



# **TAREA 4**

# **ANDROID**

# **STUDIO**

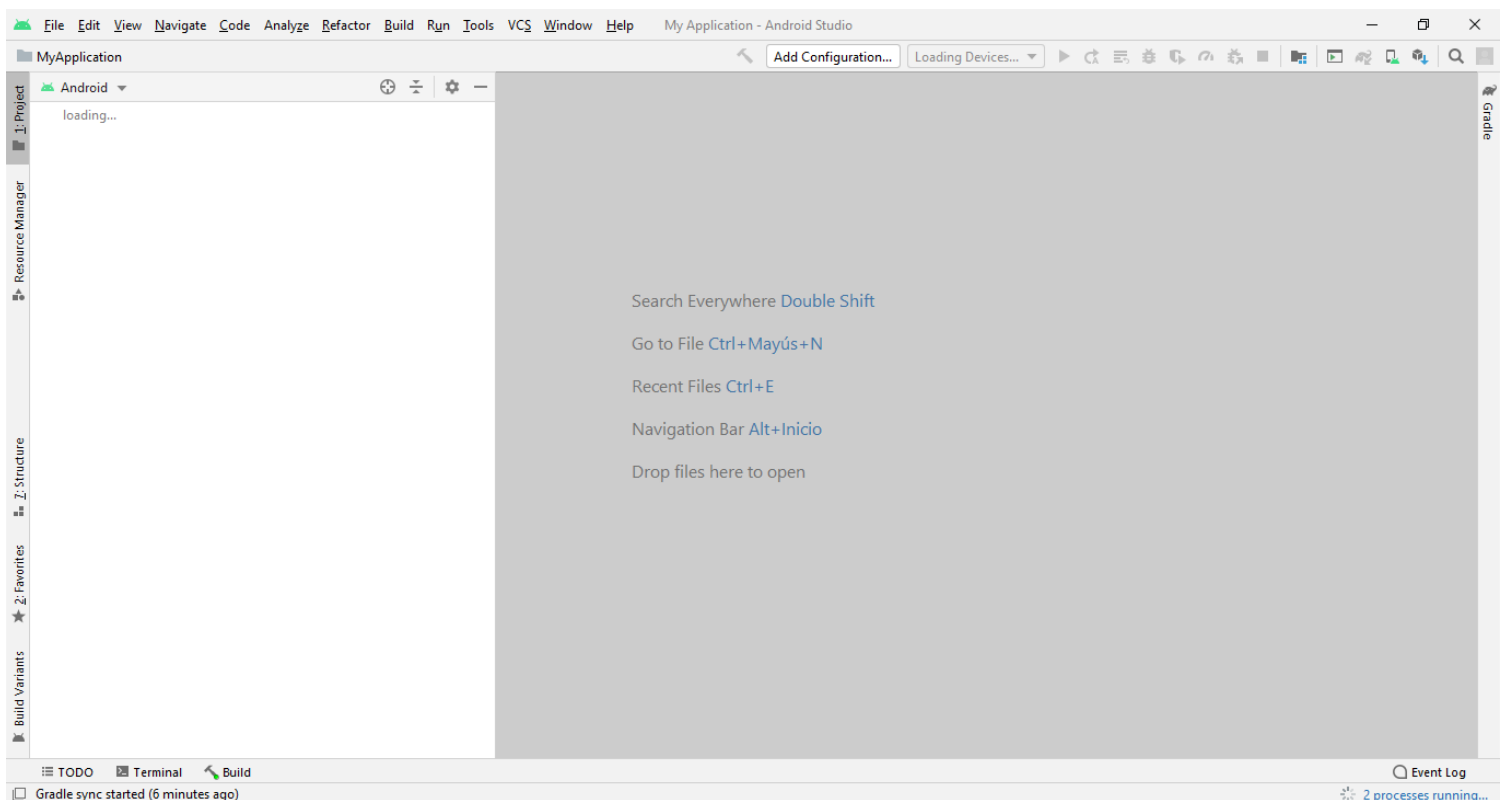
COMPUTO MOVIL

Edgar Hernandez  
Hernandez

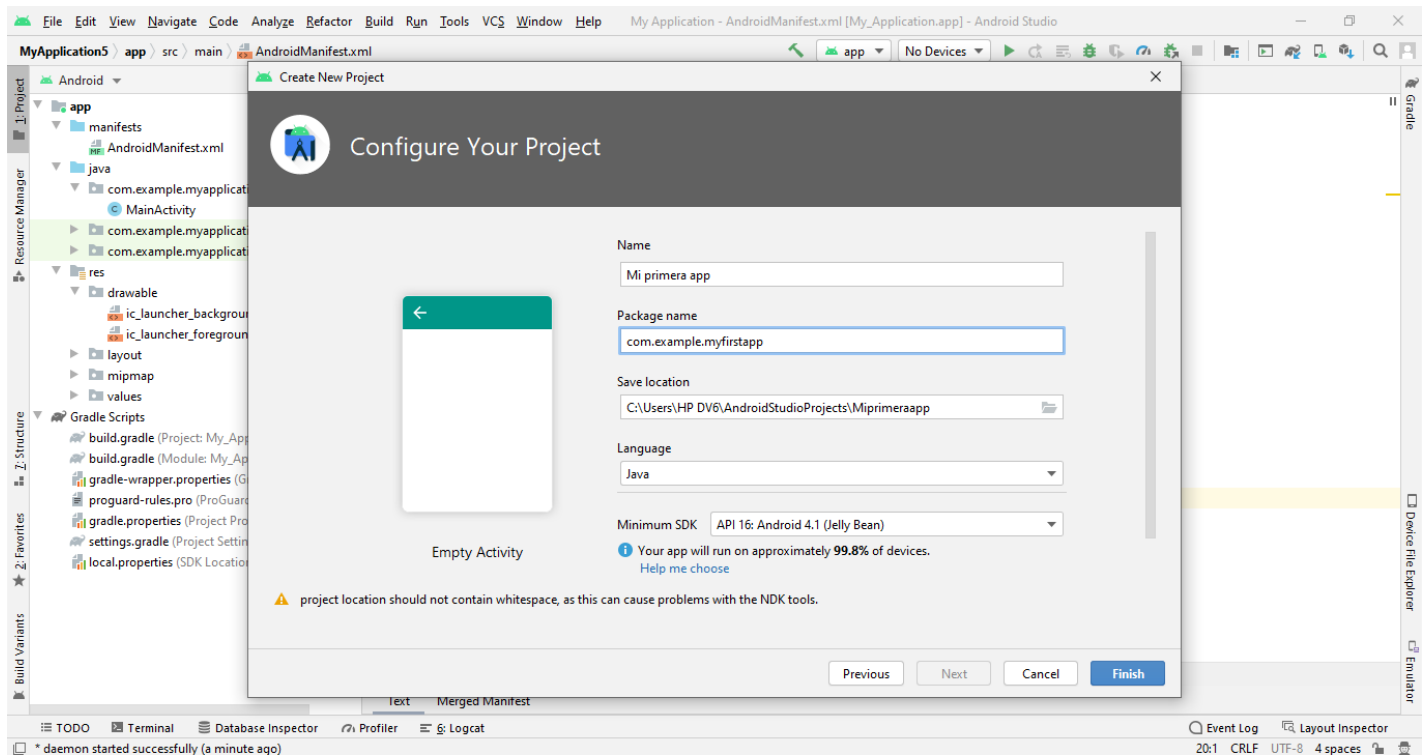
Android Studio es el entorno de desarrollo integrado oficial para la plataforma Android. Fue anunciado el 16 de mayo de 2013 en la conferencia Google I/O, y reemplazó a Eclipse como el IDE oficial para el desarrollo de aplicaciones para Android. La primera versión estable fue publicada en diciembre de 2014.

Desde el 7 de mayo de 2019, Kotlin es el lenguaje preferido de Google para el desarrollo de aplicaciones de Android. Aun así, Android Studio admite otros lenguajes de programación, como Java y C++.

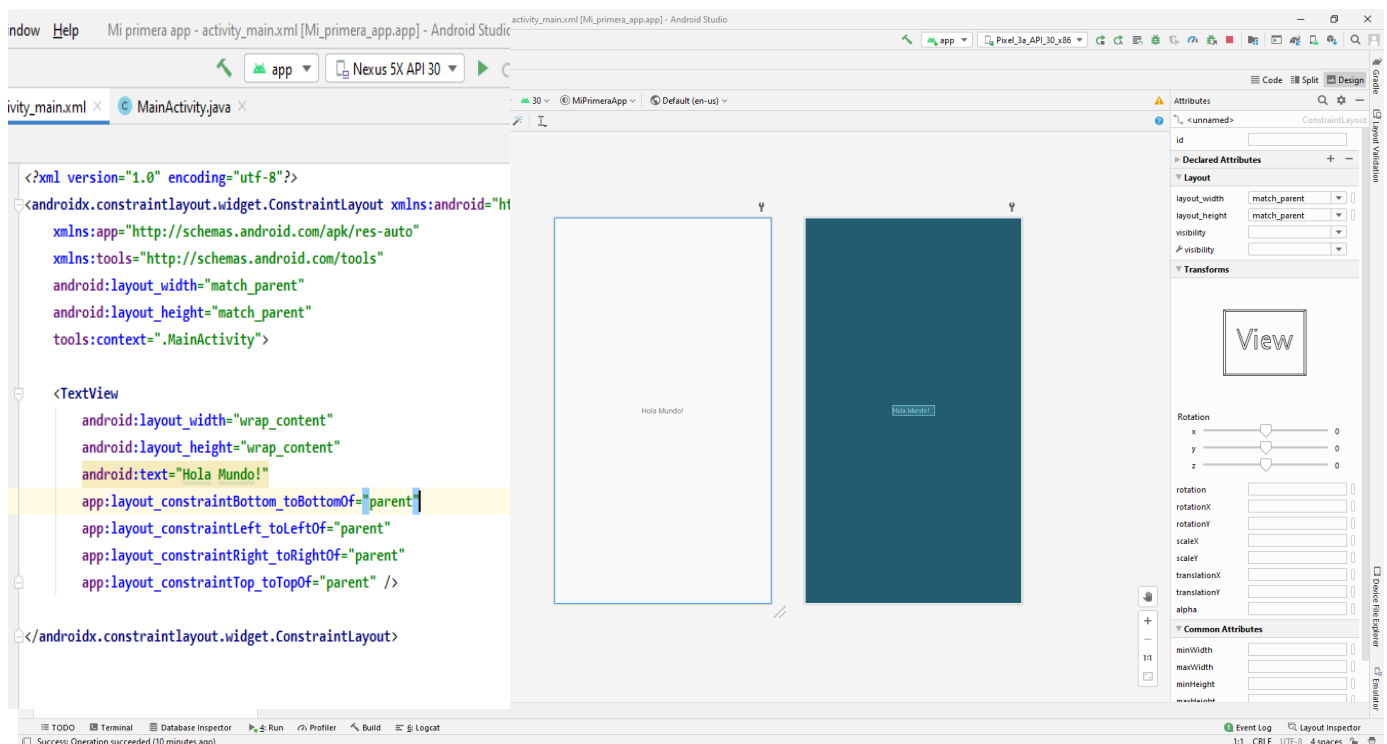
Interfaz de usuario: Primero abrí el programa e identifiqué varios aspectos del interfaz de usuario, las pestañas con las que podemos interactuar y el entorno. La sección para configurar el software y donde se compilará el proyecto ya realizado.







En esta parte abrí la sección para crear el modelo de una app e identifiqué la parte donde se colocará el código general para poder hacer la aplicación. Al comienzo fue complicado porque no sabía que elementos tiene que llevar para crear la plantilla de código, además de ver que te permite elegir el lenguaje y la plantilla visual.



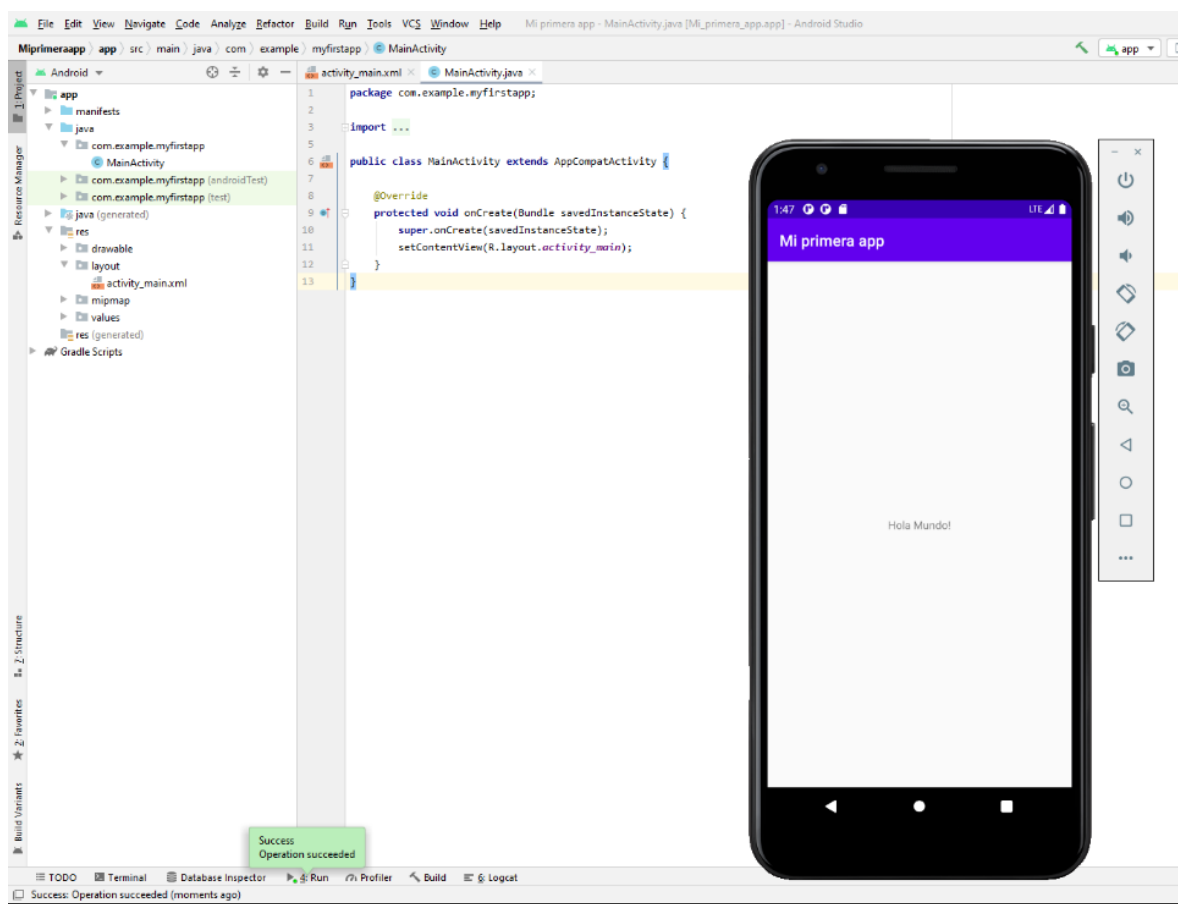
En esta sección pude interactuar mas con el ambiente gráfico, su diseño y ver como se colocaban botones la sección de código que corresponderá a este, colocar el mensaje que sea dé agrado en este caso será **“Hola Mundo”**.



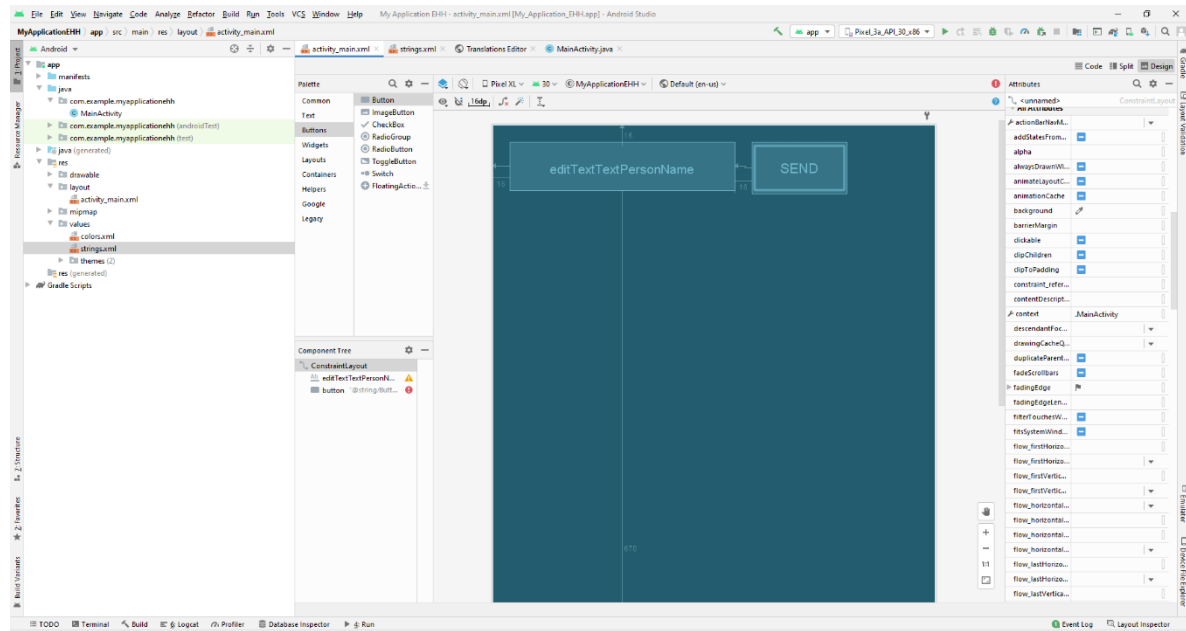
Para la parte de virtualización podemos crear un dispositivo para ejecutar el programa, en este caso la computadora me dio por default **Pixel\_3a\_API\_30\_x86**, pero hay varios modelos como Nexus entre otros, al principio no tenía la virtualización activada para este equipo entonces es importante configurar la virtualización antes de ejecutar.

Type	Name	Play Store	Resolution	API	Target	CPU/ABI	Size on Disk	Actions
	Pixel_3a_API_30_x86		1080 x 2220: 440dpi	30	Android 11.0 (Google APIs)	x86	8.9 GB	  

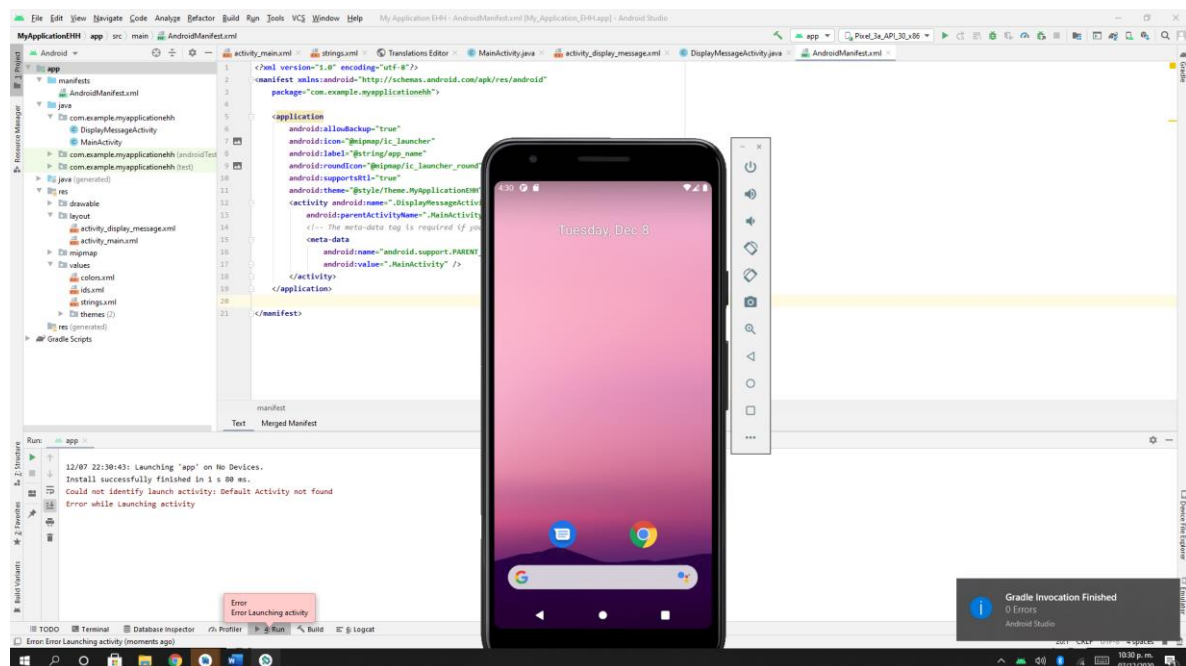
Ejecución donde se muestra el dispositivo y el mensaje “Hola Mundo”.



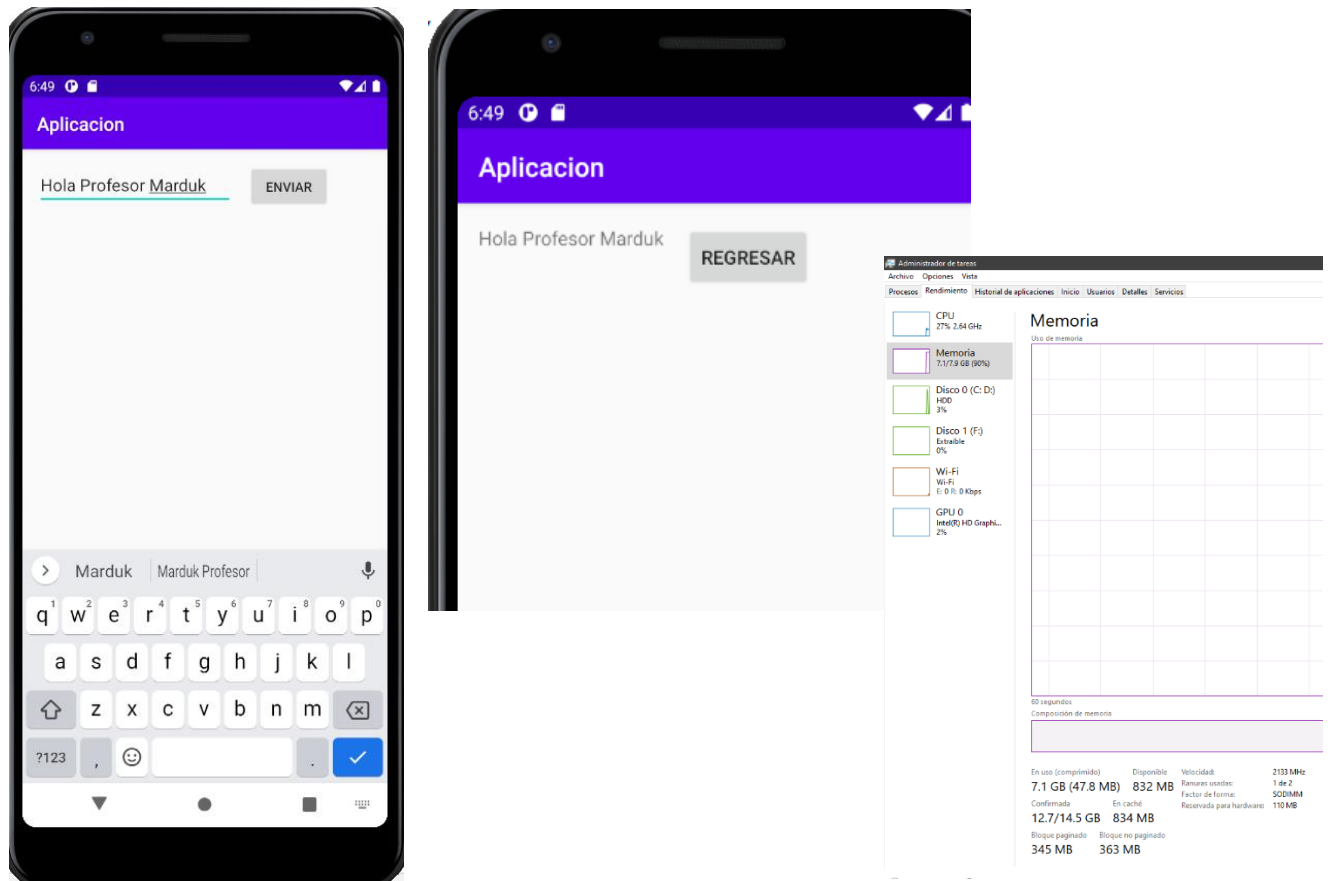
Se configura la distribución de los márgenes además de los elementos string de botón y texto con los que se va enlazar para mostrar otra Activity.



Conforme al tutorial compartido en la liga <https://developer.android.com/training/basics/firstapp/starting-activity#java>, no me sirvió de gran ayuda ya que con la configuración usada me marca error de Launching Activity.



Para lograr la configuración de mostrar un mensaje con otra actividad use el tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=5VYe-rGT1s>



**Conclusiones:** Como cualquier software nuevo con el que trabajamos podemos ver que al principio es algo complicado familiarizarse con el entorno y los elementos que te permite trabajar el software. Tuve que realizar distintos pasos erróneos al principio ya que no veía la sección con la que trabajaba el video, poco a poco fui entendiendo lo básico para poder trabajar, esto nos ayuda a que cuando entremos de lleno al software ya sabremos identificar elementos básicos de uso de Android Studio. Conforme al software Xcode no tuve la oportunidad de interactuar, pero se mira que no es tan distinto. Pude observar es que en la sección de comunicarse con otra actividad no me funciono y tuve que utilizar otro método para realizar la actividad, lo que no me agrada demasiado fue que me **consume en exceso memoria** solo cuando ya virtualizo el dispositivo y se alenta demasiado.

### Mesografía:

Lemubit Academy. (2019, 9 noviembre). #3 Android Studio Overview - Android Development Tutorial 2020 in Java. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=01MqDHYllro>