



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Contaduría y Administración

Licenciatura en Informática

Nombre del alumno

Daniel Gerardo Reyes Castro

MATERIA

PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

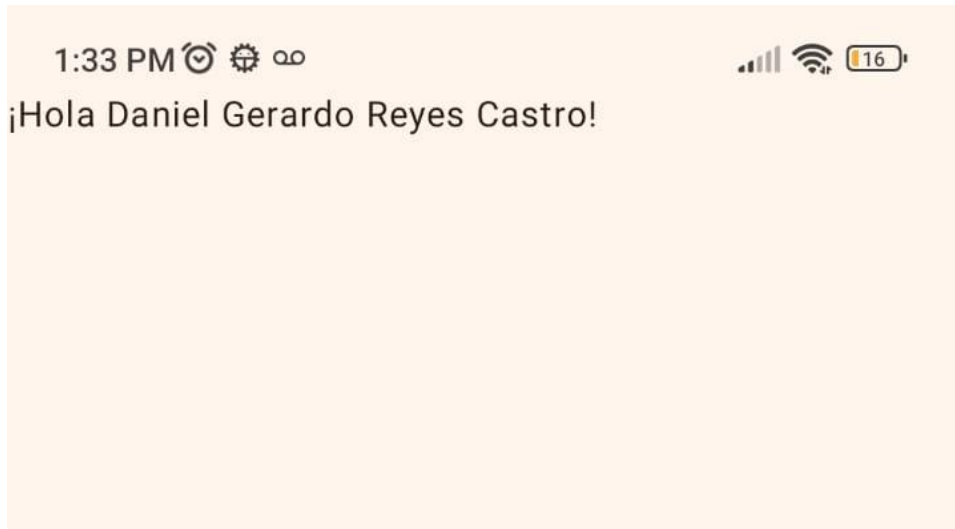
Nombre del Asesor

CRISTIAN CARDOSO ARELLANO

UNIDAD 1

ACTIVIDAD 2

1. Imprimir un Hello world.



2. Ingresar el código de programación. para imprimir en el log “Hello World”

```
<> class MainActivity : ComponentActivity() {  
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
        super.onCreate(savedInstanceState)  
        Log.d( tag: "MyApp", msg: "hello world")  
        enableEdgeToEdge()  
        setContent {  
            Android_2024_m1_02Theme {  
                Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) { innerPadding ->  
                    Greeting(  
                        name = "Daniel Gerardo Reyes Castro",  
                        modifier = Modifier.padding(innerPadding)  
                    )  
                }  
            }  
        }  
    }  
}
```

3. Buscar la impresión del “hello world” en la ventana “logcat” dentro de Android Studio.



4. Conclusión

Tras realizar la actividad 2 de la Unidad 1, pude conocer las bases de una aplicación sencilla en Android Studio, comenzando por la impresión de un Hello World, así como también, pude conocer el código utilizado para mostrar un registro específico dentro de la ventana de Logcat.

Conocer estos aspectos básicos, es fundamental para iniciarse en el mundo de la programación de dispositivos móviles. Durante el ejercicio aprendí a conectar mi dispositivo móvil a Android Studio, para poder probar las aplicaciones desde mi propio equipo, lo cual me será de gran utilidad durante este curso.