantalla más pequeña" que se ha diseñado la aplicación. Si el lado más pequeño de disponible en la pantalla de un dispositivo es mayor que su valor de aquí, la aplicación se ejecuta en la pantalla el modo de compatibilidad y no hay forma de que el usuario lo deshabilite.

Si su aplicación es compatible con todos los tamaños de pantalla y cambia el tamaño de su trazado manera apropiada, se No es necesario utilizar este atributo. De lo contrario, primero se debe considerar el uso del [android:compatibleWidthLimitDp](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/supports-screens-element.html#compatibleWidth) atributo. Se debe utilizar la android:largestWidthLimitDp atributo sólo cuando la aplicación se rompe cuando funcionalmente cambiar el tamaño para pantallas más grandes y el modo de compatibilidad de pantalla es la única manera de que los usuarios deben utilizar su aplicación.

**Nota:** En la actualidad, el modo de pantalla emula la compatibilidad única terminal pantallas con un ancho de 320dp, por lo que el modo de compatibilidad de la pantalla no se aplica si su valor para android:largestWidthLimitDp es mayor que 320.

Este atributo se introdujo en el nivel de API 13.

# <uses-configuration>

Sintaxis:

<Usos de configuración Android: [reqFiveWayNav](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#five) = ["true" | "false"]

android: [reqHardKeyboard](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#hard) = ["true" | "false"]

android: [reqKeyboardType](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#kbd) = ["undefined" | "nokeys" | "qwerty" |

"Twelvekey"]

android: [reqNavigation](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#nav) = ["undefined" | "nonav" | "DPAD" |

"Trackball" | "rueda"]

android: [reqTouchScreen](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#touch) = ["undefined" | "NoTouch" | "lápiz" |

dedo

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Indica el tipo de hardware y software de la aplicación requiere. Por ejemplo, una aplicación puede especificar que se requiere un teclado físico o un dispositivo de navegación en particular, como una rueda de desplazamiento. La especificación es utiliza para evitar la instalación de la aplicación en los dispositivos en los que no va a funcionar.

Si una aplicación puede trabajar con diferentes configuraciones de dispositivos, quedeben incluir por separado <uses-configuration> declaraciones de cada una. Cada declaración debe ser completa. Por ejemplo, si una aplicación requiere una forma de control de navegación de cinco, con una pantalla táctil que puede ser operado con un dedo, y un teclado QWERTY estándar o un numérico de 12 llaves teclado, como los que se encuentran en la mayoría de los teléfonos, se especifican estos requisitos con dos <uses-configuration> elementos como sigue:

<Usos de configuración Android: reqFiveWayNav = "true" android: reqTouchScreen = "dedo"

android: reqKeyboardType = "qwerty" />

<Usos de configuración Android: reqFiveWayNav = "true" android: reqTouchScreen = "dedo"

android: reqKeyboardType = "twelvekey" />

atributos.

android:reqFiveWayNav

Sea o no la aplicación requiere un control de navegación de cinco direcciones - " true "si lo hace, y" false "si no. Una forma de cinco el control es el que puede mover la selección hacia arriba, abajo, derecha o izquierda, y también proporciona una manera de invocar la selección actual. Podría ser un D-Pad (almohadilla direccional), bola u otro dispositivo.

Si una aplicación requiere un control direccional, pero no un control de un tipo particular, se puede establecer este atributo en " true "y hacer caso omiso la [reqNavigation](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#nav) atributo. Sin embargo, si se requiere un tipo particular de control direccional, se puede ignorar este atributo y un conjunto reqNavigation lugar.

android:reqHardKeyboard

Sea o no la aplicación requiere un teclado de hardware - " true "si lo hace, y" false "si no.

android:reqKeyboardType

El tipo de teclado de la aplicación requiere que, en su caso en absoluto. Este atributo no distingue entre el hardware y el software teclados. Si un teclado de hardware de un cierto tipo se requiere, especificar el tipo de aquí y también establecer el reqHardKeyboard atributo a la " true ".

El valor debe ser una de las siguientes cadenas:

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| no definido | La aplicación no requiere un teclado. (Un requisito teclado no está definida.) Este es el valor predeterminado. |
| " nokeys " | La aplicación no requiere un teclado. |
| " qwerty " | La aplicación requiere un teclado QWERTY estándar. |
| " twelvekey " | La aplicación requiere un teclado de doce clave, como los de más - Los teléfonos con teclas de los dígitos del 0 a través de 9 estrellas plus ( \* ) y libra ( # llaves). |

android:reqNavigation

El dispositivo de navegación que requiere la aplicación, si los hubiere. El valordebe ser una de las siguientes cadenas:

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| no definido | La aplicación no requiere ningún tipo de control de la navegación.(El requisito de navegación no está definida.) Este es el valor predeterminado. |
| " nonav " | La aplicación no requiere un control de navegación. |
| " dpad " | La aplicación requiere un D-pad (pad direccional) para la navegación. |
| " trackball " | La aplicación requiere una rueda de desplazamiento para la navegación. |
| rueda | La aplicación requiere una rueda de navegación. |

Si una aplicación requiere un control de navegación, pero el tipo exacto de el control no importa, se puede establecer el [reqFiveWayNav](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-configuration-element.html#five) atributo en " true " en lugar de crear este.

android:reqTouchScreen

El tipo de pantalla táctil de la aplicación requiere que, en su caso en absoluto. El valor debe ser una de las siguientes cadenas:

|  |  |
| --- | --- |
| **Valor** | **Descripción** |
| no definido | La aplicación no requiere una pantalla táctil. (El requisito de la pantalla táctil no está definido.) Este es el valor predeterminado. |
| " notouch " | La aplicación no requiere una pantalla táctil. |
| estilete || sonda | La aplicación requiere una pantalla táctil que ha operado con un lápiz. |
| dedo | La aplicación requiere una pantalla táctil que puede ser operado con un dedo. |

(iniciado en "

API de nivel 3

# <uses-feature>

## En este documento

1. [Google Play y basados ​​en las características de filtrado](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#market-feature-filtering)
   1. [Filtrado basado en las características declaradas explícitamente](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#declared)
   2. [Filtrado basado en las características implícitas](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#implicit)
   3. [Un manejo especial para la función de Bluetooth](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#bt-permission-handling)
   4. [Prueba de las características requeridas por la aplicación](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#testing)
2. [Características de referencia](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#features-reference)
   1. [Características del hardware](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#hw-features)
   2. [Características del software](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#sw-features)
   3. [Los permisos que implican Requisitos de características de](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#permissions)

Sintaxis:

<Usos-estelar para Android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#name) = "cadena"

android: [requerida](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#required) = ["true" | "false"]

android: [glEsVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#glEsVersion) = "entero" />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

http://developer.android.com/assets/images/grad-rule-qv.png

http://developer.android.com/assets/images/icon_play.png

Google Play y <uses-feature> elementos

Google filtra las aplicaciones de reproducción que son visibles para los usuarios, por lo que que los usuarios puedan ver y descargar sólo aquellas aplicaciones que sean compatibles con su dispositivos. Una de las maneras que filtra las aplicaciones es por compatibilidad característica.

Para ello, Google comprueba la reproducción <uses-feature> elementos en manifiesto de cada aplicación, a determinar las necesidades de la aplicación de la característica. Google Entonces el juego se muestra u oculta la aplicación de cada usuario, basada en una comparación con las funciones disponibles en el del usuario dispositivo.

Al especificar las características que requiere su aplicación, Google habilita Play para presentar su solicitud única a los usuarios cuyos dispositivos de cumplir con los requisitos de la aplicación de funciones, en lugar de presentarlo a todos los usuarios.

Para obtener información importante acerca de cómo Google utiliza las funciones de reproducción como la base para la filtración, por favor, lea [Play Google y filtrado basado en características](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#market-feature-filtering) , Bajas de

descripción

Declara un hardware único o componente de software que es utilizado por el aplicación.

El propósito de un <uses-feature> declaración es informar cualquier entidad externa del conjunto de hardware y software en el que su aplicación depende. El elemento ofrece una required atributo que le permite especificar si la aplicación requiere y no puede funcionar sin la función declarada, o si prefiere tener la característica, pero puede funcionar sin ella, Como soporte de las funciones puede variar a través de dispositivos Android, el <uses-feature> elemento desempeña un papel importante en permitir que un aplicación de describir las características variables de dispositivo que utiliza.

El conjunto de funciones disponibles que su aplicación declara corresponde a el conjunto de características constantes puestos a disposición por el Android [PackageManager](http://developer.android.com/reference/android/content/pm/PackageManager.html) , que se enumeran para comodidad en las [características de referencia](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#features-reference) las tablas en la parte inferior de este documento.

Debe especificar cada característica por separado en un <uses-feature> elemento, por lo que si su aplicación requiere múltiples características, se declaran múltiples <uses-feature> elementos. Por ejemplo, una aplicación que requiere que ambas funciones de Bluetooth y una cámara en el dispositivo se declaran estos dos elementos:

<uses-feature android:name="android.hardware.bluetooth" />

<uses-feature android:name="android.hardware.camera" />

En general, siempre debe asegurarse de que declare <uses-feature> elementos para todas las características que su aplicación requiere.

Declarados <uses-feature> elementos sólo son informativos, es decir, que el sistema Android sí mismo no comprueba de emparejar el apoyo en la función el dispositivo antes de instalar una aplicación. Sin embargo, otros servicios (Como Google Play) o las aplicaciones pueden comprobar su aplicación <uses-feature> declaraciones como parte de la manipulación o la interacción con su aplicación. Por esta razón, es muy importante que declare todos las características (de la lista a continuación) que utiliza su aplicación.

Para algunas de las características, puede existir un atributo específico que le permite definir una versión de la función, como por ejemplo la versión de Open GL utilizado (declarado con [glEsVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#glEsVersion) ). Otras características que hacen bien o no existen para un dispositivo, como una cámara, se declaran usando el [name](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#name) atributo.

Aunque el <uses-feature> elemento sólo se activa para los dispositivos que ejecutan el nivel de la API 4 o superior, se recomienda incluir estos elementos para todas las aplicaciones, incluso si la [minSdkVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html#min) es "3" o menos. Dispositivos que ejecuten versiones anteriores de la plataforma, simplemente se ignorar el elemento.

**Nota:** Cuando se declara una función, recuerde que también debe pedir permisos según corresponda. Por ejemplo, usted debe Todavía solicitar a la [CAMERA](http://developer.android.com/reference/android/Manifest.permission.html#CAMERA) permiso antes de su aplicación puede acceder a la API de la cámara. Pedir a la permiso concede el acceso a las aplicaciones con el hardware adecuado y software, mientras que la declaración de las características utilizadas por la aplicación asegura la correcta compatibilidad con audífonos.

atributos.

android:name

Especifica una característica única de hardware o software utilizado por la aplicación, como una cadena de descriptor. Los valores válidos descriptor se enumeran en las [características de hardware](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#hw-features) y [softwarecaracterísticas de](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#sw-features) las tablas a continuación.

android:required

Valor booleano que indica si la aplicación requiere la función especificada en android:name .

* Cuando se declara "android:required="true" para una característica, se especifica que la aplicación no puede funcionar, o no esdiseñado para funcionar, cuando la función especificada no está presente en el dispositivo.
* Cuando se declara "android:required="false" para una función, significa que la aplicación prefiere utilizar la función de si está presente en el dispositivo, pero que está diseñado para funcionar sin el especificadocaracterística, si es necesario.

El valor por defecto de android:required si no se declara es true

android:glEsVersion

La versión OpenGL requerido por la aplicación. Los mayores de 16 bits representan el número mayor y los 16 bits inferiores representan el número menor. Para ejemplo, para especificar la versión 2.0 de OpenGL ES, debería establecer el valor como "0x00020000". Para especificar OpenGL ES 2.1, si / cuando una de estas versiones se hicieron disponible, se establecerá el valor como "0x00020001".

Una aplicación debe especificar un máximo de un android:glEsVersion atribuir en su manifiesto. Si se especifica más de uno, el android:glEsVersion con el mayor valor numérico se utiliza y cualquier otro valor se ignora.

Si una aplicación no especifica un android:glEsVersion atributo, entonces se supone que la aplicación requiere sólo OpenGL ES 1,0, que es apoyada por todos los dispositivos con Android.

Una aplicación puede suponer que si una plataforma compatible con OpenGL ES un hecho la versión, también soporta todas las versiones inferiores numéricamente OpenGL ES. Por lo tanto, una aplicación que requiere tanto de OpenGL ES 1.0 y OpenGL ES 2.0 debe especificar que se requiere OpenGL ES 2.0.

Una aplicación que puede trabajar con cualquiera de varias versiones de OpenGL ES debe sólo se especifica la versión más baja numérica de OpenGL ES que así lo requiera. (Se puede comprobar en tiempo de ejecución si un mayor nivel de OpenGL ES está disponible.)

# <uses-library>

Sintaxis:

<Usos biblioteca-android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html#nm) = "cadena"

android: [requerida](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-library-element.html#rq) = ["true" | "false"] />

recogidas en:

[<application>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/application-element.html)

descripción

Especifica una biblioteca compartida de que la aplicación debe estar vinculado en contra. Este elemento indica al sistema que incluya el código de la biblioteca en la clasecargador para el paquete.

Todos los android paquetes (como [android.app](http://developer.android.com/reference/android/app/package-summary.html) , [android.content](http://developer.android.com/reference/android/content/package-summary.html) , [android.view](http://developer.android.com/reference/android/view/package-summary.html) , y [android.widget](http://developer.android.com/reference/android/widget/package-summary.html) ) están en la biblioteca por defecto que todas las aplicaciones se enlazan automáticamente en contra. Sin embargo, algunos paquetes (como maps ) son en las bibliotecas independientes que no están vinculados de forma automática. Consulte  documentación de los paquetes que está utilizando para determinar en qué biblioteca contiene el código de paquete.

Este elemento también afecta a la instalación de la aplicación en un dispositivo en particular y la disponibilidad de la aplicación en Google Jugar:

*Instalación*

Si este elemento está presente y su android:required atributo se establece entrue , el [PackageManager](http://developer.android.com/reference/android/content/pm/PackageManager.html) marco no permitirá que el usuario instalar la aplicación a menos que la biblioteca esté presente en el dispositivo del usuario.

*Google Juego*

Google filtra Jugar aplicaciones basadas en las bibliotecas instaladas en elusuario del dispositivo. Para obtener más información acerca del filtrado, consulte el tema [Filtros en juego Google](http://developer.android.com/guide/appendix/market-filters.html) .

El android:required atributo se describe en detalle en la sección siguiente.

atributos.

android:name

El nombre de la biblioteca. El nombre es proporcionada por el la documentación del paquete que está utilizando. Un ejemplo de esto es " android.test.runner ", un paquete que contiene la prueba para Android clases.

android:required

Valor booleano que indica si la aplicación requiere que el la biblioteca especificada por android:name :

* "true" : La aplicación no funciona sin este .bibliotec El sistema no permitirá la aplicación en un dispositivo que no tiene la biblioteca.
* "false" : La aplicación puede utilizar la la biblioteca si está presente, pero está diseñado para funcionar sin él si es necesario. El sistema permitirá la aplicación para ser instalado, incluso si la biblioteca es no está presente. Si utiliza "false" , usted es responsable de la comprobación en tiempo de ejecución que la biblioteca está disponible.

Para comprobar si hay una biblioteca, puede utilizar la reflexión para determinar si una clase particular está disponible.

El valor predeterminado es "true" .

Presentado en: Nivel 7 de la API.

# <uses-permission>

http://developer.android.com/assets/images/grad-rule-qv.png

http://developer.android.com/assets/images/icon_play.png

<uses-permission> y el filtrado en juego Google.

En algunos casos, los permisos que soliciten a través <uses-permission> puede afectar la manera su aplicación se filtra por el juego de Google.

Si usted solicita un permiso relacionado con el hardware - CAMERA , por ejemplo - Jugar Google asume que su aplicación requiere que la función del hardware subyacente y filtra la aplicación de los dispositivos que no lo ofrecen.

Para el control de filtrado, siempre declaran explícitamente características de hardware en <uses-feature> elementos, en lugar de depender de juego de Google para "descubrir" los requisitos de <uses-permission> elementos. Entonces, si usted desea desactivar de filtrado de una característica particular, se puede añadir un android:required="false" atributo a la <uses-feature> declaración.

Para obtener una lista de los permisos que implican características de hardware, consulte la documentación de la [<uses-feature>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-feature-element.html#permissions-features) elemento.

Sintaxis:

<Usos de permiso de Android: [nombre](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-permission-element.html#nm) = *"cadena"* />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Pide un permiso que la solicitud debe ser concedida en para que funcione correctamente. Los permisos se conceden por el usuario cuando la aplicación se instala, no mientras se está ejecutando.

Para más información sobre permisos, vea la [Permisos](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-intro.html#perms) sección en la introducción y separada del [Seguridad y permisos](http://developer.android.com/guide/topics/security/security.html) del documento. Una lista de permisos definidos por la plataforma de base se puede encontrar en [android.Manifest.permission](http://developer.android.com/reference/android/Manifest.permission.html) .

atributos.

android:name

El nombre de la autorización. Puede ser un permiso definido por el aplicación con el [<permission>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/permission-element.html) elemento, un permiso definido por otra aplicación, o uno de lospermisos estándar del sistema, como " android.permission.camera { o " android.permission.READ\_CONTACTS ". Como muestran estos ejemplos, un nombre de autorización general incluye el nombre del paquete como prefijo.

# <uses-sdk>

Sintaxis:

<Usos-SDK de Android: [minSdkVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html#min) = *"entero"*

android: [targetSdkVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html#target) = *"entero"*

android: [maxSdkVersion](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html#max) = *"entero"* />

recogidas en:

[<manifest>](http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest-element.html)

descripción

Permite expresar la compatibilidad de una aplicación con una o más versiones de la plataforma Android, por medio de un número entero de nivel API. El nivel de API expresada por una aplicación se puede comparar con la API de nivel de un determinado sistema Android, que puede variar entre los diferentes dispositivos Android.

A pesar de su nombre, este elemento se utiliza para especificar el nivel de API, no el número de versión de la plataforma SDK (software development kit) o ​​Android. El nivel de la API es siempre un entero simple. Usted no puede obtener el nivel de API su número de versión asociado Android (por ejemplo, no es el mismo que el versión principal o la suma de las versiones principales y secundarias).

Para obtener más información, lea acerca de [Android API niveles](http://developer.android.com/guide/appendix/api-levels.html) y [Control de versiones de sus aplicaciones](http://developer.android.com/guide/publishing/versioning.html) .

http://developer.android.com/assets/images/grad-rule-qv.png

http://developer.android.com/assets/images/icon_play.png

Google Play y atributos <uses-sdk>

Google filtra las aplicaciones de reproducción que son visibles para los usuarios, por lo que que sólo los usuarios pueden ver y descargar las aplicaciones que sean compatibles con su dispositivos. Una de las maneras que filtra las aplicaciones es por Android versión-compatibilidad. Para ello, Google comprueba la reproducción <uses-sdk> atributos en manifestarse de cada aplicación para establecer su compatibilidad con la versión área de distribución, a continuación, muestra u oculta la aplicación sobre la base de una comparación con la API Nivel de versión del usuario del sistema Android. Para obtener más información, vea [Filtros de Play Google](http://developer.android.com/guide/appendix/market-filters.html) .

atributos.

android:minSdkVersion

Un entero designa el nivel mínimo requerido API de la aplicación se ejecute. El sistema Android evitará que el usuario instale la solicitud, si el nivel de la API del sistema es menor que el valor especificado en este atributo. Siempre debes declarar este atributo.

**Precaución:** Si usted no declara este atributo, el sistema asume un valor predeterminado de "1", lo que indica que su aplicación es compatible con todas las versiones de Android. Si su solicitud es no es compatible con todas las versiones (por ejemplo, utiliza las API introducido en el nivel de la API 3) y no se ha declarado la propia minSdkVersion , a continuación, cuando está instalado en un sistema con un nivel API de menos de 3, la aplicación se colgará en tiempo de ejecución cuando se intenta acceder a las API disponibles. Para esta razón, asegúrese de declarar el nivel de la API correspondiente en el minSdkVersion atributo.

android:targetSdkVersion

Un entero que designa el nivel de API que los objetivos de la aplicación. Si no se establece, el valor predeterminado valor es igual al otorgado a minSdkVersion .

Este atributo informa al sistema que ha probado con la versión de destino y el sistema no debería permitir que cualquier comportamiento para mantener la compatibilidad de su aplicación con visión de la compatibilidad con la versión de destino. La aplicación todavía es capaz de funcionar en las versiones más antiguas (hasta minSdkVersion ).

Como Android evoluciona con cada nueva versión, algunos de los comportamientos e incluso las apariencias pueden cambiar. Sin embargo, si el nivel de la API de la plataforma es mayor que la versión declarada por la aplicación de targetSdkVersion , el sistema puede permitir conductas de compatibilidad para garantizar que su aplicación continúa trabajando de la forma esperada. Puede desactivar la compatibilidad de tales comportamientos mediante la especificación de targetSdkVersion para que coincida con la API nivel de la plataforma en la que se está ejecutando. Por ejemplo, si establece este valor a "11" o superior permite que el sistema para aplicar un nuevo tema por defecto (holo) para su aplicación cuando se ejecuta en Android 3.0 o más alto y también desactiva [la pantallael modo de compatibilidad](http://developer.android.com/guide/practices/screen-compat-mode.html) cuando se ejecuta en pantallas más grandes (porque el apoyo a nivel de la API 11 implícitamente compatible con pantallas más grandes).

Hay muchos de los comportamientos de compatibilidad que el sistema puede permitir basados ​​en el valor que estableció para este atributo. Varios de estos comportamientos se describen por las versiones de plataforma correspondientes en la [Build.VERSION\_CODES](http://developer.android.com/reference/android/os/Build.VERSION_CODES.html) de referencia.

A fin de mantener su solicitud junto con cada nueva versión de Android, se debe aumentar el valor de este atributo para que coincida con el último nivel de la API, y luego probar a fondo la aplicación en la versión de la plataforma correspondiente.

Presentado en: Nivel 4 de la API

android:maxSdkVersion

Un entero que designa a la API de nivel máximo en que la solicitud es diseñado para funcionar.

En Android 1.5, 1.6, 2.0 y 2.0.1, el sistema comprueba el valor de este atribuir al instalar una aplicación, y al volver a la validación de la aplicación después de una actualización del sistema. En cualquier caso, si la aplicación maxSdkVersion atributo es menor que el nivel de API utilizada por el propio sistema, entonces el sistema no permitirá que la aplicación sea instalado En el caso de la revalidación después de la actualización del sistema, de manera efectiva elimina la aplicación del dispositivo.

Para ilustrar cómo este atributo puede afectar su sistema de aplicación después de actualizaciones, considere el siguiente ejemplo:

La solicitud de declaración de maxSdkVersion="5" en su manifiesto se publicó en el juego de Google. Un usuario con su dispositivo está funcionando con Android 1,6 (nivel de API 4) descarga e instala la aplicación. Después de unas semanas, el usuario recibe una actualización del sistema over-the-air a Android 2.0 (Nivel API 5). Después de que el actualización está instalada, el sistema verifica la aplicación maxSdkVersion y con éxito, volver a validar. La funciones de la aplicación de forma normal. Sin embargo, algún tiempo después, el dispositivo recibe otra actualización del sistema, esta vez a Android 2.0.1 (Nivel API 6). Después de que el actualizar el sistema ya no puede volver a validar la solicitud debido a que el sistema Nivel propia API (6) es ahora mayor que el máximo soportado por la aplicación (5). El sistema evita la aplicación de ser visibles para el usuario, en efectuar sacarlo del dispositivo.

**Advertencia:** La declaración de este atributo no es r En primer lugar, no hay necesidad de establecer el atributo como medios de bloqueo implementación de su aplicación en las nuevas versiones de la plataforma Android a medida queson liberados. Por diseño, las nuevas versiones de la plataforma son totalmentecompatible con versiones anteriores. Su aplicación debería funcionar correctamente en las nuevas versiones, a condición de que sólo utiliza las API estándar y sigue las mejores prácticas de desarrollo. En segundo lugar, observar que en algunos casos, declarar el atributo puede **resultar en su aplicación que son removidos de dispositivos de los usuarios después de un sistema de actualizar** a un nivel más alto de la API. La mayoría de los dispositivos en los que su aplicación Es probable que se instalen recibirán actualizaciones periódicas del sistema a través del aire, por lo que debe tener en cuenta su efecto en la solicitud antes de esta attribute

Presentado en: Nivel 4 de la API

Las futuras versiones de Android (más allá de Android 2.0.1) no se ya verificar o hacer cumplir la maxSdkVersion atributo durante la instalación o revalidación. Google juego seguirá utilizando el atributo como un filtro, sin embargo, cuando la presentación de los usuarios con aplicaciones disponibles para descarga