

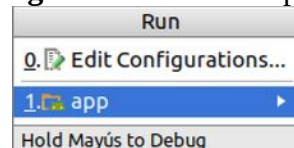
# Pràctica guiada: Primera execució

## Executar i provar la nostra aplicació

Una vegada creat el nostre projecte, anem a executar la nostra aplicació. Per a fer-ho anem al menú Run → Run ...

S'obrirà una pantalla on podem seleccionar que és el que volem executar. Seleccionen app.

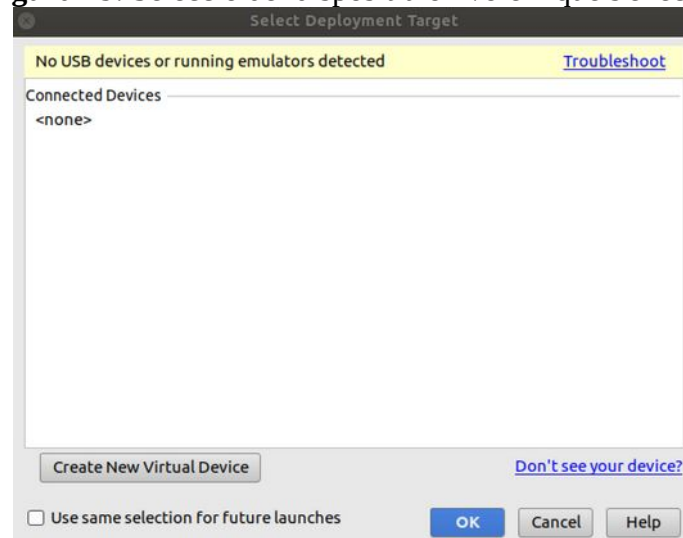
**Figura 18.** Executar app



Per a executar una aplicació en Android tenim principalment 2 opcions:

1. Executar l'aplicació en un dispositiu real fent ús d'un cable USB (requereix que el sistema operatiu tinga els drivers)
2. Executar l'aplicació en un emulador.

**Figura 19.** Selecció del dispositiu on volem que s'execute

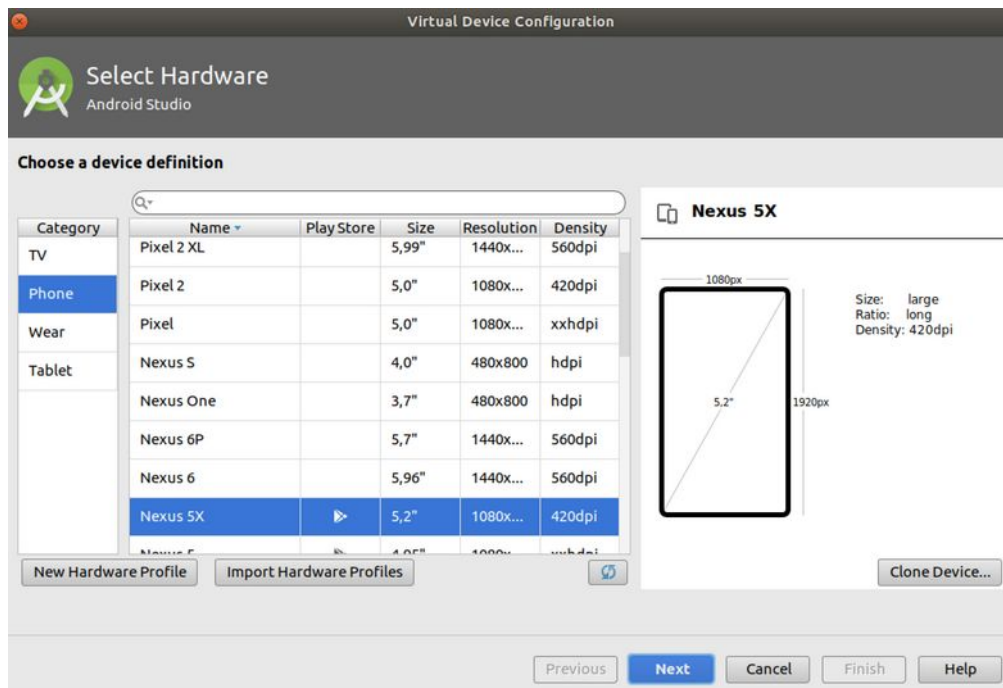


Com podem apreciar a la figura 19, en este cas no hi ha cap dispositiu real connectat al sistema, però ens dona l'opció de crear un dispositiu virtual que s'executarà en l'emulador.

Polsem en Create New Virtual Device per a crear un nou dispositiu virtual.

A la primera pantalla en demanarà que seleccionem el tipus de dispositiu que volem emular. Dins de cadascun dels tipus podem escollir entre alguns models predefinits però també podem crear la nostra propia definició de dispositiu.

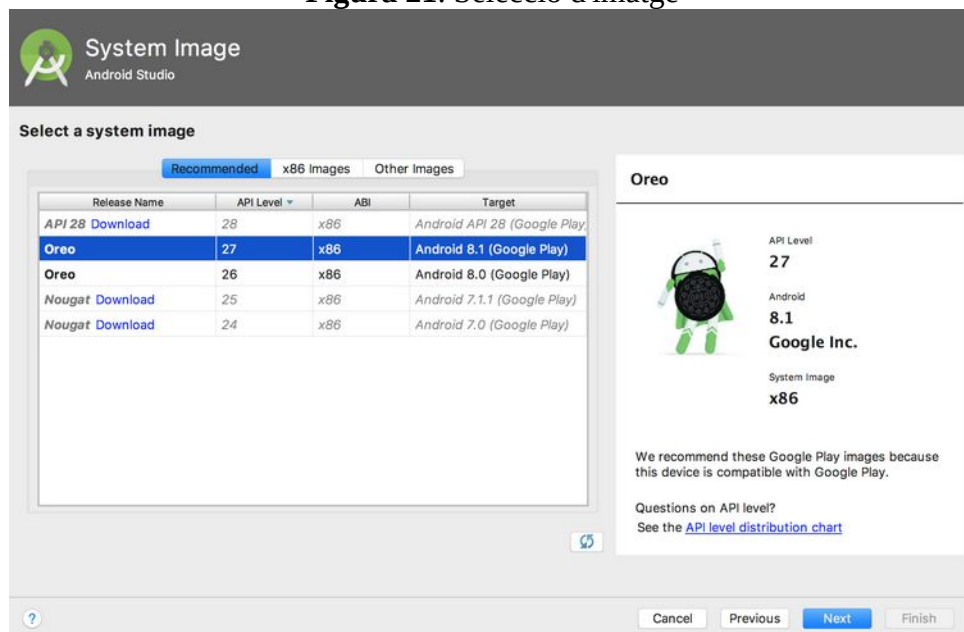
**Figura 20.** Selecció del tipus de dispositiu



Com que estem provant, podem seleccionar el que vullgam.

Polsem Next, acte seguit ens demana que seleccionem la imatge (versió d'Android) que volem. En aquest cas anem a agafar Oreo (API 27). Si no tenim la imatge polsem Download i començarà a descarregar-la.

**Figura 21.** Seleccio d'imatge



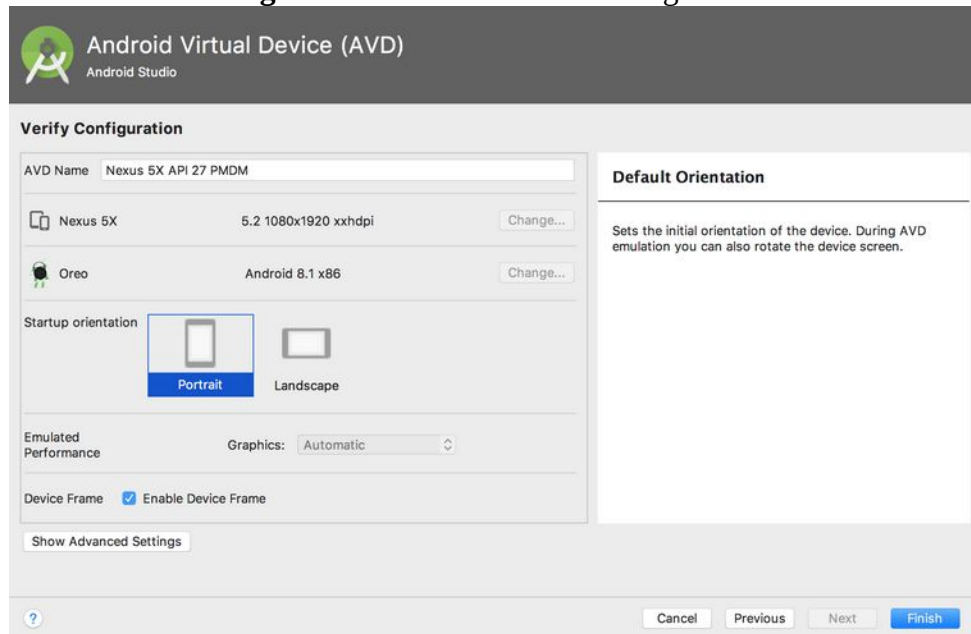
Polsem Next, el següent pas es verificar la configuració del dispositiu, ací tenim opcions per a canviar:

- **AVD Name:** el nom del dispositiu
- **Startup orientation:** l'orientació del dispositiu a l'inici (vertical, horizontal).
- **Emulated Performance Graphics:** podem escollir si volem deixar en automàtic o escollir una acceleració per hardware concreta.

- **Device Frame:** si volem que simule l'apariència de un mòbil o siga simplement una finestra normal.

Les opcions que venen per defecte solen ser bones.

**Figura 22.** Verificació de la configuració



Polsem Finish per acabar amb la creació del dispositiu virtual.

Una vegada creat el dispositiu virtual, ja podem donar-li al Run i seleccionar el dispositiu que acabem de crear per a executar el nostre programa.

Si és la primera vegada que executem, és probable que ens demane que instal·lem el suport per a Instant Run.

**Figura 23.** Instant Run



Polsem Install and Continue.

Si tot va bé, hauria d'arrancar l'emulador i executar-se la nostra aplicació.

**Figura 24.** Execució de la aplicació

