



Escuela Superior de Computo



## Tarea 32: Kotlin

### Application Development for Mobile Devices

Martínez Méndez Eduardo Isai –  
2019630155

3CM14

Profesor: Cifuentes Álvarez Alejandro  
Sigfrido

Fecha de entrega: 22 de junio del 2021

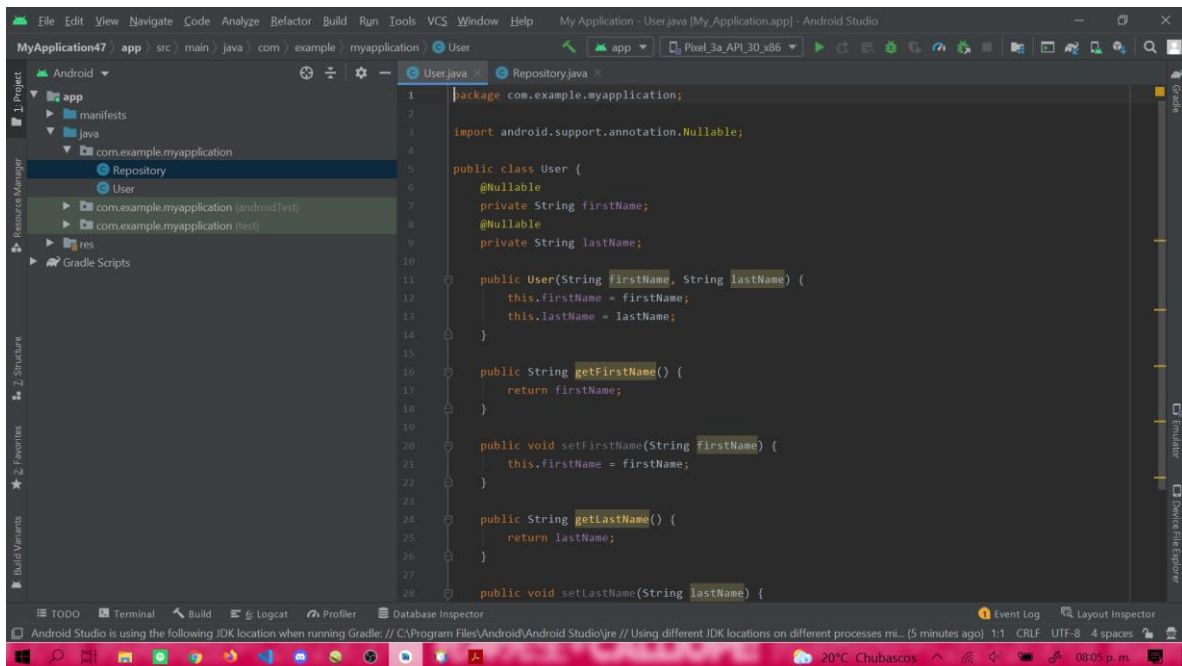


Figura 1. Clase “User” creada

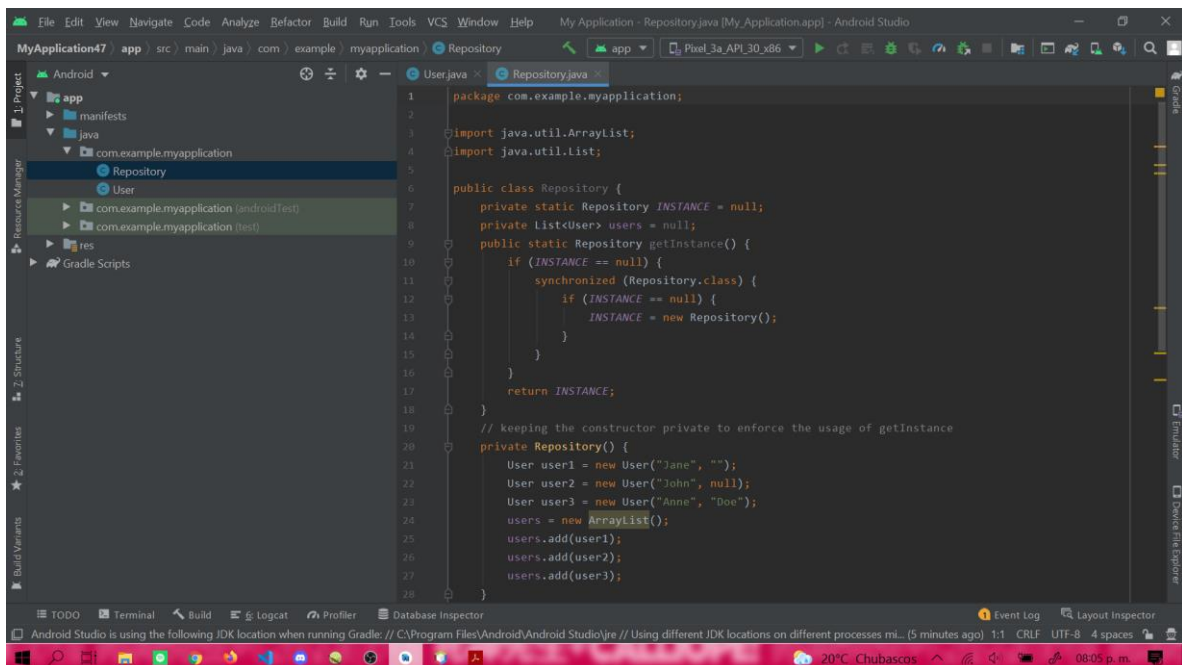


Figura 2. Clase “Repository” creada

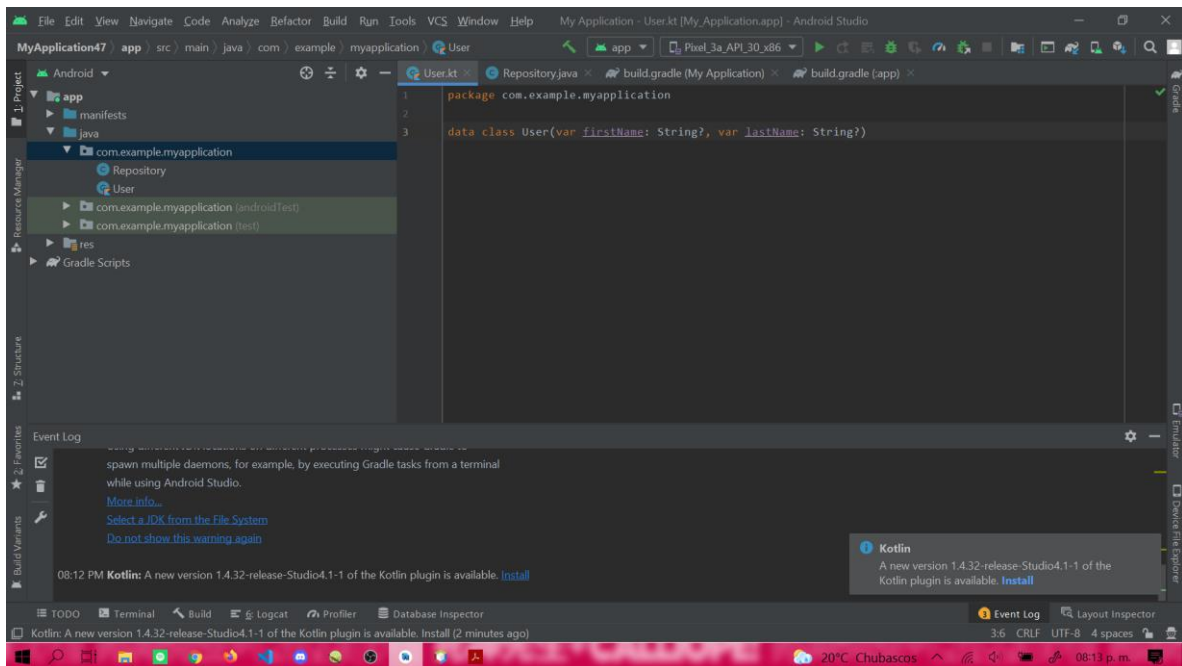


Figura 3. Clase “User” convertida a Kotlin

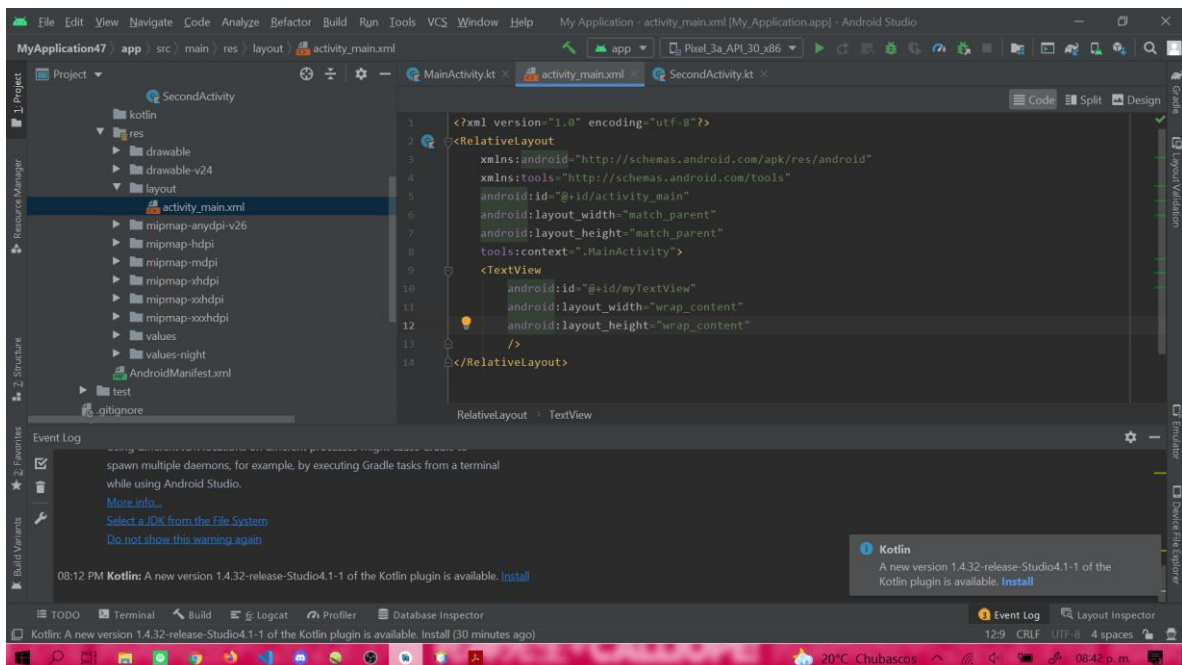


Figura 4. Layout de la actividad principal (XML)

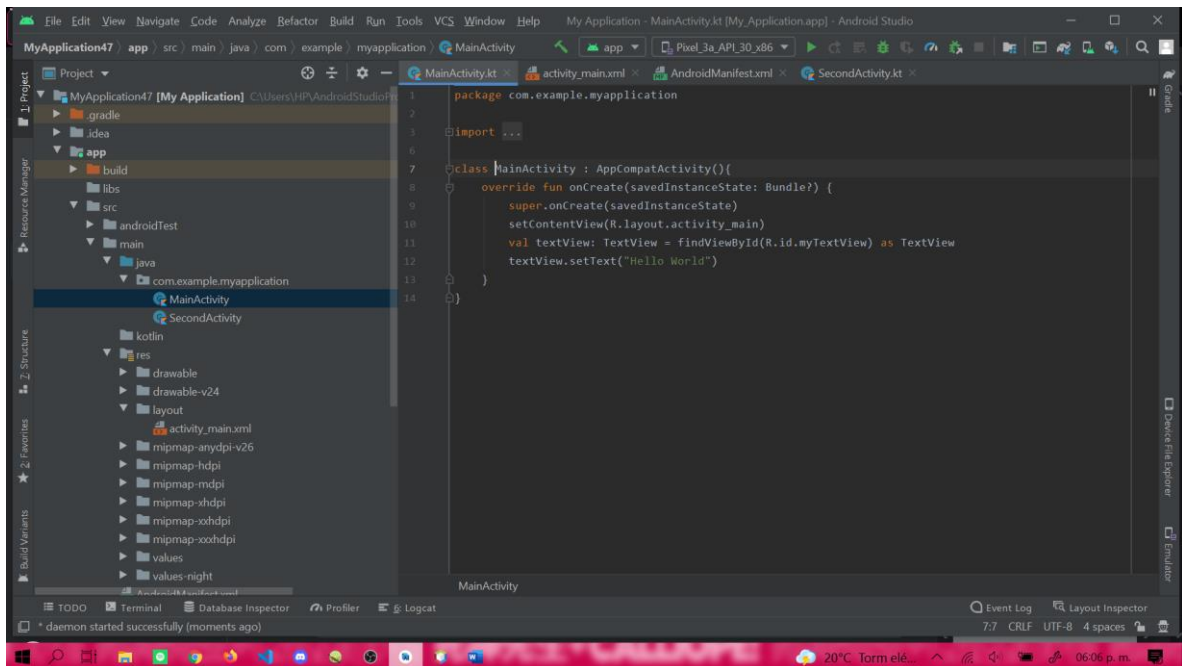


Figura 5. Código de la MainActivity en Kotlin.

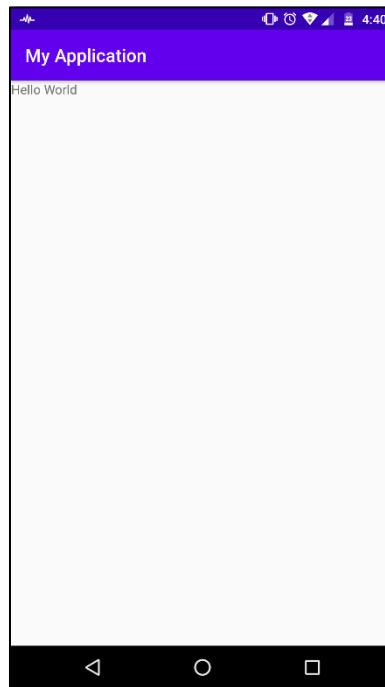


Figura 6. Aplicación ejecutada en el dispositivo móvil.