Desarrollo de aplicaciones móviles II

Tema Nº2:POO en Kotlin

Indicador de logro Nº2:Reconoce la Programación Orientada a Objetos en Kotlin, considerando los principios SOLID.

**TEMA 01 Teoría de los**

Imagen que contiene Icono

Descripción generada automáticamente

**TEMA Nº2:**

POO en Kotlin

**Subtema 2.1:**

Clases y constructores.

**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

Clases y constructores.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Propiedades.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

**Subtema 2.2:**

Data classes.

**Ejemplos:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

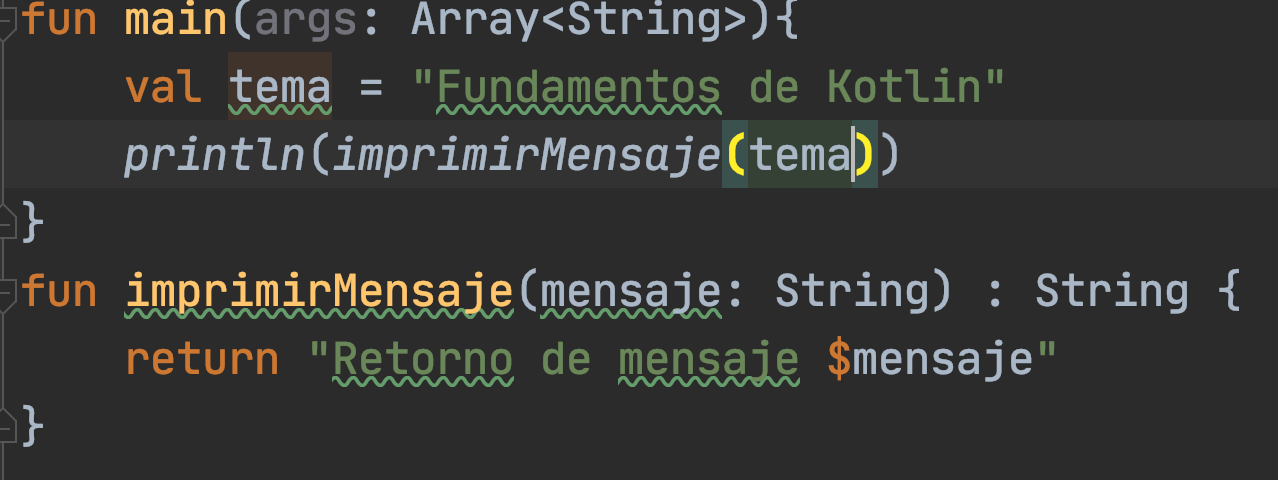
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Subtema 2.3:**

Métodos

**Ejemplos:**



**Subtema 2.4:**

Herencia y polimorfismo.

**Ejemplos:**

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Subtema 2.5:**

Interfaces.

**Ejemplos:**

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Subtema 2.6:**

Funciones y lambdas.

**Ejemplos:**

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

**Actividad:**

* ¿Qué es Polimorfismo?
* Realice un ejemplo de polimorfismo en Kotlin.
* Realice un ejemplo de herencia en Kotlin con 4 métodos.
* ¿Para que sirven las expresiones lambda?
* Investigue acerca de funciones de ambito (scope functions).

**Conclusiones de la experiencia:**

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

**Referencias**

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