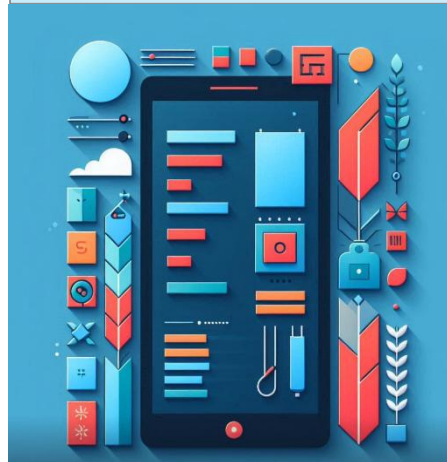


Actividad-M1-01

DATOS DE LA ASIGNATURA

Licenciaturas en que se imparte:	Lic. Informática 6to semestre	Profesor: L.I. Cristian Cardoso Arellano
Nombre:	Programación de dispositivos móviles	
Clave(s):	1668	Alumno: Martín Alexandre Carbaial Rico



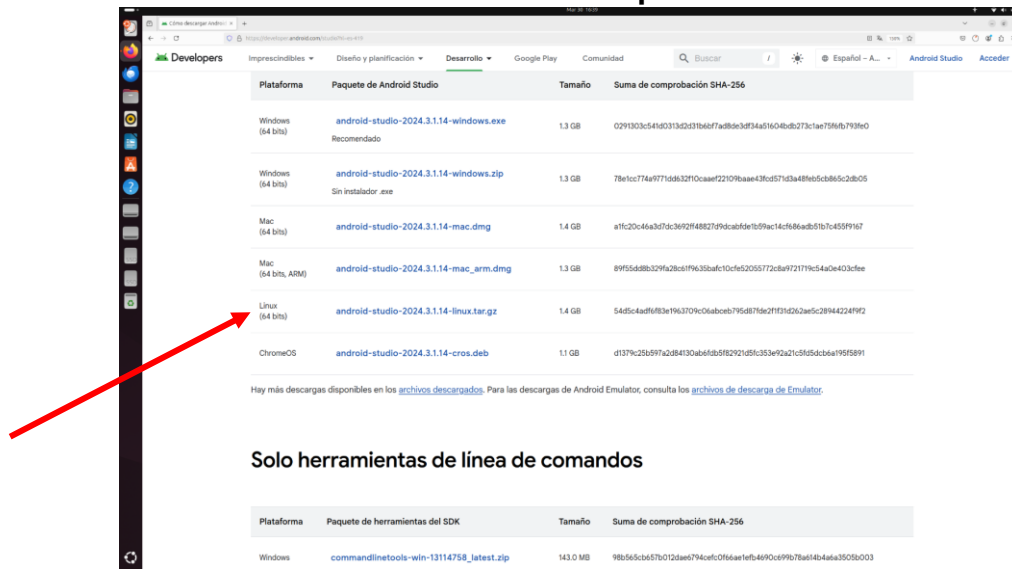
[android_2025_m1_01.pdf](#)

Actividad	Instalación de Android Studio
Objetivo del aprendizaje	Identificar el IDE y conocer las ventanas esenciales para el desarrollo en Android.
Conocimientos previos requeridos	Sistemas operativos, lenguajes de programación.
Tiempo	30 minutos
Actividad sugerida:	1) Instalación de Android Studio en sistema operativo GNU/Linux. 2) Instalación de Android Studio en Windows. 3) Identifica las ventanas, haz un desglose y realiza captura de pantallas del visor de los resources, layout, assets, mipmap, logcat. 4) Publica tus resultados incluyendo las capturas de pantalla con su descripción. Incluir portada, nombre, actividad, fecha y una conclusión. Subir un sólo archivo en formato PDF en el repositorio de GitHub creado por el alumno.

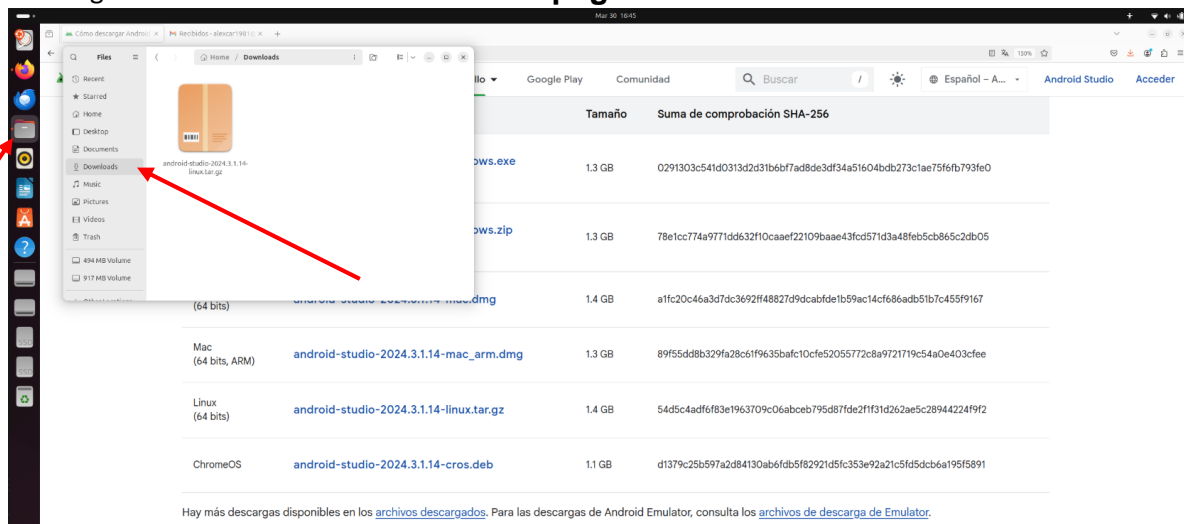
Introducción

En la presente actividad, exploraremos la instalación y configuración de Android Studio, tanto en sistemas operativos GNU/Linux como en Windows. Android Studio es el **entorno de desarrollo integrado** (IDE) oficial para el desarrollo de aplicaciones Android, y conocer sus ventanas esenciales es crucial para cualquier desarrollador de aplicaciones móviles. A lo largo de esta actividad, aprenderemos a identificar y utilizar las herramientas que ofrece Android Studio, tales como el visor de recursos, layout, assets, mipmap y logcat. Este ejercicio nos permitirá sentar las bases necesarias para avanzar en el desarrollo de aplicaciones móviles, proporcionando un entendimiento profundo y práctico del IDE.

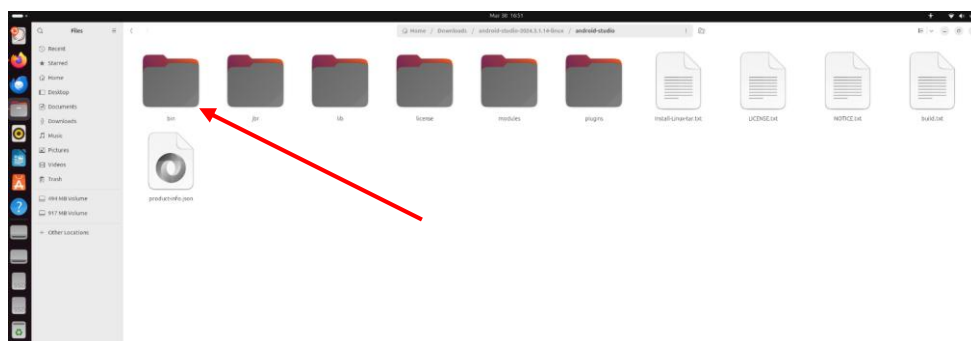
1) Instalación de Android Studio en sistema operativo GNU/Linux



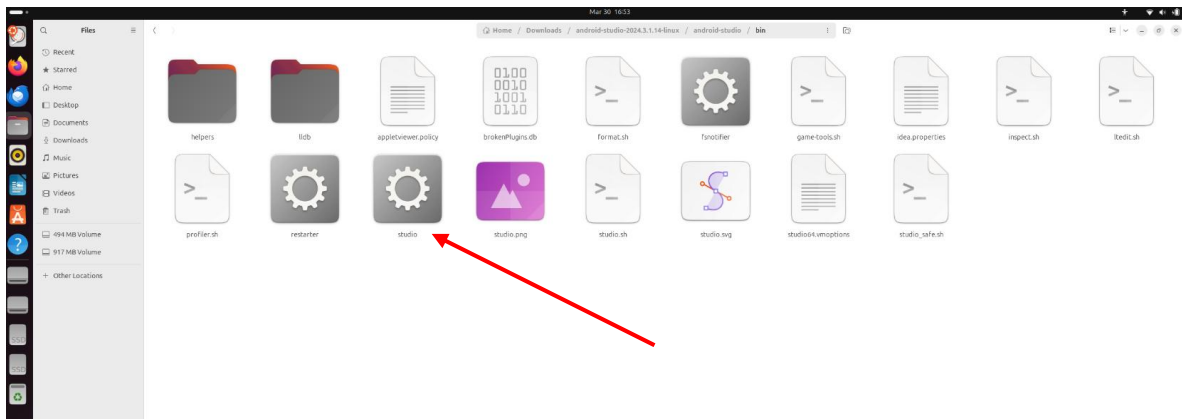
Descargamos **Android Studio** desde la **página oficial**.



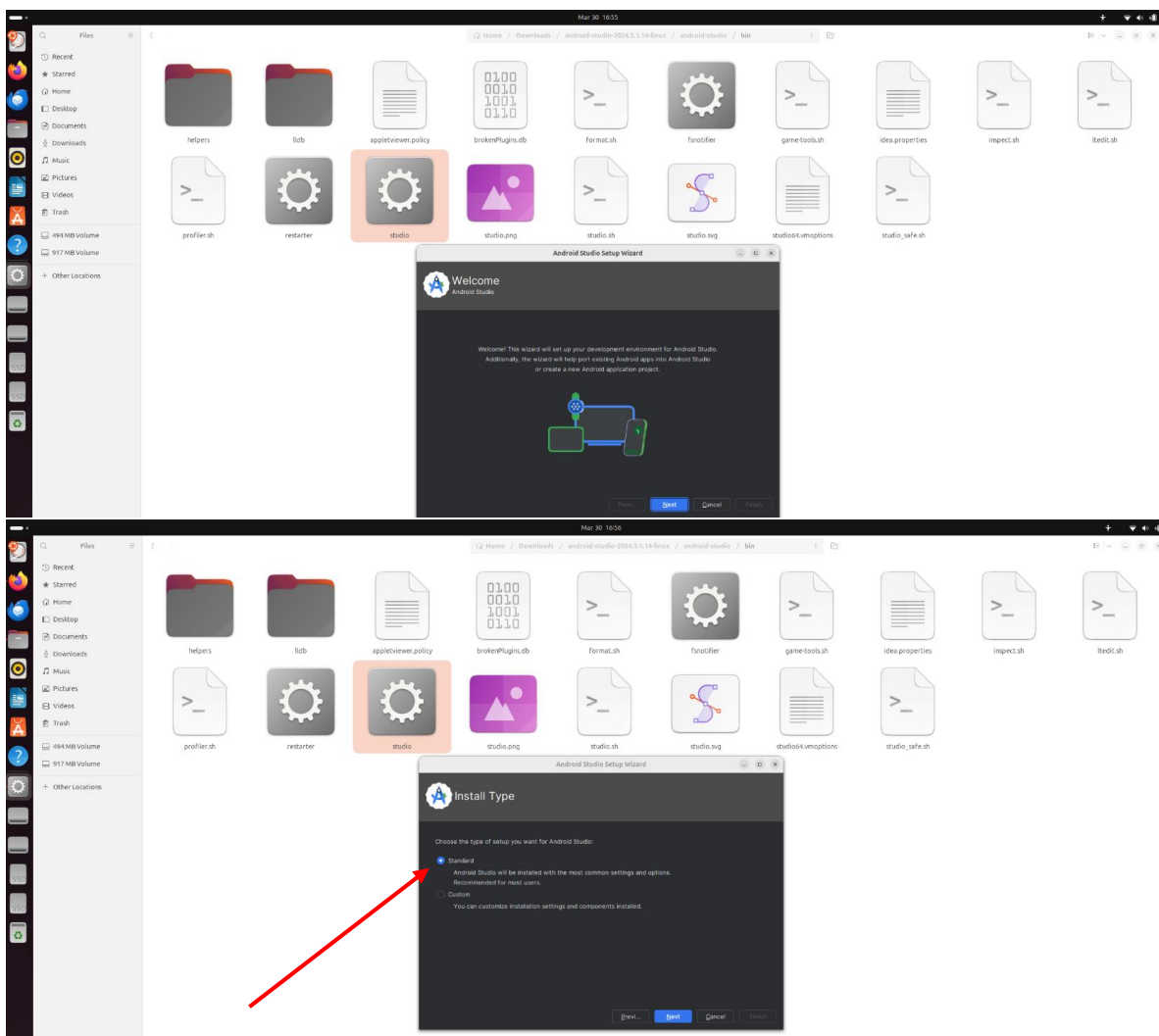
Se abre la carpeta de descargas, y se descomprime el archivo descargado.



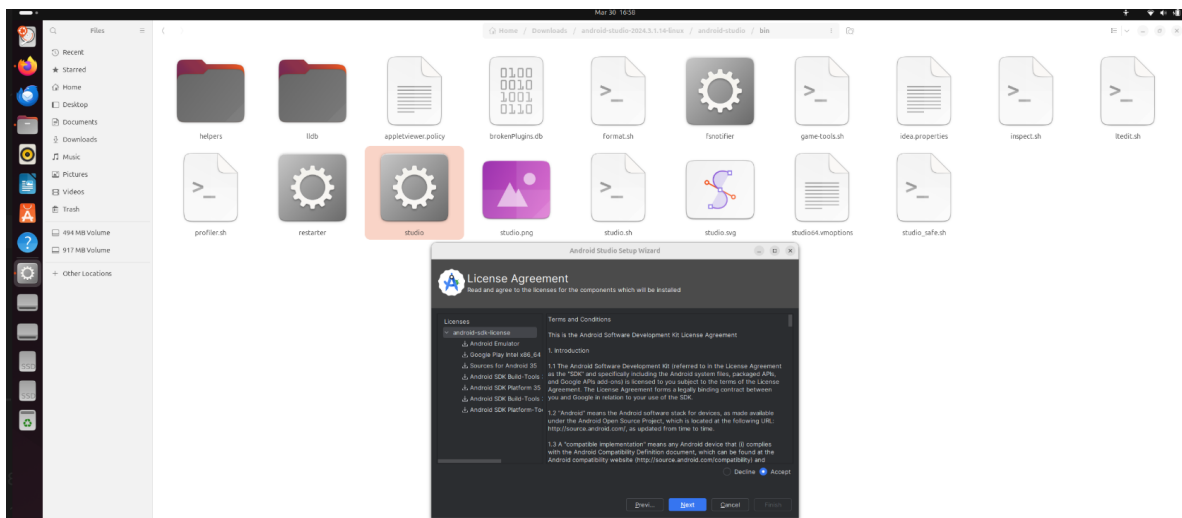
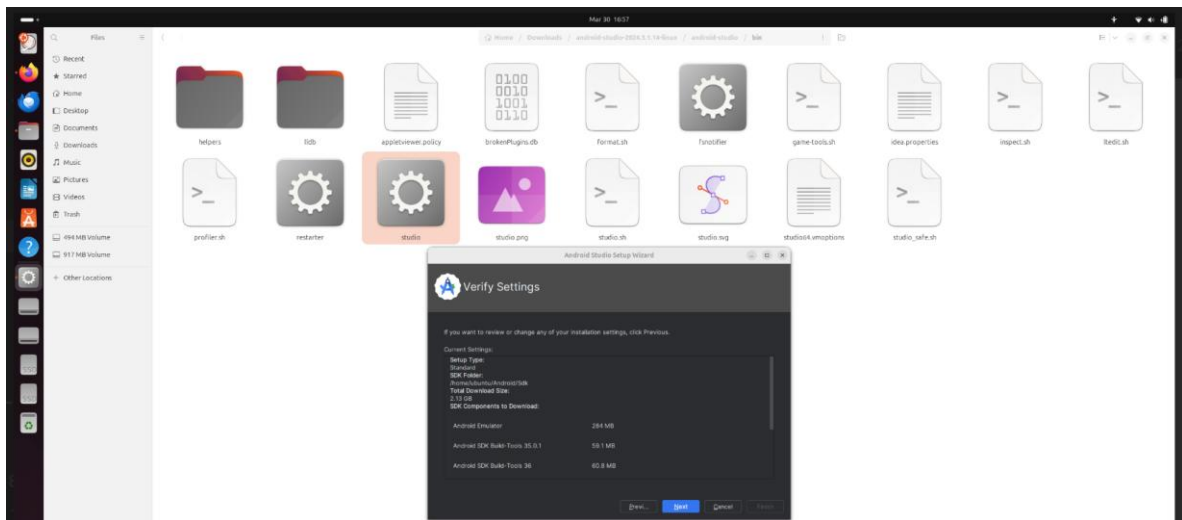
Ubicamos la carpeta bin, se abre, dentro se encuentra el instalador.



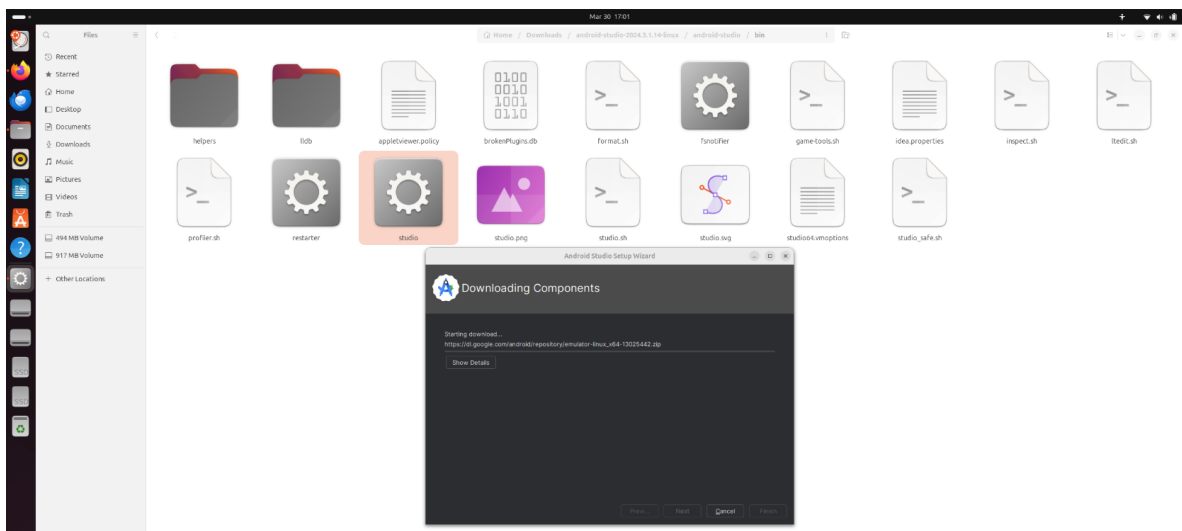
se inicia la instalación desde ese punto. Con el archivo “studio”



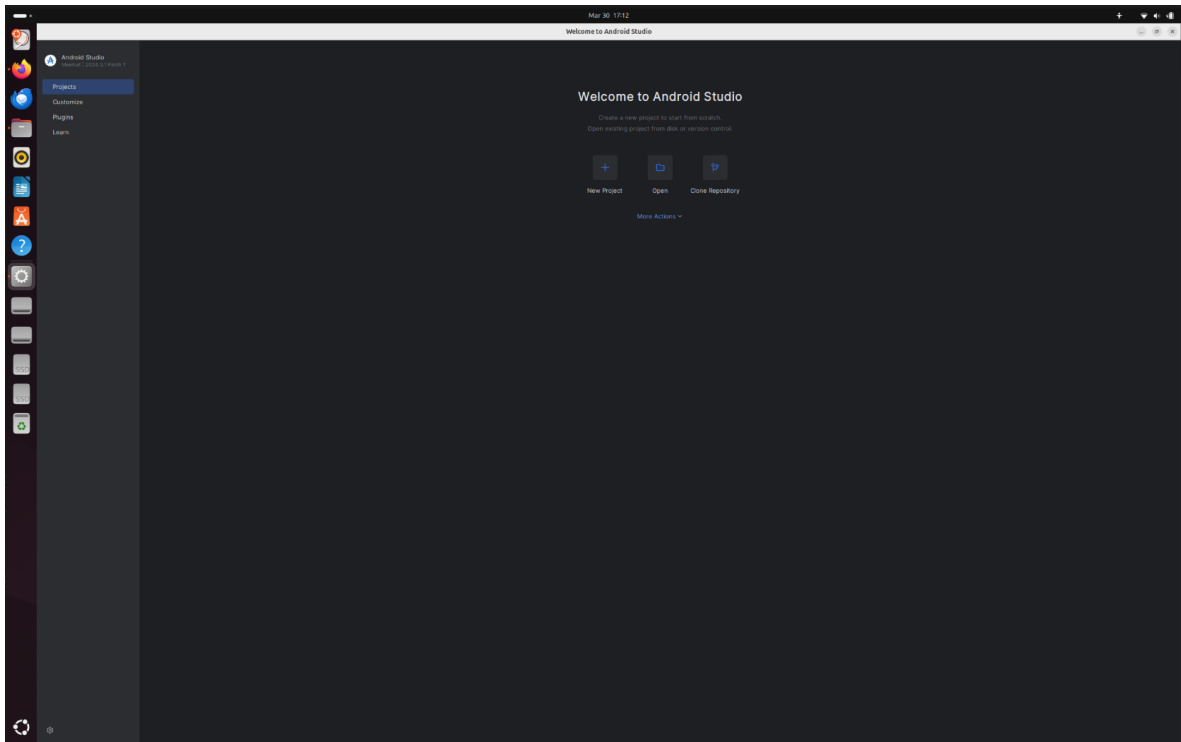
Seleccionamos la instalación standard



Aceptamos la licencia, términos y condiciones.



Se inicia el proceso de instalación



Esta listo para usarse el programa.

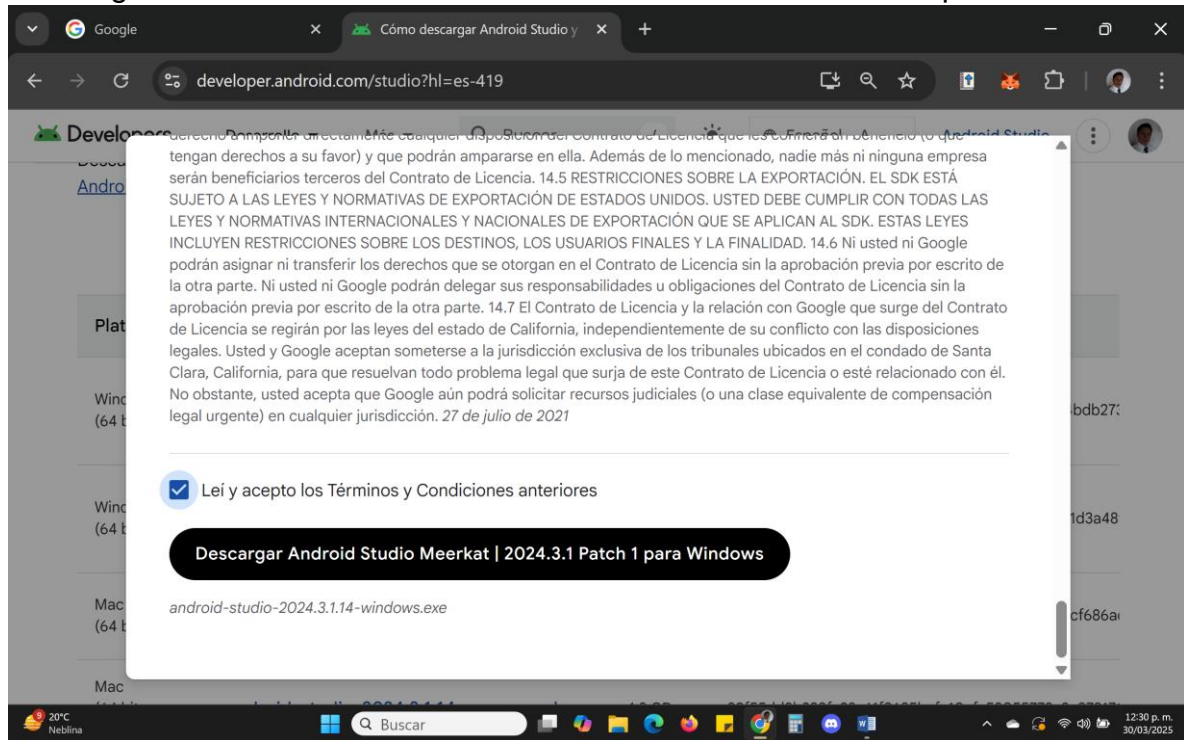
2) Instalación de Android Studio en Windows.

Google Chrome browser window showing the Android Studio download page. The URL is developer.android.com/studio?hl=es-419. The page is in Spanish and shows the download options for Android Studio 2024.3.1.14.

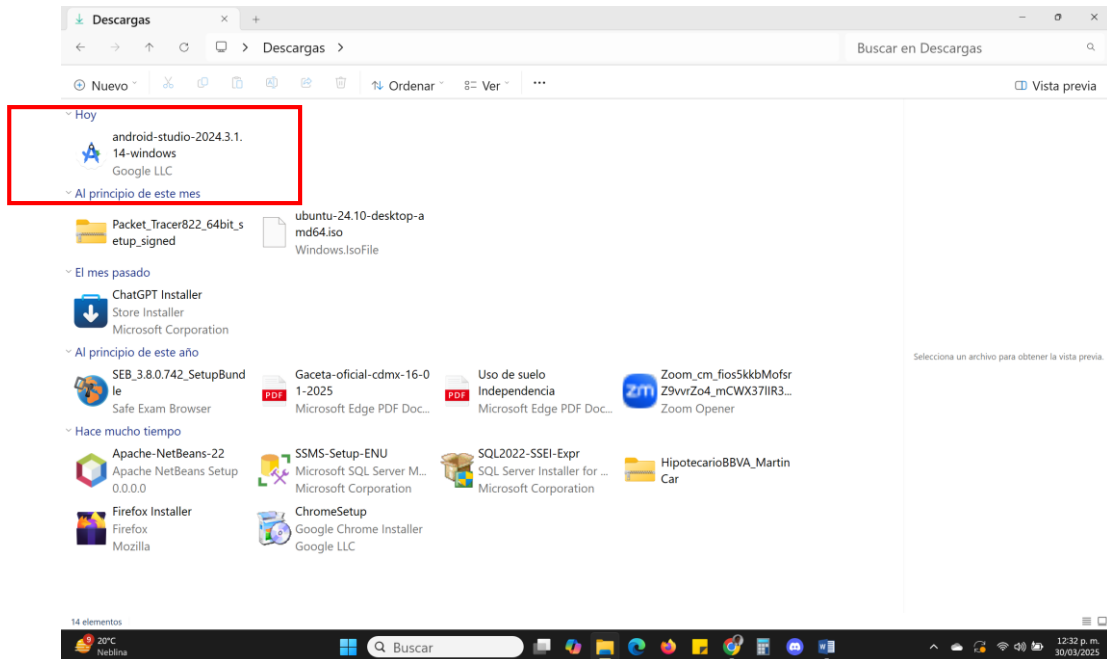
Plataforma	Paquete de Android Studio	Tamaño	Suma de comprobación SHA-256
Windows (64 bits)	android-studio-2024.3.1.14-windows.exe Recomendado	1.3 GB	0291303c541d0313d2d31b6bf7ad8de3df34a51604bdb
Windows (64 bits)	android-studio-2024.3.1.14-windows.zip Sin instalador .exe	1.3 GB	78e1cc774a9771dd632f10caaeef22109baae43fcd571d3a
Mac (64 bits)	android-studio-2024.3.1.14-mac.dmg	1.4 GB	a1fc20c46a3d7dc3692ff48827d9dcabfde1b59ac14cf68
Mac (64 bits)			

The Windows (64 bits) row is highlighted with a red arrow pointing to the download link.

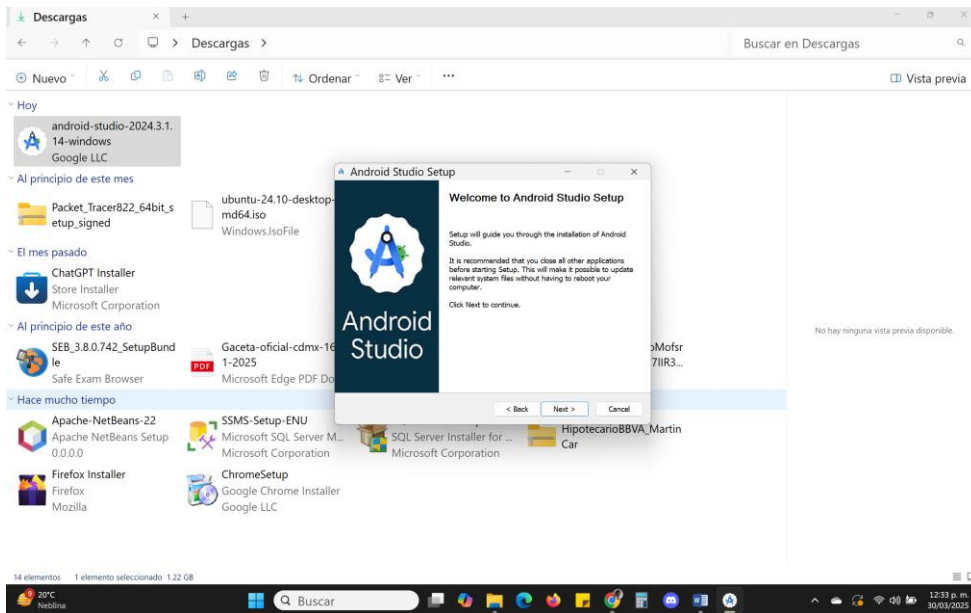
Descargamos la versión recomendada de la web para Windows.



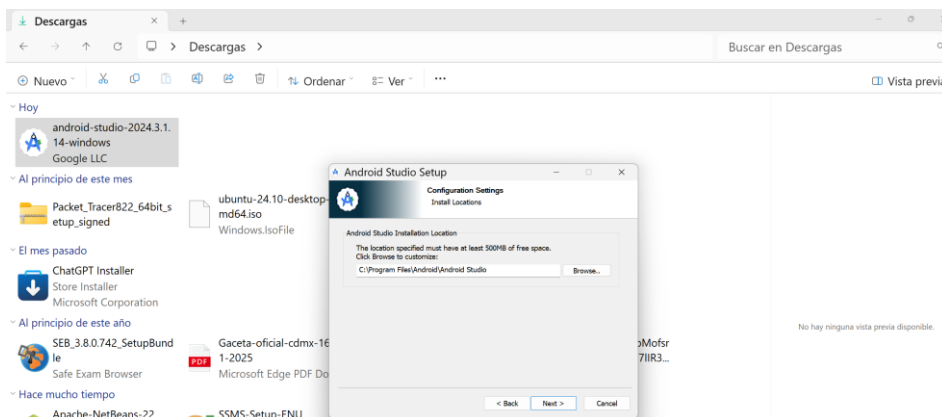
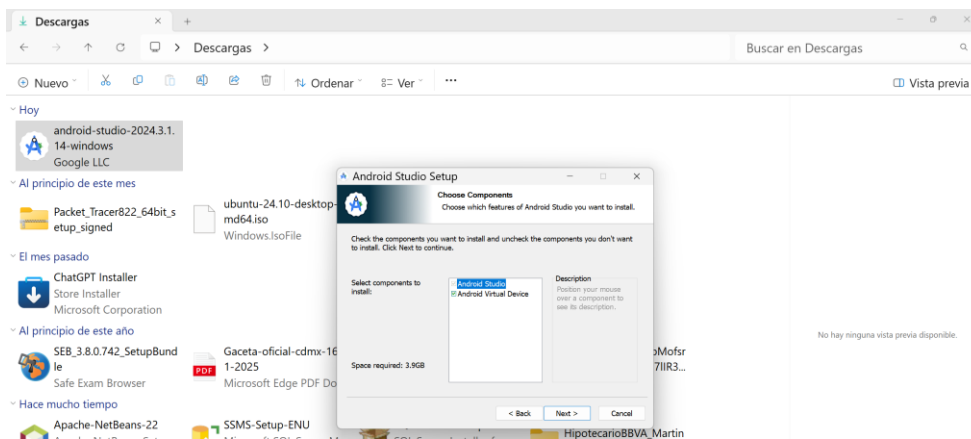
Aceptamos términos y condiciones. Y damos en **descargar Android Studio** para Windows.



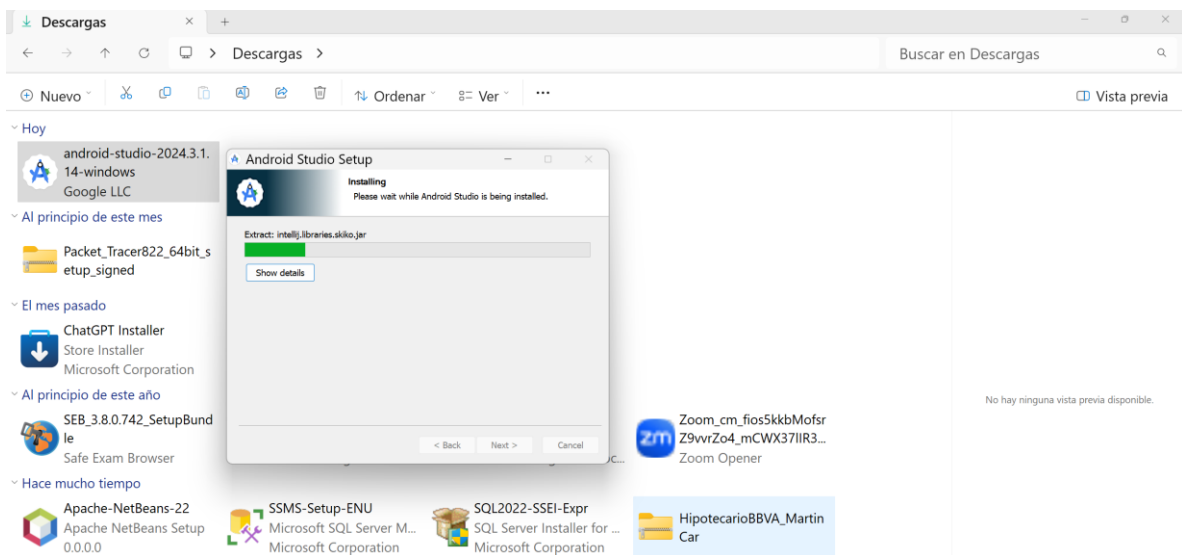
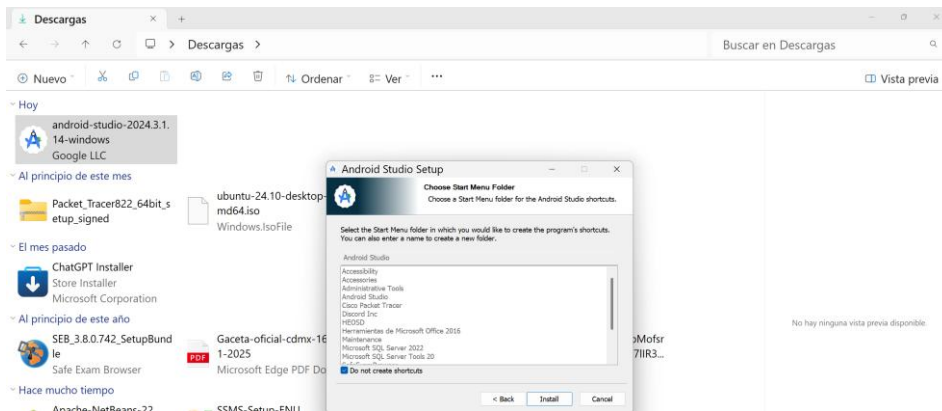
Nos vamos a la carpeta de descargas del ordenador y abrimos el instalador.



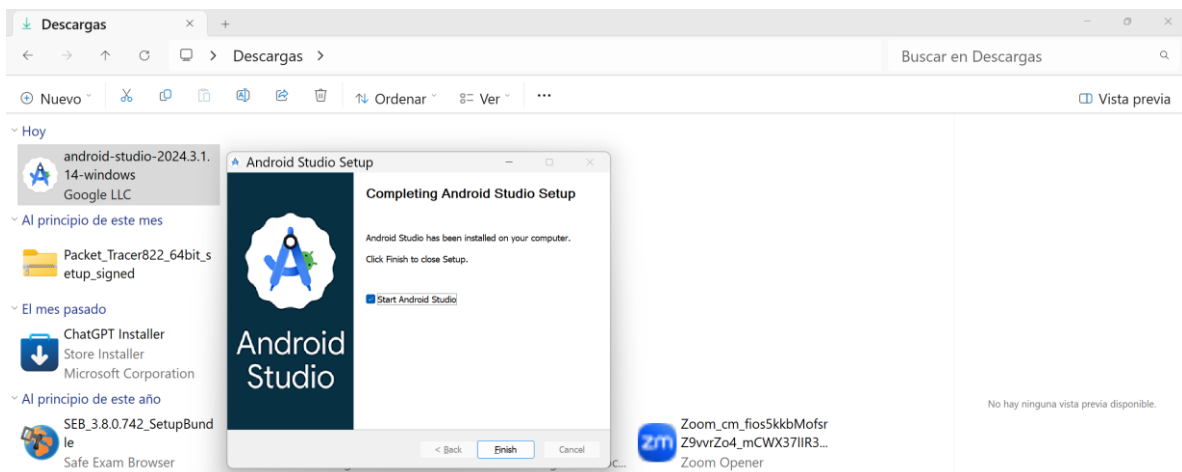
Iniciamos la descarga del programa.

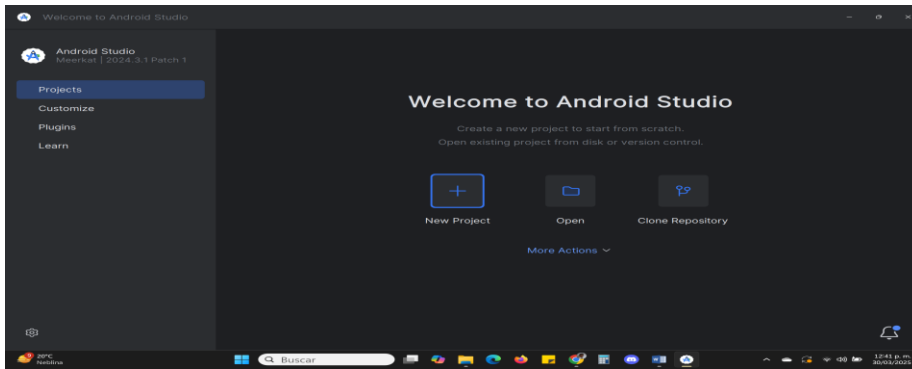


Seleccionamos la carpeta destino.



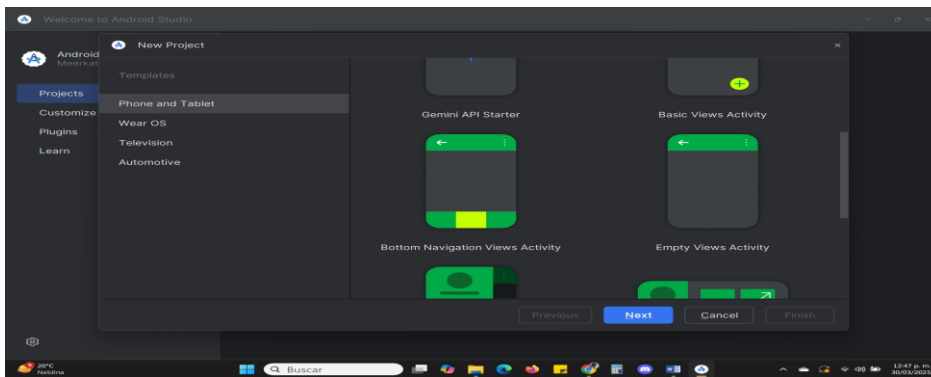
Se genera la instalación del programa.



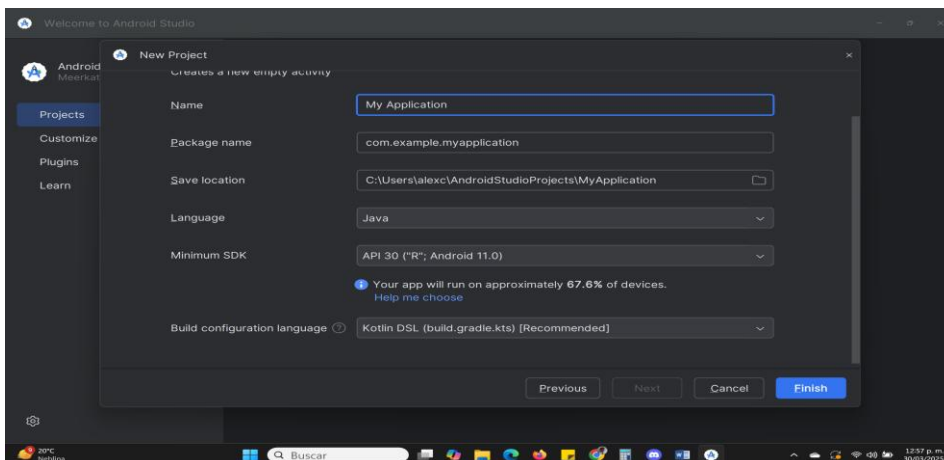


El programa está listo para usarse.

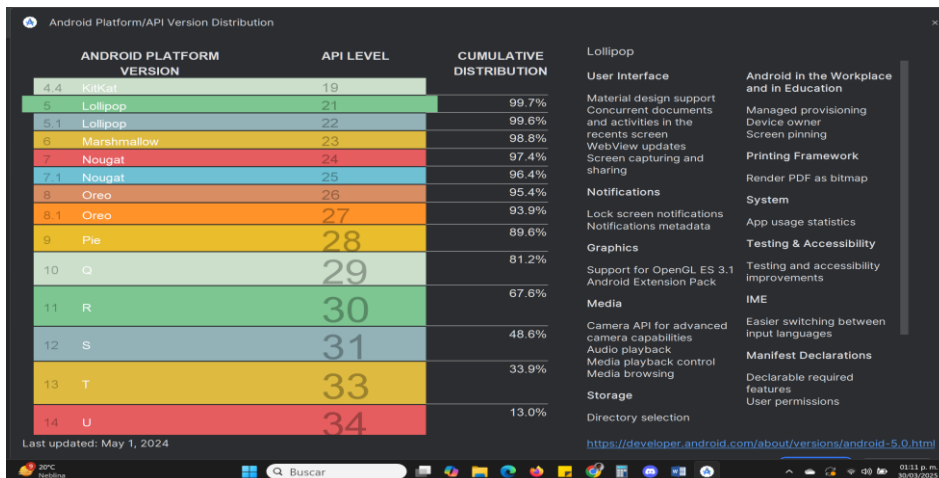
3) Identifica las ventanas, haz un desglose y realiza captura de pantallas del visor de los resources, layout, assets, mipmap, logcat.



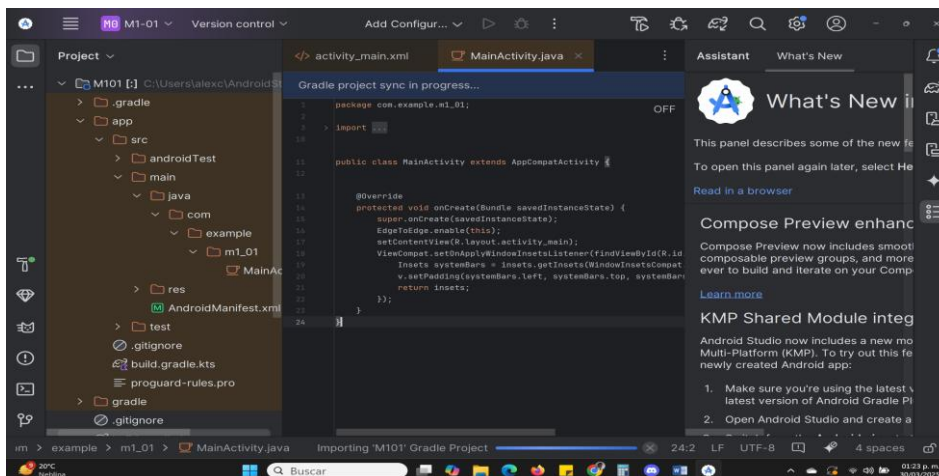
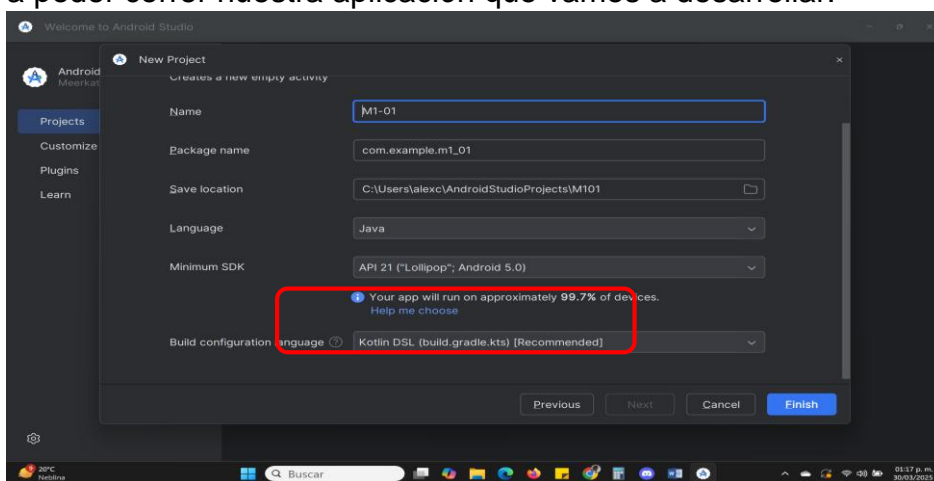
Vamos a iniciar un nuevo proyecto para entrar al entorno y poder identificar las partes que se nos solicita. Elegimos en esta ocasión Empty Views Activity.



Nos despliega las selecciones del nombre de nuestro proyecto y también el lenguaje de programación a usar.



Podemos ver una ventana de ayuda para saber desde que versión de Android va a poder correr nuestra aplicación que vamos a desarrollar.



El programa despliega la siguiente pantalla, donde podemos localizar cada una de las partes que se nos solicita en la actividad.

Android Studio: Es el entorno de desarrollo integrado (IDE) oficial para el desarrollo de aplicaciones.

Palette: Permite arrastrar y soltar componentes de la interfaz de usuario en el editor de diseño.

Project: Muestra la estructura del proyecto y permite navegar entre los archivos.

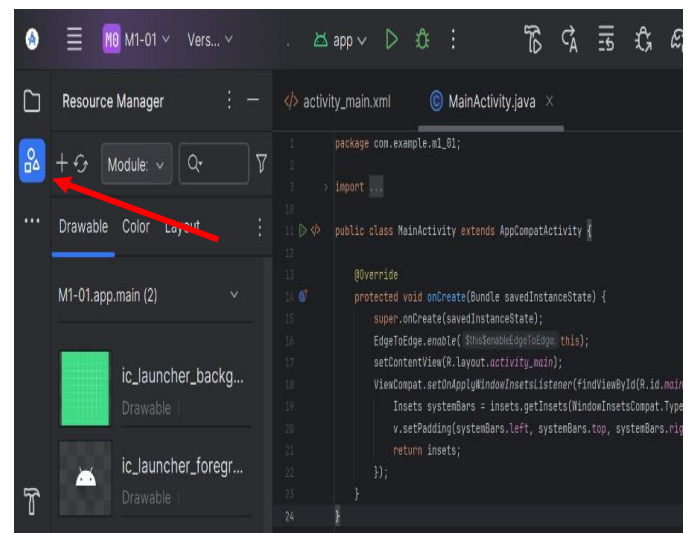
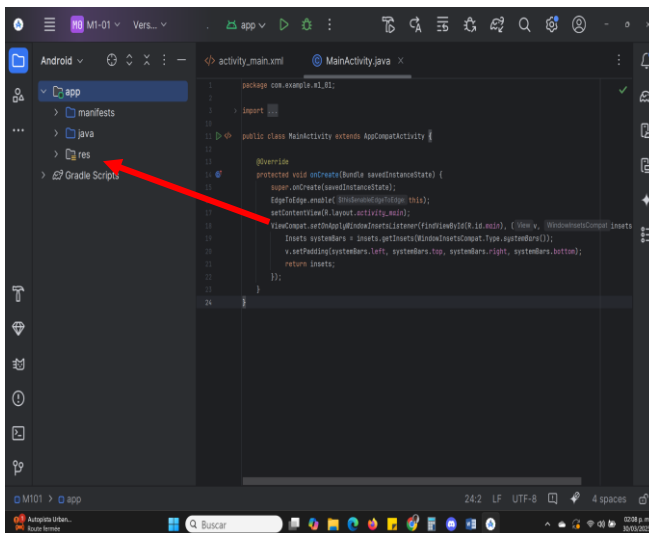
Logcat: Muestra los mensajes de log del dispositivo o emulador, útil para la depuración.

Code Editor: El editor principal donde se escribe y edita el código fuente.

Android: Permite configurar y gestionar los dispositivos conectados y los emuladores.

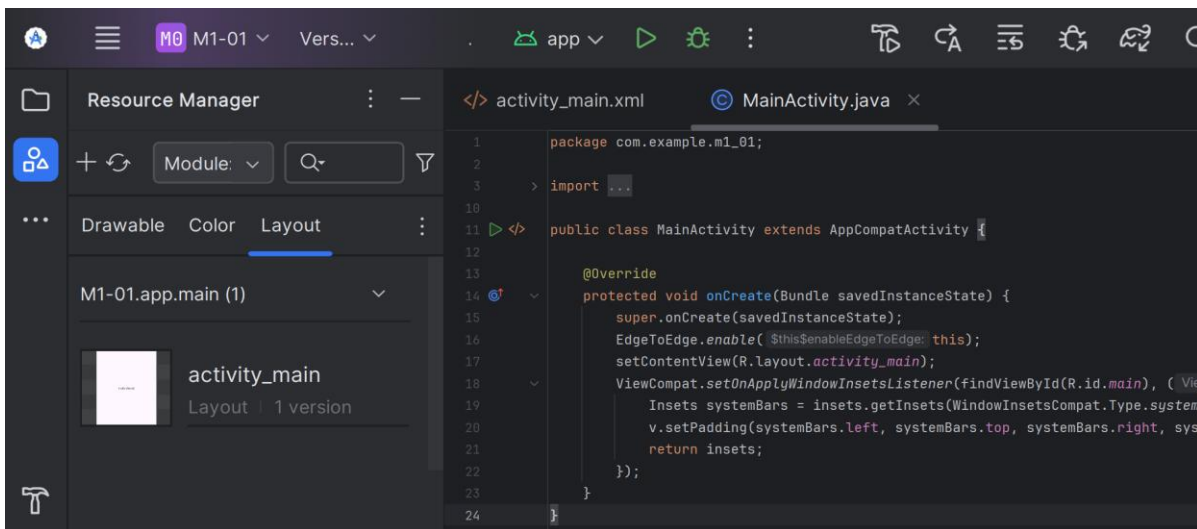
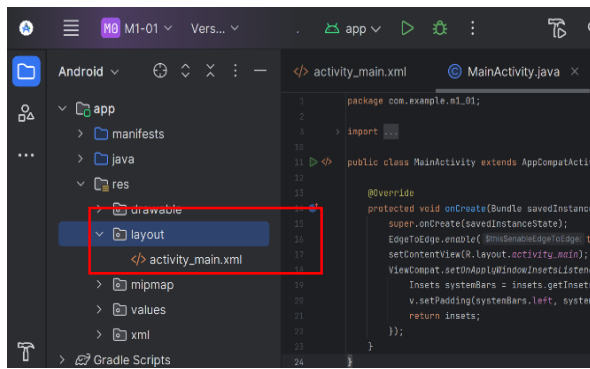
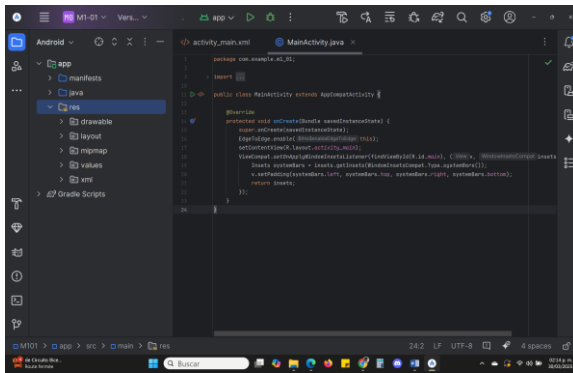
Desglose de las ventanas principales en Android Studio y sus funciones:

Resource Viewer: Muestra todos los recursos del proyecto, como imágenes, layouts, estilos, etc.



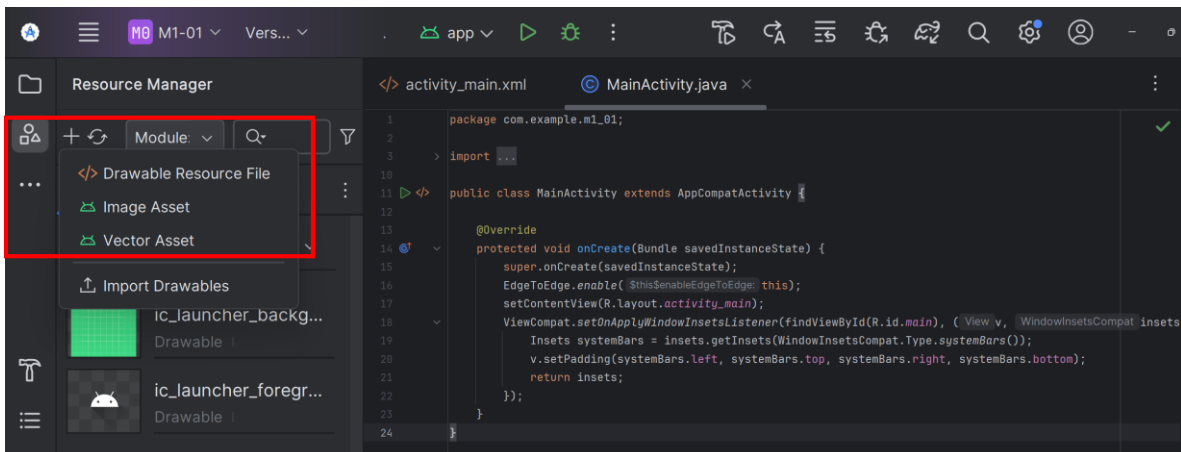
Layout Viewer: Permite visualizar y editar los archivos XML de diseño de la interfaz de usuario. Se refiere a los archivos que definen cómo se verá la interfaz gráfica de las actividades o fragmentos en la aplicación.

Estos archivos se editan en el visor de Layout, que tiene dos modos: Diseño (visual) y Código (XML).



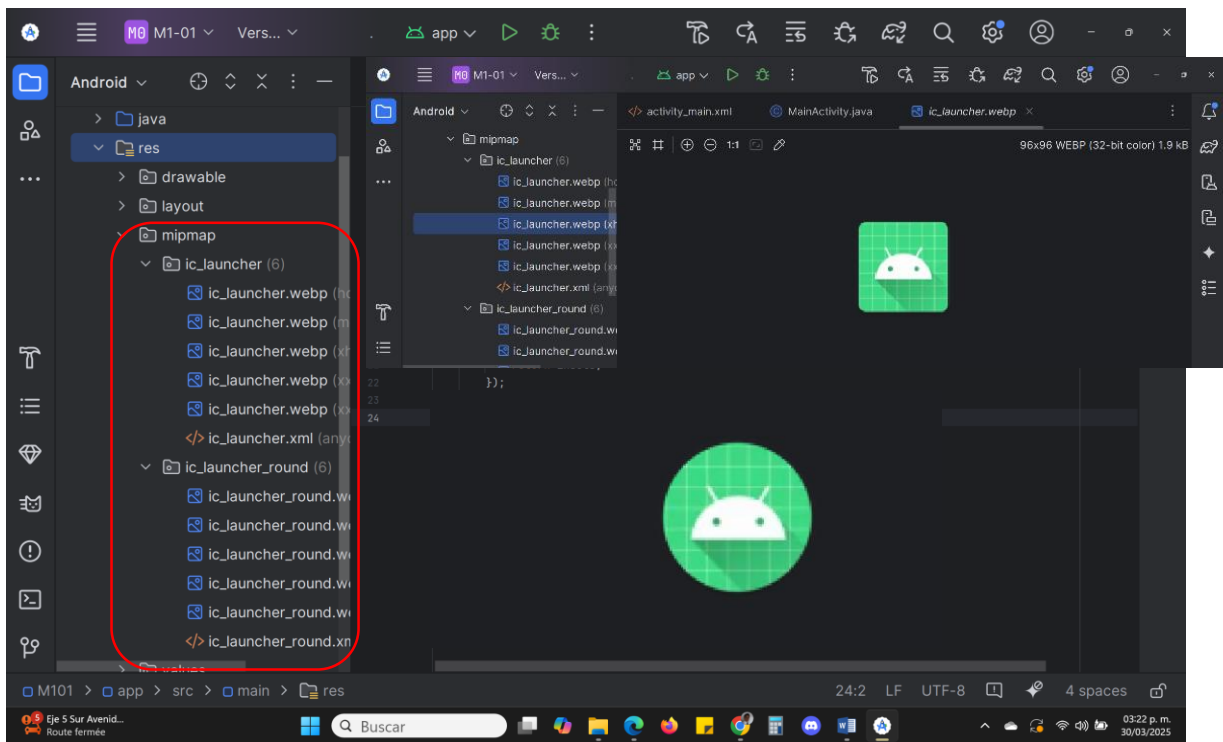
Assets Viewer: Muestra los archivos de recursos que se encuentran en la carpeta assets del proyecto. Esta carpeta se utiliza para incluir archivos sin procesar como fuentes personalizadas, configuraciones o cualquier archivo adicional que la aplicación necesite tal cual.

Los archivos aquí no se procesan ni se convierten, se empaquetan directamente en la APK para que tu aplicación los use en tiempo de ejecución.



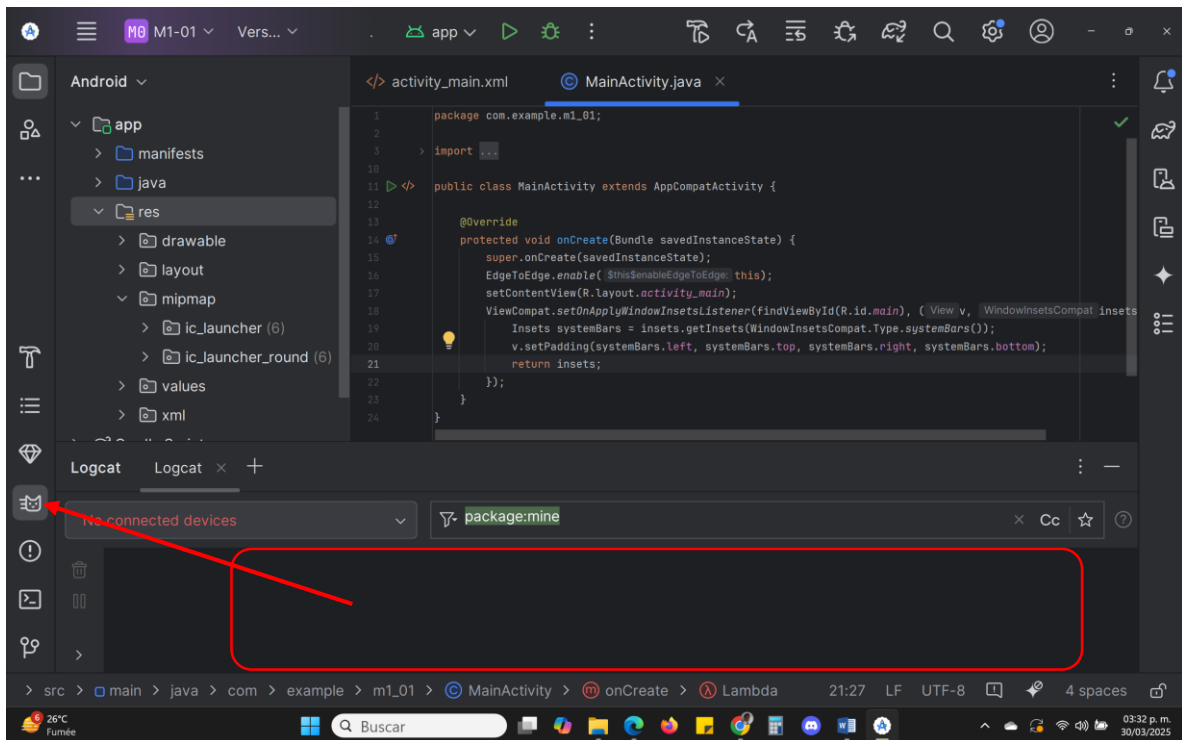
Mipmap Viewer: Muestra los archivos de recursos de diferentes tamaños para iconos. Se almacenan las diferentes versiones de íconos de la aplicación con diversas resoluciones para soportar distintos tamaños de pantalla.

Por ejemplo, el archivo `ic_launcher` suele estar disponible en `mipmap-mdpi`, `mipmap-hdpi`, `mipmap-xhdpi`, etc.



Logcat: Muestra los registros de sistema y errores de la aplicación en tiempo real. En esta ventana de registro o consola donde se muestra información detallada del sistema y de tu aplicación durante la ejecución.

Aquí se puede encontrar errores, advertencias, mensajes de depuración, excepciones y mucho más.



Conclusión

Considero que el realizar esta actividad, nos permite conocer las habilidades fundamentales para manejar Android Studio eficientemente en diferentes sistemas operativos. Además, comprenderemos las funciones de las ventanas más importantes del IDE, lo cual nos facilitará el camino en el desarrollo de aplicaciones móviles. Este conocimiento es invaluable para un principiante, ya que sienta las bases para proyectos más complejos y fortalece nuestras capacidades como desarrolladores. También la documentación y presentación adecuada de nuestros resultados en un archivo PDF, compartido en GitHub, nos permitirá también familiarizarnos con las prácticas recomendadas de versionamiento y colaboración en proyectos de programación.