

Práctica 5

Tu primera App para Android



Programación de Aplicaciones Móviles Nativas
22 de octubre de 2023

Autora:

Ana del Carmen Santana Ojeda (ana.santana152@alu.ulpgc.es)

Índice

1	Introducción	2
2	Enlace Github	2
3	Capturas del emulador	2
4	Opinion del codelab	3

1. Introducción

Esta actividad se centra en '**Crear tu primera app para Android**' a través de tres cursos breves. El primer curso, '**Introducción a Kotlin**', abarca los conceptos básicos de Kotlin, tal como sugiere su título. El segundo curso, '**Configuración de Android Studio**', te guiará para instalar Android Studio y crear un pequeño proyecto llamado '**Greeting Card**'. El último minicurso se centra en la '**Creación de un diseño básico**', en el cual crearás otro proyecto llamado '**Happy Birthday**'.

Estos cursos te ayudarán a adentrarte en la programación móvil de Android, lo que facilitará la **creación de nuevas aplicaciones con Kotlin y Android Studio**.

2. Enlace Github

Enlace del Github

3. Capturas del emulador

Como mencionamos en la introducción, de estos tres minicursos, dos de ellos incluyen dos proyectos cada uno. Uno de los proyectos se llama '**Greeting Card**'.

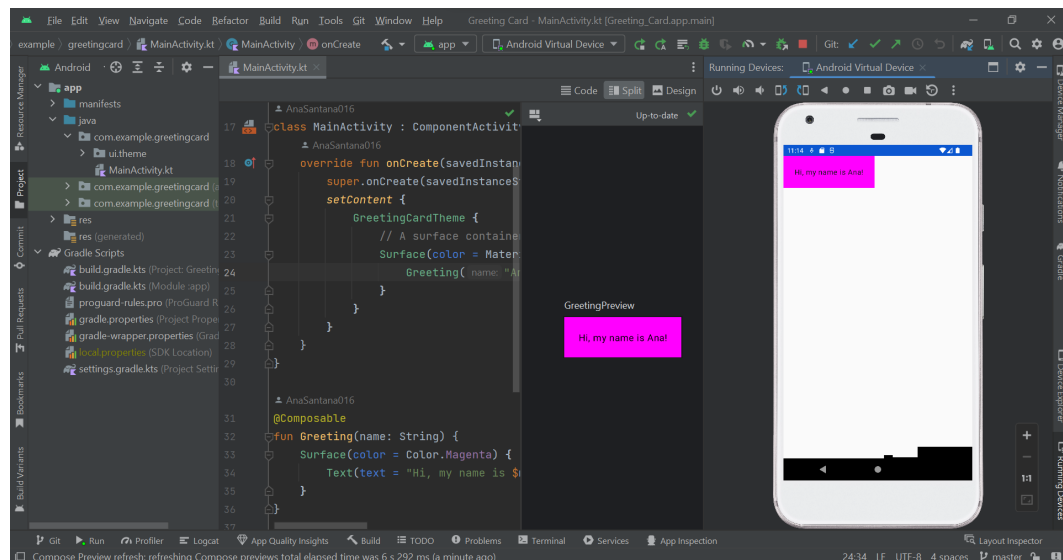


Figura 1: Greeting Card

Este proyecto consistía en aprender cómo **escribir contenido** en nuestro proyecto y en cómo **cambiar el fondo** donde se encuentran las letras, como se puede apreciar en la Figura 1.

El último proyecto que realizamos fue el de 'Happy Birthday'

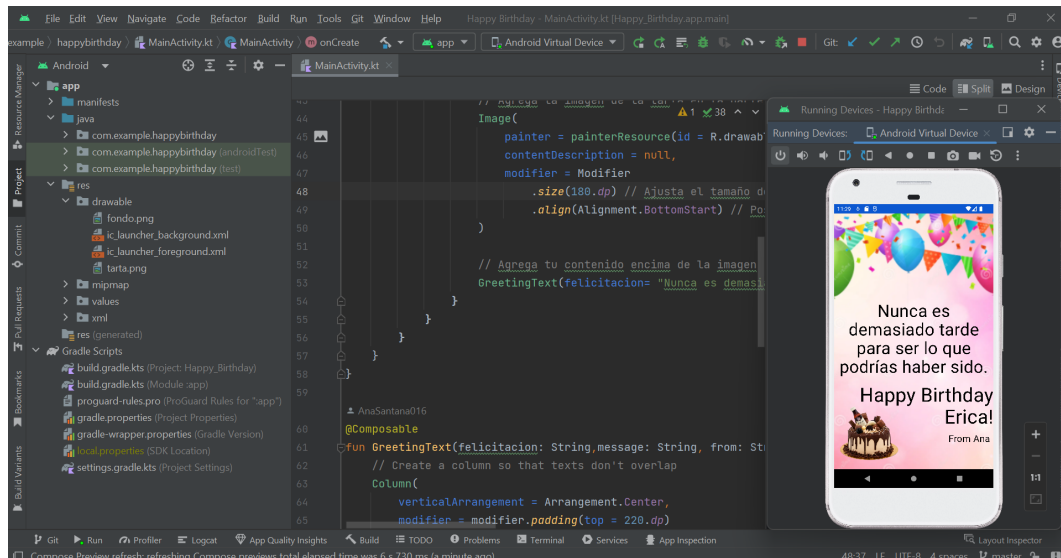


Figura 2: Happy Birthday

Como podemos observar en la Figura 2, consistía en **crear una felicitación de cumpleaños** a nuestro gusto. Decidí incluir un mensaje positivo y luego un 'Feliz Cumpleaños' con una tarta que es su favorita.

4. Opinion del codelab

En cuanto a los minicursos, están bastante **bien explicados** y resultan **muy intuitivos** para aprender de forma sencilla.

En lo que respecta a la realización de los cursos, me enfrenté a **un problema**. Al intentar ejecutar 'Happy Birthday', surgió un **problema de compatibilidad** que se solucionó ajustando el **Compile SDK** y actualizando el **Gradle**.