



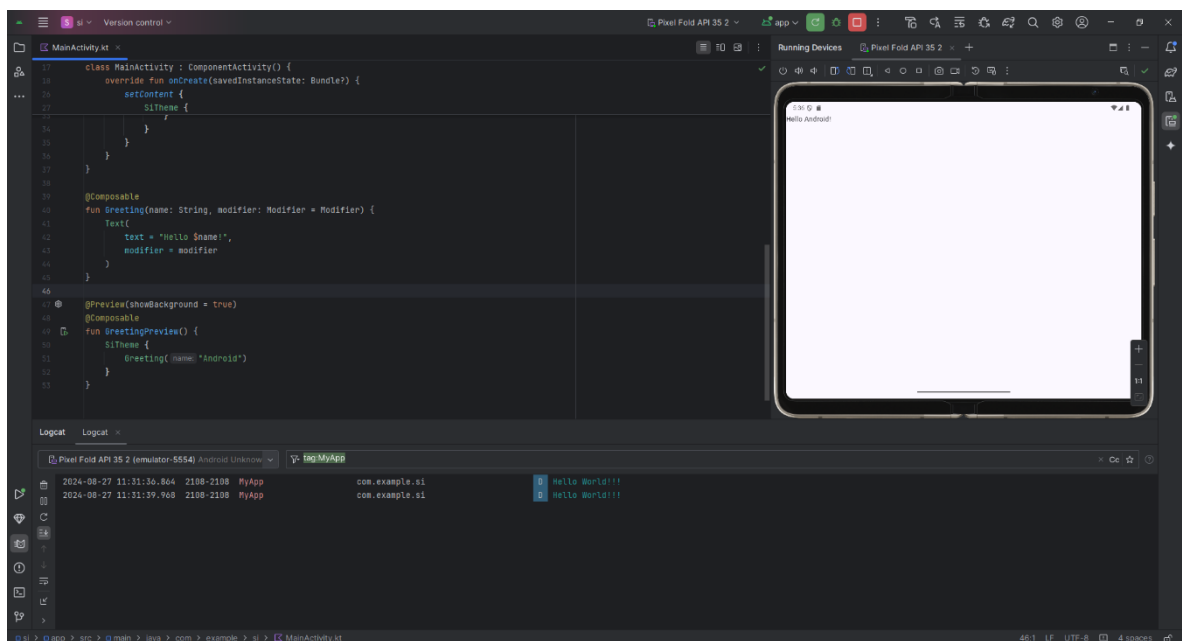
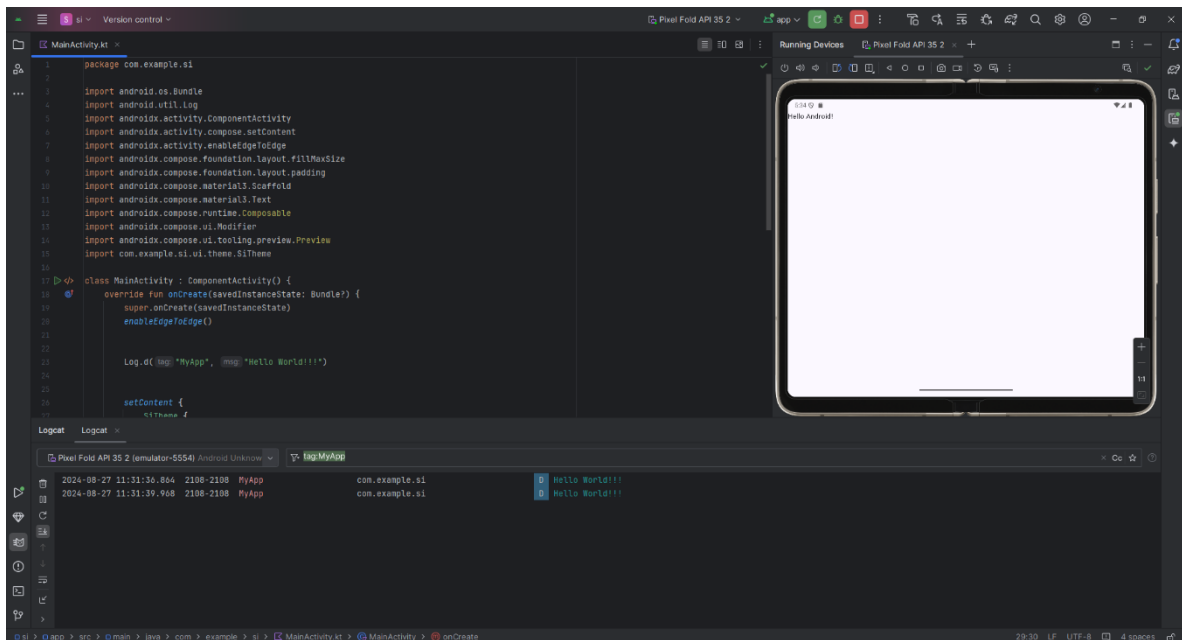
David Alejandro Galicia Cárdenas

Programación en Dispositivos Móviles

2025 – 1

Unidad 1 – Actividad 2

27 de agosto del 2024



Conclusión:

Fue muy complicado hacer funcionar el programa, tarde casi una semana en permitir que se pudiese virtualizar. Ya que ninguna solución que encontraba me servía y aunque fue complicado, fue divertido de cierto modo. Eso me permitió conocer más del programa, que funciones tenía, como configurarlo.

Esta tarea ya la había hecho desde el 21 de agosto, pero como es prestada la computadora, casi no puedo hacer mucho.

Código fuente:

```
package com.example.si

import android.os.Bundle
import android.util.Log
import androidx.activity.ComponentActivity
import androidx.activity.compose.setContent
import androidx.activity.enableEdgeToEdge
import androidx.compose.foundation.layout.fillMaxSize
import androidx.compose.foundation.layout.padding
import androidx.compose.material3.Scaffold
import androidx.compose.material3.Text
import androidx.compose.runtime.Composable
import androidx.compose.ui.Modifier
import androidx.compose.ui.tooling.preview.Preview
import com.example.si.ui.theme.SiTheme

class MainActivity : ComponentActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        enableEdgeToEdge()

        Log.d("MyApp", "Hello World!!!")

        setContent {
            SiTheme {
```

```

        Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) { innerPadding ->
            Greeting(
                name = "Android",
                modifier = Modifier.padding(innerPadding)
            )
        }
    }
}
}

```

@Composable

```

fun Greeting(name: String, modifier: Modifier = Modifier) {
    Text(
        text = "Hello $name!",
        modifier = modifier
    )
}

```

@Preview(showBackground = true)

@Composable

```

fun GreetingPreview() {
    SiTheme {
        Greeting("Android")
    }
}

```