Logotipo

Descripción generada automáticamente

**Materia:** Programación de aplicaciones

**Alumno:** ANGEL ANTONIO ALVAREZ ESTRADA **20197794**

**GRADO Y GRUPO:** 5D

**Facultad**: “Telemática”

**Maestro:** Edgar Guadalupe Campos González

# Nombre de la actividad: 1.3 Aplicando el lenguaje Kotlin.

**Desarrollo:** A lo largo del documento muestro capturas de mi programa, partes de código y algunas son imágenes de su funcionamiento, las cuales daré una breve descripción de ellas

En esta primera imagen muestro la ventana de activity\_main, donde cree, vincule la imagen y en los otros párrafos.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

En el penúltimo párrafo cree hice una función de botón para que le diera funcionamiento a la aplicación.

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

En esta imagen fue donde vincule el nombre de la variable para mandarla llamar en activity\_main.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

En esta otra fue donde vincule los colores.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

En estas se hizo la lógica que nos pidió el profe

Procesar la edad de la siguiente forma:

• Si la edad es de un digito, multiplicar la edad por 7

• Si la edad es de dos dígitos o se convirtió de dos al pasar por el paso

anterior, sumar los dígitos por separado, si la suma es de dos dígitos aplicar

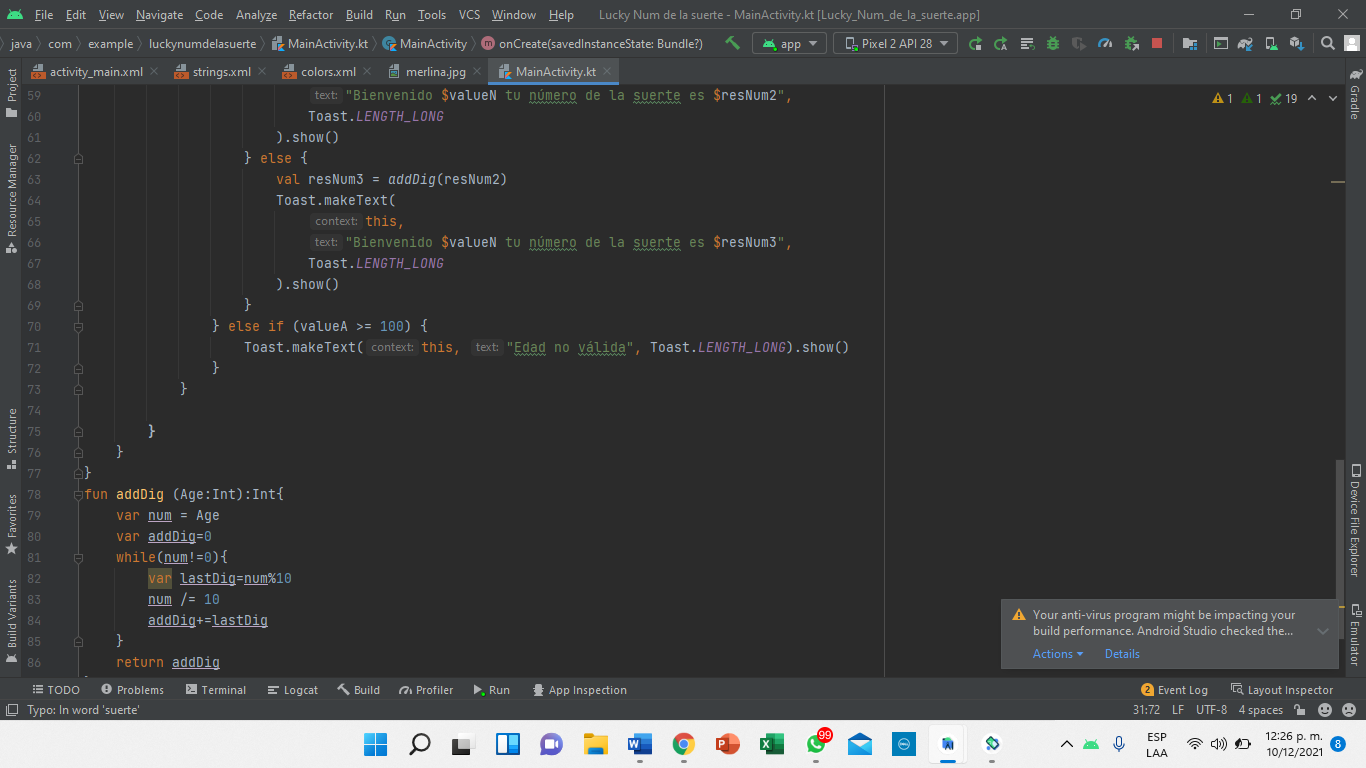
este mismo paso hasta que quede un número de un digito.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente



En la siguiente imagen muestra el perfecto funcionamiento de la aplicación donde el usuario ingresa su nombre y su edad y el programa muestra su número de la suerte.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Link del repositorio de la practica:**

[**https://github.com/Angel216/LuckyNumdelasuerte**](https://github.com/Angel216/LuckyNumdelasuerte)

**Conclusión**: Considero que en esta aplicación aprendí cosas muy importantes ya que fue una de la primera del semestre, donde me surgió mucho interés por la programación el ver como algo que yo mismo cree y donde arrojaba los resultados inmediatamente dentro de un teléfono mismo que estaba dentro de mi programa. Muy padre.