Desarrollo de aplicaciones móviles II

Tema Nº1:Introducción a Kotlin

Indicador de logro Nº1:Conoce los conceptos básicos de Kotlin, teniendo en cuenta las buenas prácticas del desarrollo de software.

**TEMA 01 Teoría de los**

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

**TEMA Nº1:**

Introducción a Kotlin

**Subtema 1.1:**

Declaración de constantes y variables con sus respectivos tipos de datos.

**Ejemplos:**

Creación de un proyecto Kotlin.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Para ejecutar nuestras instrucciones configuramos el archivo de ejecución.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Declaración de variables y constantes.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

**Subtema 1.2:**

Conversión de tipos de datos.

**Ejemplos:**

Texto

Descripción generada automáticamente

**Subtema 1.3:**

Operadores matemáticos.

**Ejemplos:**

Texto

Descripción generada automáticamente

**Subtema 1.4:**

Operadores relacionales y lógicos.

**Ejemplos:**

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

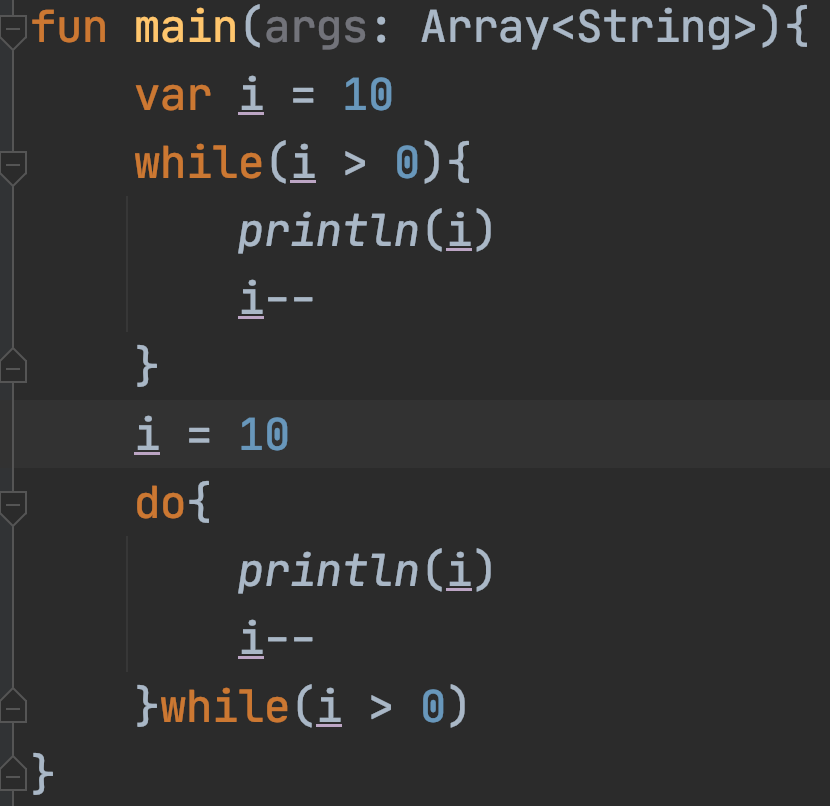
**Subtema 1.5:**

Control de flujos.

**Ejemplos:**

Texto

Descripción generada automáticamente



**Actividad:**

* ¿La sintaxis del lenguaje Kotlin es sencilla? ¿Porqué?
* ¿La sintaxis de Kotlin es similar a Java? ¿Porqué?
* ¿Las contantes puede ser modificadas después de tener valor? ¿Porqué?
* ¿Se puede utilizar código Kotlin con código Java en una misma clase? ¿Porqué?
* Investigue como es que se puede utilizar variables NULL en Kotlin.

**Conclusiones de la experiencia:**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Referencias**

*Desarrolla apps para Android con Kotlin.* (2021). Android Developer. <https://developer.android.com/kotlin>