

PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES

NATIVAS

Semana 4: Tu primera App para Android

Realizado por: Daniel Betancor Zamora

Curso 2023-2024

Contenido

1. Opinión sobre el Codelab	1
2. Dificultades encontradas.....	2
3. Resultados de los Codelabs	3
3.1. Felicitación de Cumpleaños.....	3
3.2. Carta de Presentación	4
4. Enlace a GitHub.....	4

1. Opinión sobre el Codelab

Tras la finalización de esta primera unidad de aprendizaje, cuyo objetivo es introducir los conceptos básicos acerca del lenguaje de programación **Kotlin**, y mostrar cuáles son los primeros pasos a seguir con el IDE **Android Studio**, he podido sacar varias conclusiones al respecto.

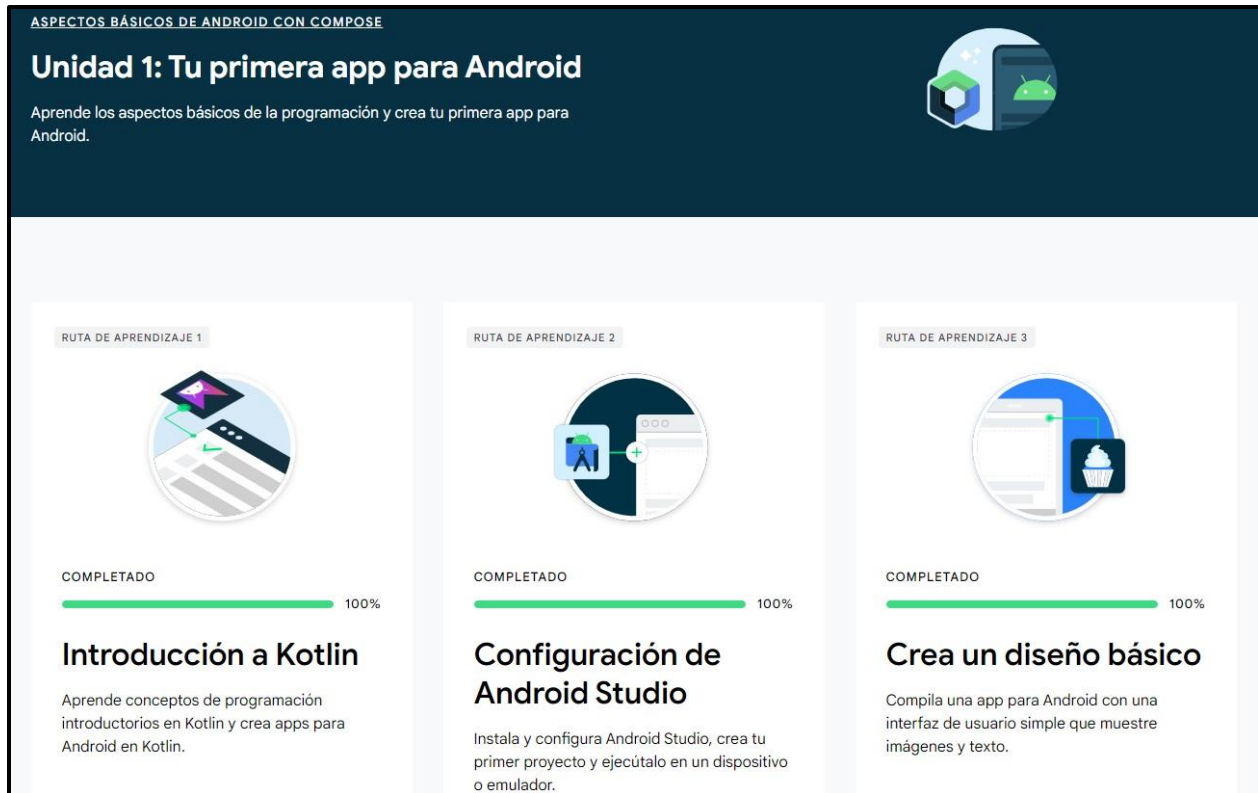
En primer lugar, me ha parecido bastante bien la forma en la que estaban estructurados cada uno de los temas de la ruta de aprendizaje, pues, en el primero de ellos, se pretendía mostrar los conceptos básicos del lenguaje de programación usado en Android (**Kotlin**). Una vez entendidos los fundamentos del lenguaje de programación, se introduce el entorno de desarrollo que se usará (**Android Studio**) de una manera muy detallada, lo cual permite entender a la perfección que beneficios nos aporta el uso de este tipo de tecnologías y, sobre todo, como desenvolverse en este IDE. Por último, se propone la realización de varias Apps en Android, guiando a los usuarios paso a paso en las primeras y proponiendo una App para desarrollar de forma individual al final de la unidad.

En definitiva, le he encontrado bastante utilidad a este “curso” introductorio, pues si es cierto que trata de explicar las bases y los fundamentos tanto del lenguaje como de Android de una forma muy detallada, lo cual permite tener los conocimientos necesarios a la hora de intentar desarrollar algún ejemplo o aplicación por tu cuenta. Además, cada uno de los apartados estaba bastante bien acompañado de recursos visuales, lo cuál te ayuda a entender todo de una manera más sencilla.

Sin embargo, es cierto que hay cosas que no me parecieron tan bien. Por ejemplo, en muchos apartados se adjuntaban videos creados por el equipo de Android para hacer ciertas explicaciones y, en mi opinión, este tipo de videos no aportaba mucho al aprendizaje. En otras palabras, y desde mi punto de vista, prefiero que los módulos y apartados presenten toda la información en texto que sea entendible, y acompañarlo con recursos visuales (imágenes) que faciliten el entendimiento de los conceptos teóricos y, además, proponer ciertos ejercicios prácticos, ya que creo que es la mejor manera de consolidar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la lectura.

Por último, me gustaría destacar que me parece adecuado el nivel propuesto en esta unidad de aprendizaje, pues aquellas personas que nunca hayan tenido contacto con un lenguaje de programación y demás pueden adquirir los conocimientos de una forma muy sencilla y, aquellos que si hayan trabajado con otros lenguajes e IDEs, pueden realizar los módulos de una manera mucho más rápida y directa.

En la siguiente imagen se muestra que realmente he finalizado todas las tareas y *Codelabs* propuestos a lo largo de esta primera unidad.



2. Dificultades encontradas

En general, no he encontrado muchas dificultades en la realización de los *Codelabs* propuestos, pues la verdad que durante todo el proceso te van guiando de una forma muy comprensible e intuitiva. Además, el haber hecho aplicaciones en otros lenguajes te ayuda a comprender los nuevos lenguajes y entornos de desarrollo de una forma mucho más sencilla.

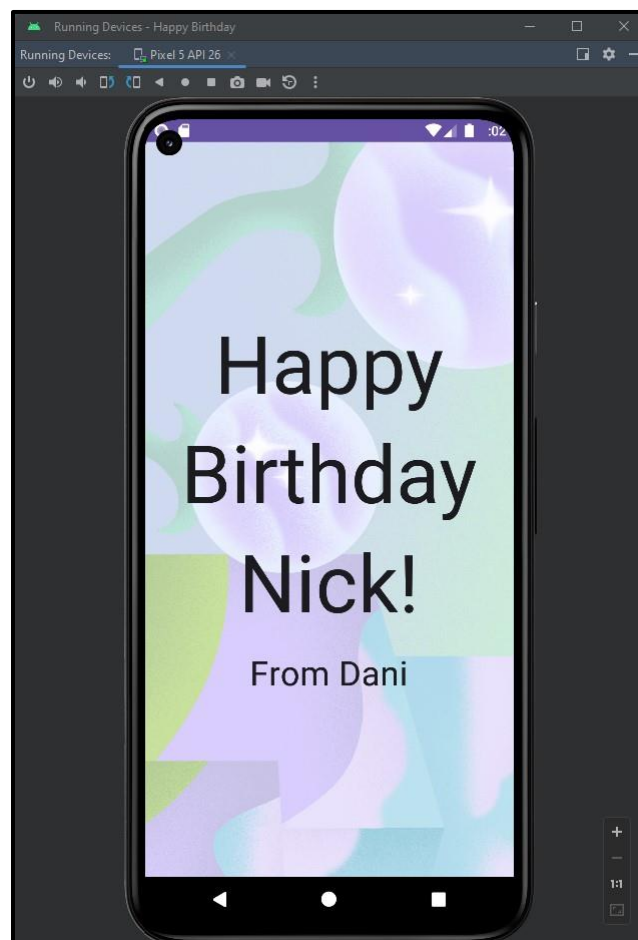
Si tuviera que destacar alguna cosa, sería entender la forma en la que se estructuran los proyectos de Android y Kotlin, y la forma en la que funciona la interfaz de usuario y demás. Con respecto a lo demás, creo que todo se entiende con claridad y no me ha dado ningún problema.

3. Resultados de los Codelabs

En este último apartado trataré de mostrar los resultados obtenidos para cada una de las Apps propuestas a lo largo de los *Codelabs*. En concreto, las dos Apps que he llevado a cabo han sido la de la carta de **felicitación de cumpleaños**, y la carta de **presentación personal**. El código correspondiente a cada una de las Apps se encontrará en el repositorio de GitHub, cuyo enlace será adjuntado al final de este informe.

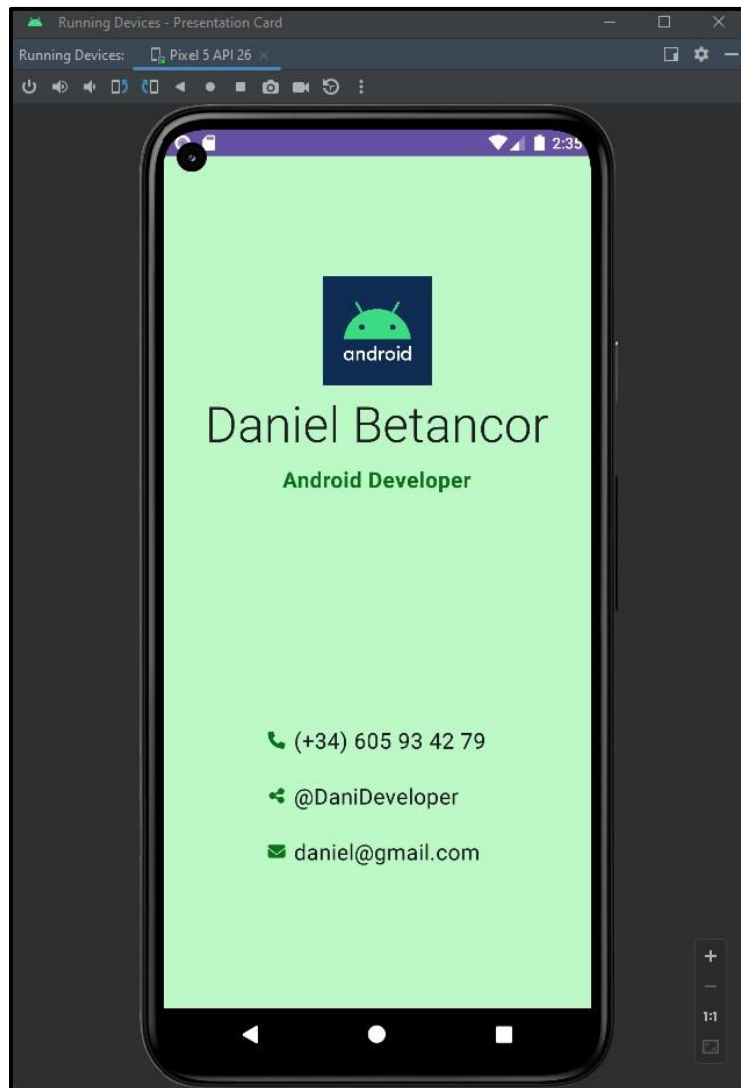
3.1. Felicitación de Cumpleaños

A continuación se muestra el resultado conseguido tras la realización de esta primera App, cuyo objetivo era crear una carta de felicitación de cumpleaños. Los conceptos técnicos que se pretendían tratar en este *Codelab* eran: incluir imágenes como recursos y usarlas de fondo, trabajar con los elementos componibles básicos (column, row, box), experimentar con los textos (tamaño de fuente, colocación...). El resultado se muestra en el dispositivo Android emulado a través de *Android Studio*.



3.2. Carta de Presentación

Por último, al final de la unidad 1, se propone realizar por cuenta propia una App a modo de presentación personal, donde aparezca el nombre y los datos de contacto. La realización de esta aplicación presentaba más dificultades, pues había que hacerla sin ningún tipo de guía y, a parte, se tenían que hacer combinaciones algo más complejas con los diferentes elementos componibles para conseguir la estructura deseada, además de tener que añadir varios iconos.



4. Enlace a GitHub

- **Enlace a GitHub:** <https://github.com/Codelabs2023/Codelab1.git>