

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN

DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A

DISTANCIA (SUAYED)

PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

GRUPO

9691

LICENCIATURA

Informática

ESTUDIANTE

Castañeda López Erika Areli

ASESOR

Mtro. Cristian Cardoso Arrellano

UNIDAD 1. Introducción a las tecnologías móviles

(Actividad 2)

Erika Arellí CASTAÑEDA LÓPEZ

CONTENIDO: I. *Desarrollo de la actividad.*
II. *Conclusiones.* III. *Fuentes consultadas.*

I. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Actividad: Hola Mundo

Objetivos de Aprendizaje: Ejecutar una sentencia básica de programación en lenguaje Java.

1) Imprimir un *Hello world*:

- Ingresar el código de programación para imprimir en el log “Hello World”, buscar la impresión del “hello world” en la ventana “logcat” dentro de Android Studio.
- Incluir una captura de pantalla en el entregable.

A) Código: Archivo - MainActivity.kt

```
package com.example.myfirstapplicationexample

import android.os.Bundle
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.myfirstapplicationexample.ui.theme.MyFirstApplication
ExampleTheme

class MainActivity : ComponentActivity() {

    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {

        super.onCreate(savedInstanceState)

        enableEdgeToEdge()

        setContent {

            MyFirstApplicationExampleTheme {

                Scaffold(modifier = Modifier.fillMaxSize()) {

innerPadding ->

                    Greeting(

                        name = "World",

                        modifier = Modifier.padding(innerPadding)

                    )

                }

            }

        }

    }

}

@Composable

fun Greeting(name: String, modifier: Modifier = Modifier) {

    Text(

        text = "Hello $name",

        modifier = modifier

    )

}

```

```

}

@Preview(showBackground = true)

@Composable
fun GreetingPreview() {

    MyFirstApplicationExampleTheme {

        Greeting("World")

    }

}

```

B) Captura de Pantalla:

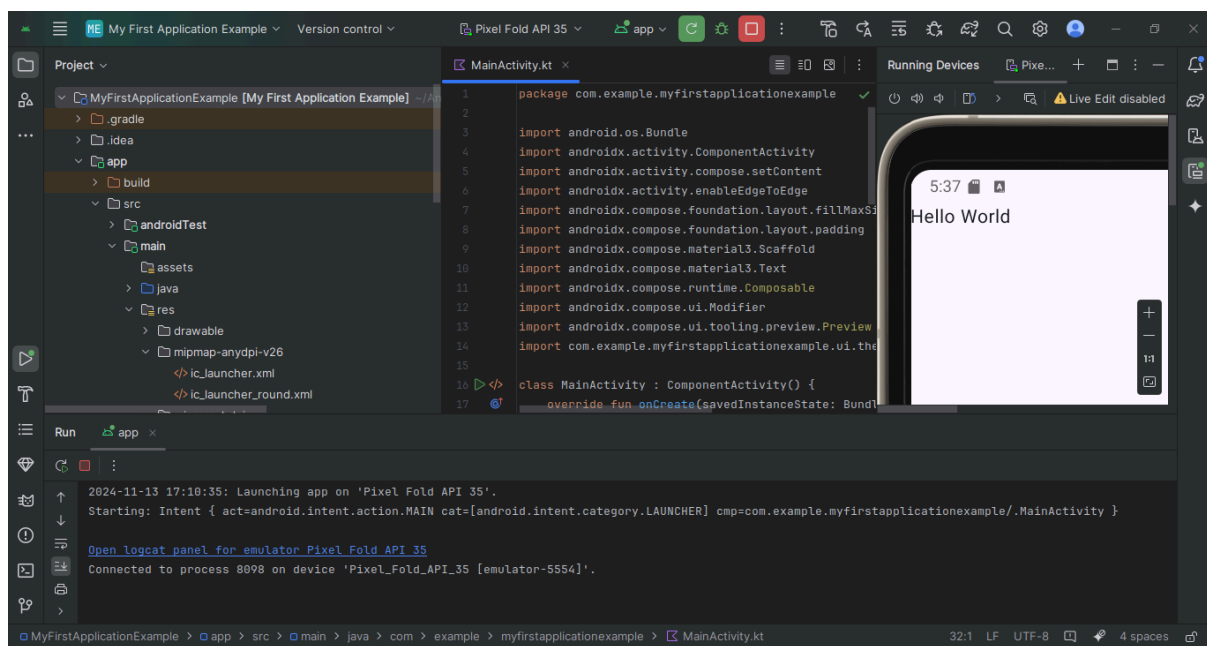


Fig 1. Impresión del “hello world” en la ventana “logcat” dentro de Android Studio.

II. CONCLUSIONES

En conclusión, esta actividad nos permitió profundizar en el uso de Android Studio, realizando prácticas básicas para familiarizarse con el entorno y el lenguaje de programación Java, como base para comprender el funcionamiento de la plataforma y sentar las bases para futuros desarrollos en Android.

III. FUENTES CONSULTADAS

- *Keep Learning. (2023, May 7). To Display Hello World in Android Studio | Basic code for Android studio Beginner | MAD [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-PgOI2skQzU>*