

PRÁCTICA 1.1

INSTALACIÓN ANDROID STUDIO

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES 22/23
CFGS DAM

Práctica no evaluable

Autor: Carlos Espinosa
c.espinosamoreno@edu.gva.es
Fecha: 2022/2023
Licencia Creative Commons
versión 4.0



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

ÍNDICE

1. OBJETIVO DE LA PRÁCTICA.....	3
2. REQUISITOS DEL EQUIPO.....	3
3. INSTALACIÓN DE ANDROID STUDIO.....	3
4. EMULADOR	4

1. OBJETIVO DE LA PRÁCTICA

- Conocer los requerimientos de sistema para instalar Android Studio.
- Asegurarnos de que tenemos instalado JDK de Java.
- Instalar Android Studio
- Configurar el emulador de dispositivos

2. REQUISITOS DEL EQUIPO

Para llevar a cabo los ejercicios de este módulo será necesario disponer de un equipo con, al menos los siguientes requerimientos:

- Ordenador de sobremesa o portátil, puede ser MAC o PC.
 - Windows 7/8/10 (32 o 64 bits), Mac OS X 10.8.5 o superior, Ubuntu...
 - 8 GB de RAM (16 GB de RAM recomendado).
 - 2 GB de espacio libre mínimo (4 GB recomendado).
 - Resolución mínima de 1.280 x 800

Para comprobar si lo tienes, ve a terminal/consola y escribe “javac -version”

Si la versión es menor a 7 o no lo tienes, puedes descargarlo aquí:

- Linux: <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#jdk17-linux>
- MAC: <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#jdk17-mac>
- Win: <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#jdk17-windows>

Para instalarlo, deberás contar con permisos de administrador. Es importante saber que si disponemos de un equipo muy básico los tiempos podrán verse incrementados, especialmente cuando vayamos a compilar.

3. INSTALACIÓN DE ANDROID STUDIO

Dentro de los recursos de la página oficial de Android Studio contáis con un tutorial para la instalación del entorno de desarrollo en los principales sistemas operativos:

<https://developer.android.com/studio/install?hl=es-419>

Más información de la práctica en la tutoría colectiva.

4. EMULADOR

Un emulador es una herramienta que puede simular diferentes dispositivos, versiones y sensores como el GPS, acelerómetro, brújula, nivel de batería, rotación de la pantalla, etcétera.

Para el desarrollo de aplicaciones hemos elegido el dispositivo Pixel 2 porque cuenta con una versión de Android adecuada y unos recursos estándar a la media general de usuario de Android. Podríamos utilizar otro dispositivo con unas mejores características, pero podría ser que esto limitara la difusión de nuestra aplicación a dispositivos de alta gama o por el contrario perder utilidades si utilizamos un dispositivo de baja gama.

PIXEL 2 API 30:



Para ello, dentro de Android Studio dirigiós a **tools → device manager → create device**

