

## 1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

La primera práctica de la asignatura pretende introducir al alumno en el mundo de las PDAs basadas en Pocket PC. El objetivo principal de la práctica es que el alumno se familiarice con los recursos software y hardware que estos dispositivos proporcionan.

Además de poder hacerse con un dispositivo real, la práctica puede realizarse en casi su totalidad utilizando el emulador incluido en Visual Studio .NET.

## 2. TAREAS DE LA PRÁCTICA

### 2.1. INICIALIZACIÓN DEL SISTEMA OPERATIVO

- Explicar el hardware de entrada del dispositivo: cursores, botones 1-5, reset
- Efectuar un hard reset al dispositivo (diferencia entre reset y hard reset)
- Configuración inicial del mismo
  - o alineación del puntero
  - o configuración de fecha y hora
  - o introducción de información del propietario
  - o nombre asignado al dispositivo

### 2.2. UTILIDADES BÁSICAS INCLUIDAS CON EL SISTEMA OPERATIVO

- Calendario
- Contactos
- Tareas
- ...

### 2.3. ACTIVESYNC, ASOCIACIÓN Y SINCRONIZACIÓN

Esta parte de la práctica, no puede ser llevada a cabo con el emulador de Pocket PC.

- Una vez instalado ActiveSync, conectar la PDA al PC mediante USB utilizando la cuna del dispositivo.
- Sincronización de elementos: calendario, contactos, tareas, favoritos, pocket access, archivos.
- Configuración de ActiveSync

### 2.4. CONFIGURACIÓN BÁSICA DEL SISTEMA

Recorrido de las opciones accesibles a través de la opción *Configuración* en el menú de Inicio del sistema operativo. Se hace especial hincapié en el diálogo *Sistema*→*Memoria*→*En ejecución* y en la diferencia entre minimizar una aplicación y terminarla.

### 2.5. UTILIDADES INCLUIDAS CON EL SISTEMA OPERATIVO

Recorrido general por todos los programas incluidos de serie con el sistema operativo.

### 2.6. ÁRBOL DE DIRECTORIOS DEL SISTEMA DE FICHEROS DEL SISTEMA OPERATIVO

Estructura general del árbol de directorios, haciendo hincapié en los directorios críticos para

el sistema operativo.

## 2.7. INSTALACIÓN DE PROGRAMAS

Uso de ficheros de instalación con formato CAB. Se puede probar los ejemplos dejado en la página de material de prácticas del sitio web de la asignatura.

## 2.8. IMPLEMENTACIÓN Y EJECUCIÓN DE UN PROGRAMA SENCILLO

Implementación del famoso programa Hola Mundo y ejecución tanto en el emulador de Pocket PC como en una PDA Pocket PC real. El tipo de proyecto de Visual Studio a desarrollar es un *Proyecto de C#* y la plantilla a utilizar es *Aplicación para Smart Device*. La plataforma de destino es *Pocket PC* y el tipo de proyecto es *Aplicación para Windows*.

La aplicación deberá consistir en un formulario con un control *Label* que no presente ningún texto y un control *Button*. A pulsar el botón, el texto mostrado por el control *Label* debe ser *¡Hola Mundo!*.