



# UNIVERSIDAD DE COLIMA

Universidad de Colima

Facultad de Telemática

Ingeniería de software

Programación de Móviles

## **Trabajo Independiente - Dibujar: graficar píxeles con kotlin**

Tercera parcial

Almno. Angel Isaac Bejarano Flores

5°D

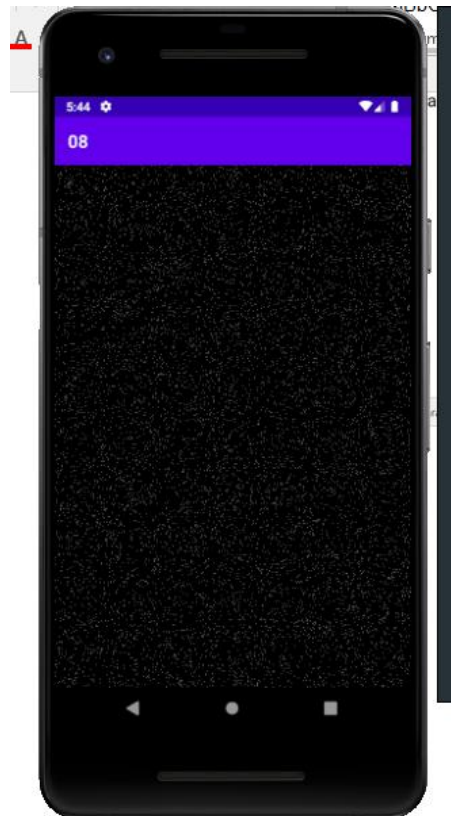
Mtro. Armando Román Gallardo

Martes 8 de diciembre de 2020. Manzanillo, Col.

## activity\_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/layout1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity" />
```

## Interfaz



## MainActivity.kt

```
package com.example.dibujarpixeles

import android.content.Context
import android.graphics.Canvas
import android.graphics.Paint
import android.opengl.ETC1.getWidth
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.view.View
import kotlinx.android.synthetic.main.activity_main.*

class MainActivity : AppCompatActivity() {
```

```

override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
    super.onCreate(savedInstanceState)
    setContentView(R.layout.activity_main)
    val fondo = Lienzo(this)
    layout1.addView(fondo)
}
class Lienzo(context: Context) : View(context) {

    override fun onDraw(canvas: Canvas) {
        canvas.drawRGB(0,0,0)
        val ancho = getWidth()
        val alto = getHeight()
        val pincel1 = Paint()
        pincel1.setARGB(255, 255, 255, 255)
        for(x in 1..10000) {
            var alex = (Math.random() * ancho).toFloat()
            var aley = (Math.random() * alto).toFloat()
            canvas.drawPoint(alex, aley , pincel1)
        }
    }
}
}

```