



UNIVERSIDAD DE COLIMA

Universidad de Colima

Facultad de Telemática

Ingeniería de software

Programación de Móviles

Trabajo Independiente - Dibujar: círculos en Android Studio con Kotlin

Tercera parcial

Almno. Angel Isaac Bejarano Flores

5°D

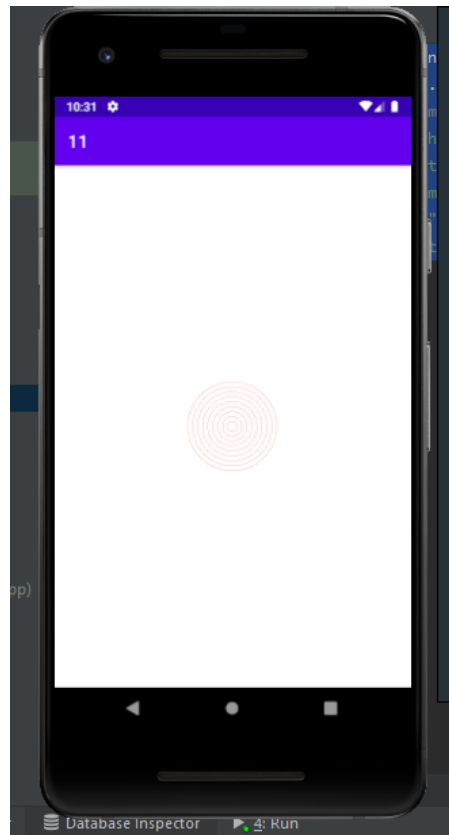
Mtro. Armando Román Gallardo

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.dibujarcirculos

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(255, 255, 255)
        val ancho = getWidth()
        val alto = getHeight()
        val pincel1 = Paint()
        pincel1.setARGB(255, 255, 0, 0)
        pincel1.setStyle(Paint.Style.STROKE)
        for (f in 0..9)
            canvas.drawCircle((ancho / 2).toFloat(), (alto / 2).toFloat(),
(f * 15).toFloat(), pincel1)
    }
}
}
```