

# Universidad Nacional Autónoma de México.

Facultad de Contaduría y Administración.



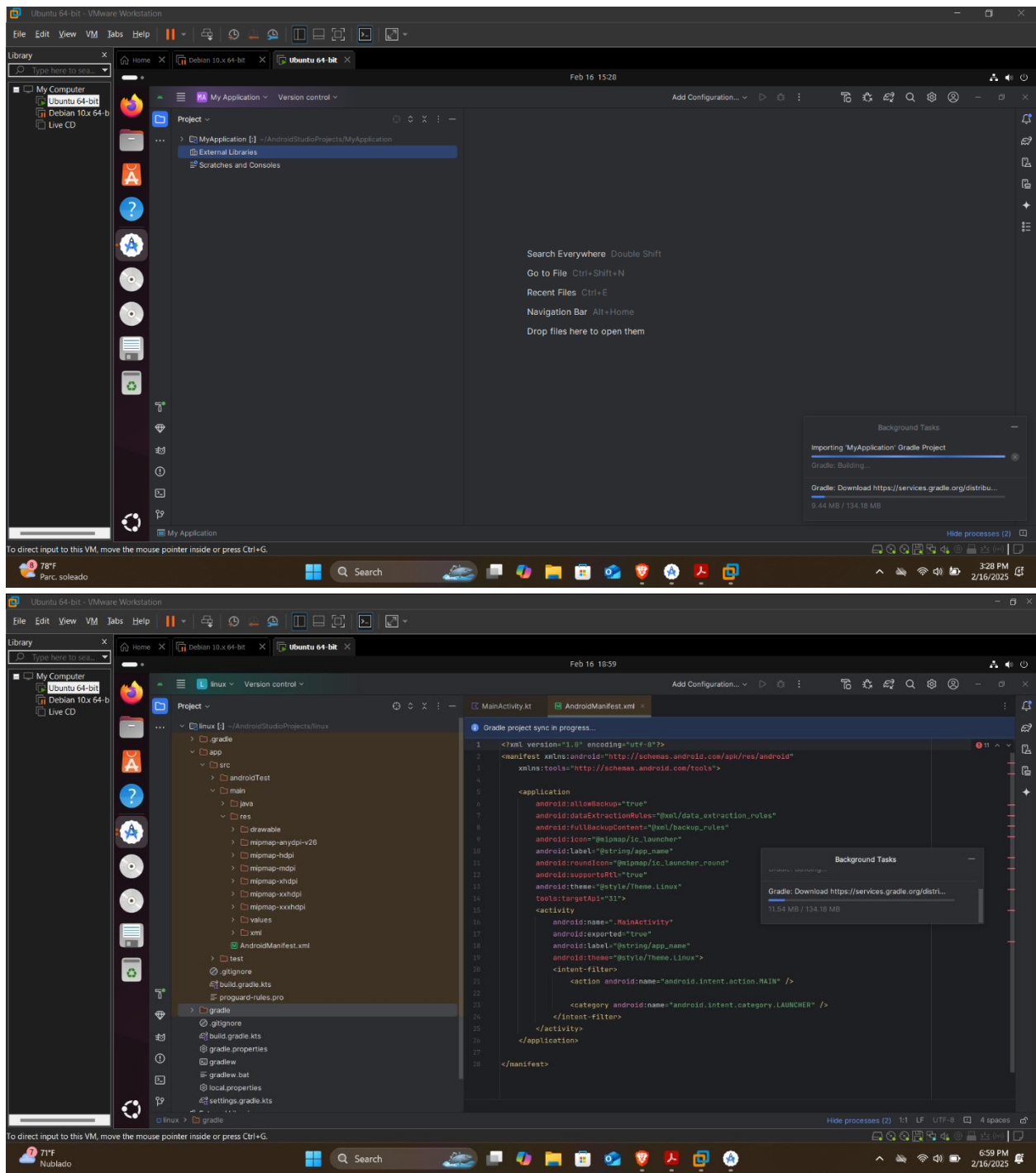
Desarrollo de aplicaciones móviles.

Actividad-M1-01.

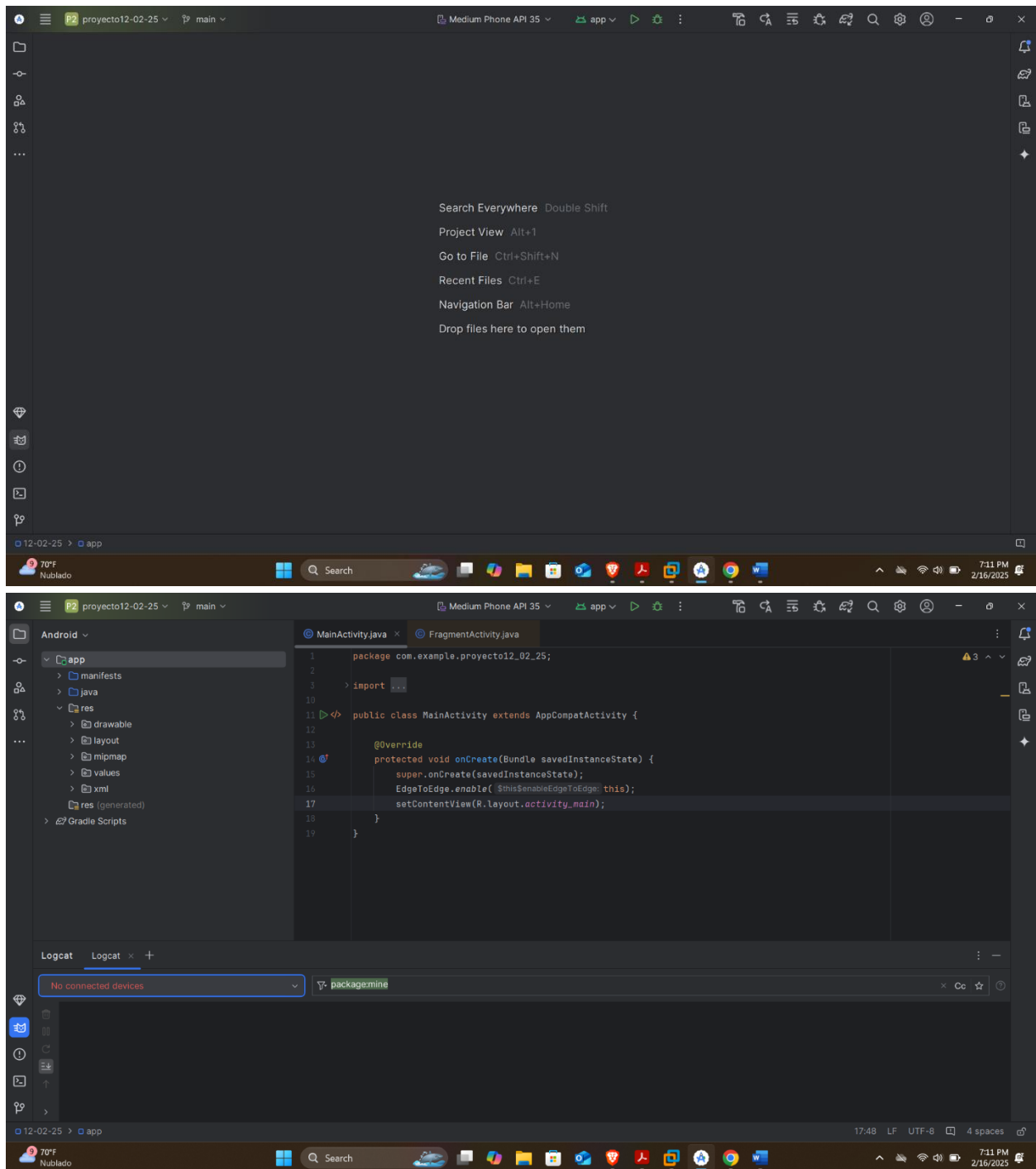
David Jerónimo Rojas Avalos.

Fecha: 17-02-2025.

## Android Studio en Linux:



## Android Studio:



## 1. Resources (res/)

- Esta carpeta contiene todos los recursos de la aplicación, como diseños, imágenes, cadenas de texto, colores, estilos, etc. Está organizada en subcarpetas:

- **layout/**: Contiene archivos XML que definen la interfaz de usuario de la aplicación. Por ejemplo, `activity_main.xml` define el diseño de la pantalla principal.
- **drawable/**: Almacena imágenes, iconos y otros recursos gráficos en formatos como PNG, JPEG o SVG.
- **mipmap/**: Contiene los iconos de la aplicación en diferentes resoluciones (para adaptarse a distintos tamaños de pantalla). Aquí se guarda el ícono de la app (`ic_launcher`).
- **values/**: Incluye archivos XML que definen recursos como:
  - `strings.xml`: Textos y cadenas de la aplicación.
  - `colors.xml`: Colores personalizados.
  - `styles.xml`: Estilos y temas de la aplicación.
- **anim/**: Archivos XML que definen animaciones.
- **raw/**: Archivos sin procesar, como archivos de audio o video.

---

## 2. Assets (assets/)

- Esta carpeta contiene archivos adicionales que no se compilan como recursos tradicionales.
  - Fuentes personalizadas (.ttf o .otf).
  - Archivos JSON para datos estáticos.
  - HTML, CSS o JavaScript si la aplicación usa WebView.
- A diferencia de los recursos en `res/`, los archivos en `assets/` se acceden mediante la clase `AssetManager`.

---

## 3. Mipmap (mipmap/)

- Esta carpeta es específica para los íconos de la aplicación. Contiene versiones del ícono de la aplicación en diferentes resoluciones para adaptarse a distintos dispositivos.
  - `mipmap-mdpi/`: Para pantallas de densidad media.

- mipmap-hdpi/: Para pantallas de alta densidad.
- mipmap-xhdpi/: Para pantallas de densidad extra alta.
- mipmap-xxhdpi/: Para pantallas de densidad extra extra alta.
- El ícono principal de la aplicación se coloca aquí.

---

#### **4. Logcat**

- Logcat no es una carpeta, sino una herramienta en Android Studio que muestra los registros generados por la aplicación y el sistema Android.
  - Mensajes de depuración (Log.d()).
  - Errores (Log.e()).
  - Advertencias (Log.w()).
  - Información sobre el ciclo de vida de la aplicación.
- Es útil para depurar y solucionar problemas en la aplicación.

#### **Conclusión:**

Esta actividad me ayudo a entender mi entorno de trabajo y algunas carpetas que son importantes para el desarrollo de nuestras aplicaciones móviles.