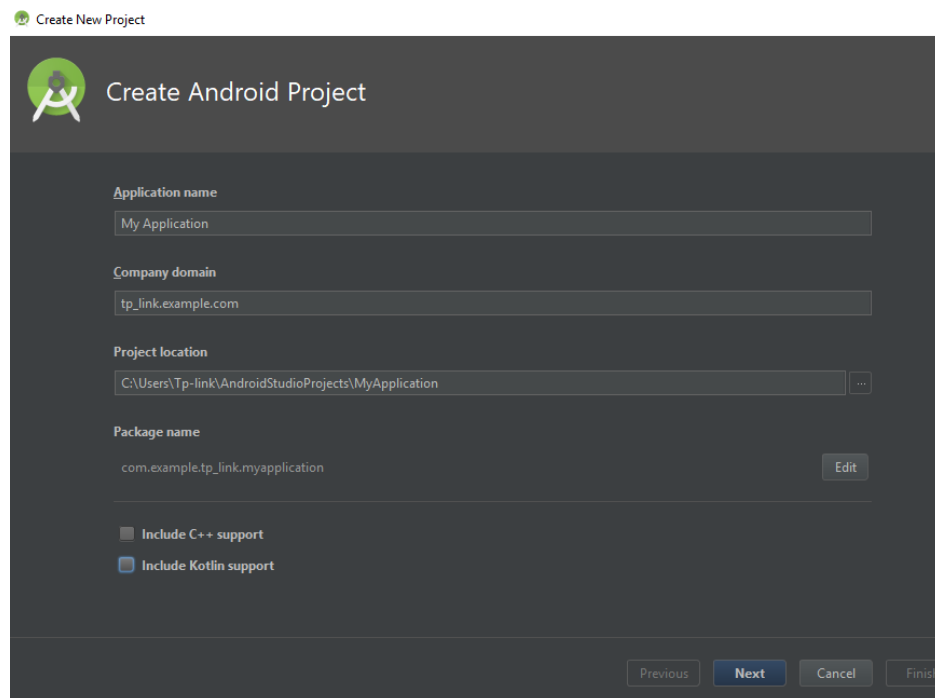
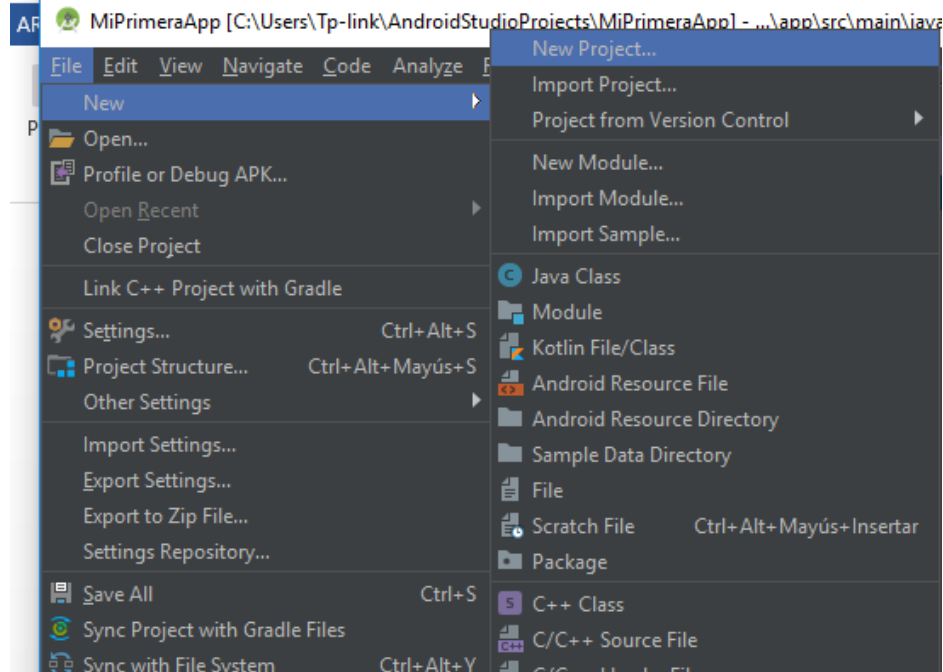


2. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

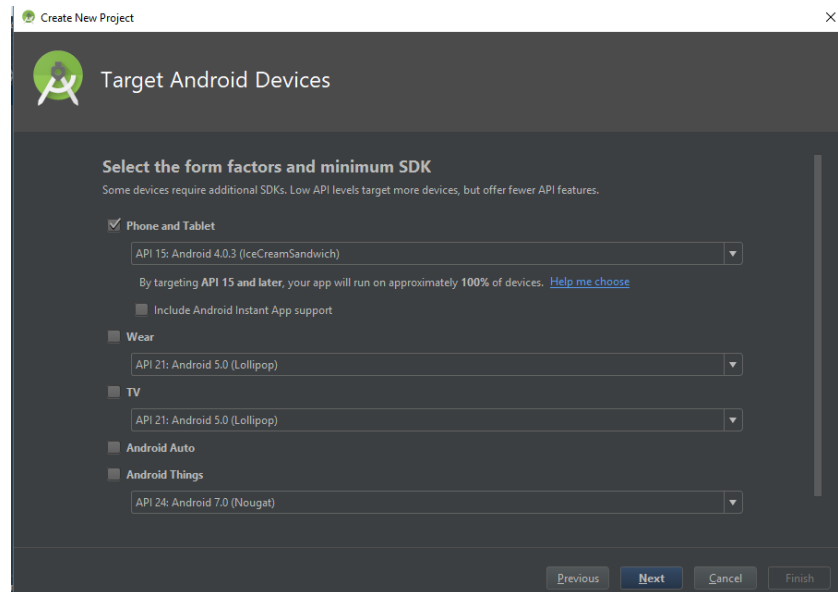
2.1. Creación de un proyecto

- Crear un proyecto.

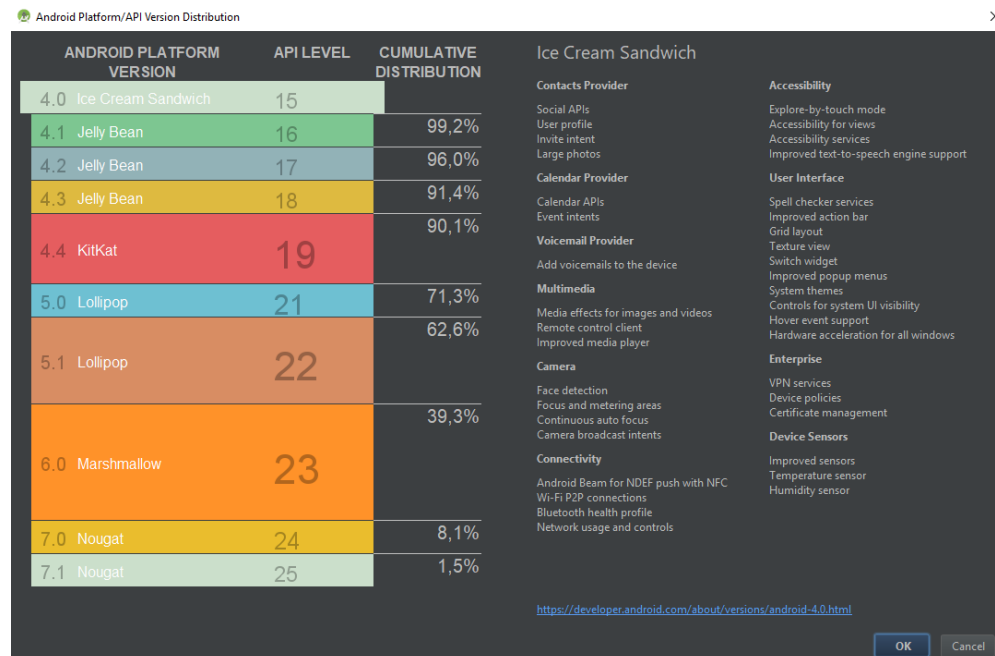


Application name (Nombre de nuestra aplicación), **Company domain** (Dominio de nuestra compañía o empresa a la que pertenecerá la aplicación) y **Project Location** (Ubicación donde se guardar localmente nuestra aplicación)

- **Target Android Devices.-** Esta configuración es muy importante ya que especificamos para que dispositivo crearemos el proyecto y que versión de sistema Android se usara como prueba.

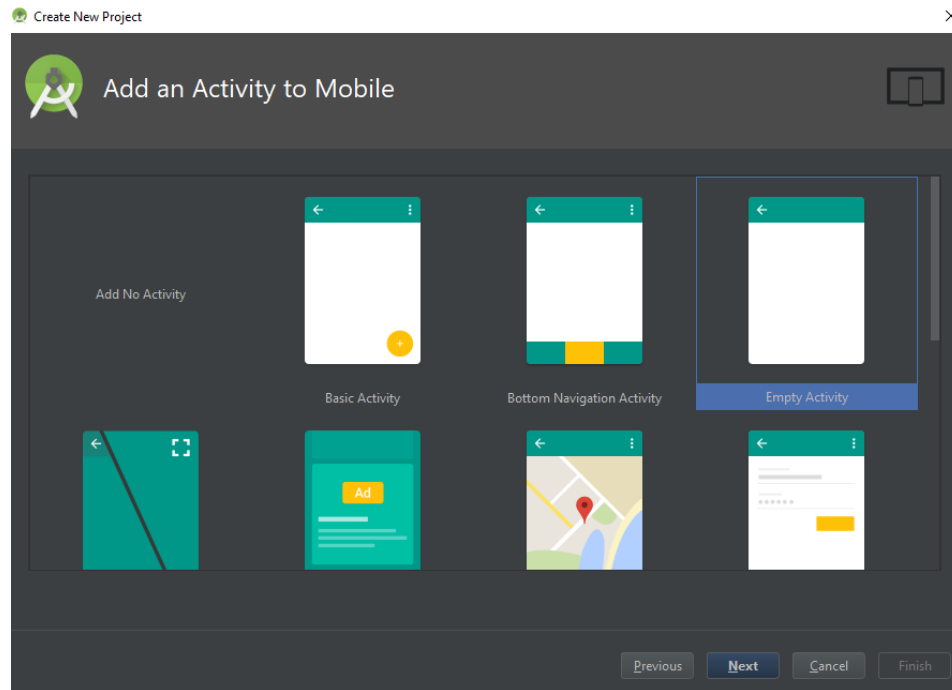


- **Android Platform Version.-** Esto dependerá en que versión de deseamos hacer nuestras pruebas al momento de probar la aplicación, Android Studio nos recomienda usar Android IceCreamSandwich.

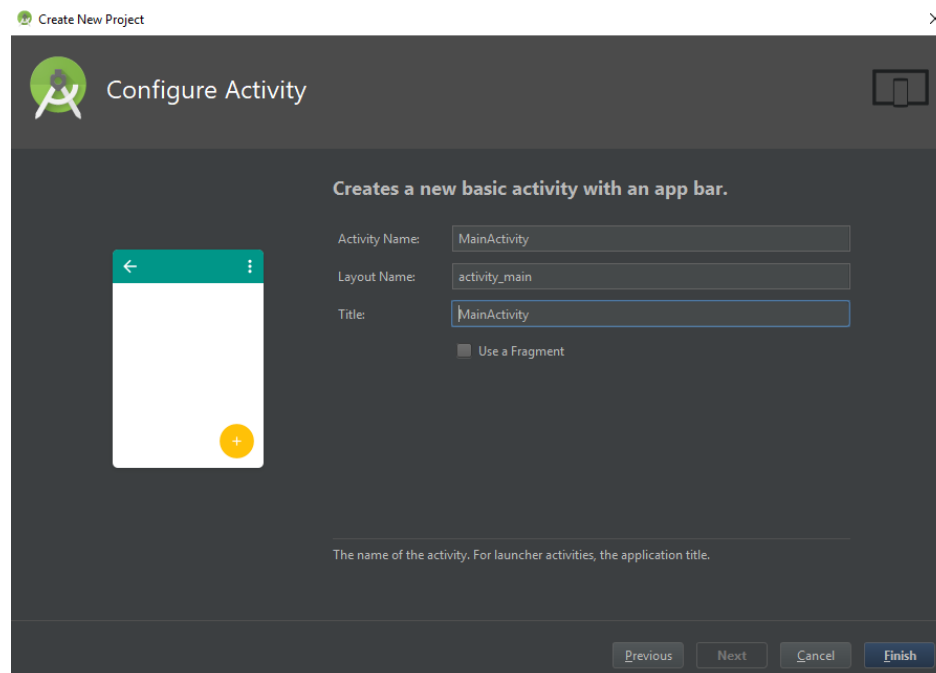


- **Add an Activity to Mobile.-** Android Studio nos ofrece actividades prediseñadas que podemos usar, esto es parecido a las planillas en Word, así como podemos usar

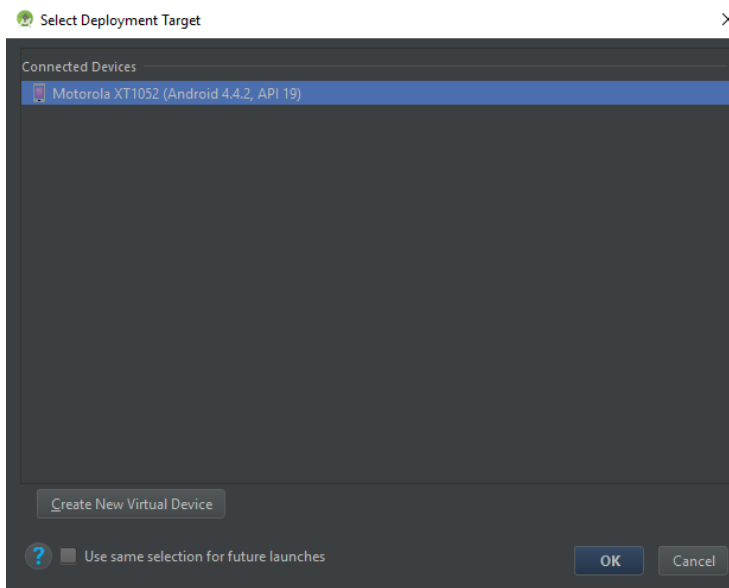
Actividades prediseñadas podemos crear un proyecto en blanco para poder realizar una aplicación con un diseño creado por nosotros.



- **Configure Activity.- Activity Name** (Nombre de nuestra actividad con extensión java), **Layout Name** (nombre de nuestra interfaz con extensión XML) y **Title** (título de la aplicación).



2.2. Corriendo app Android en BlueStack.- Es necesario instalar el emulador BlueStacks, Android Studio reconocerá automáticamente cualquier emulador de Android.



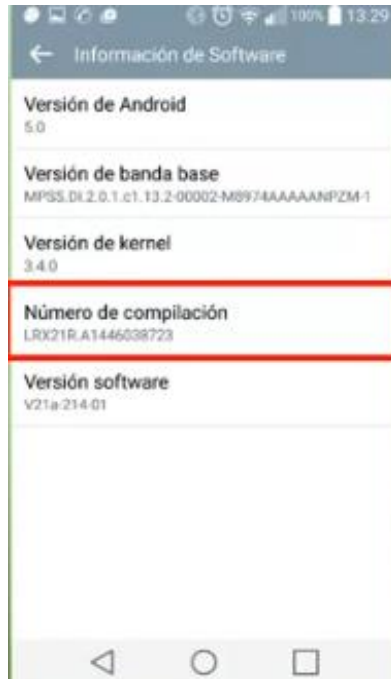
2.3. Corriendo app Android en Dispositivo físico.

- **Instalar drivers del dispositivo móvil.**- En Windows 10 pro no es necesario la instalación de drivers ya que viene incluidos en el sistema operativo, en Windows 7 es necesario instalar driver de Android para que pueda reconocer nuestro dispositivo.
- **Activar depuración USB.**- Para activar el modo depuración, es necesario realizar los siguientes pasos

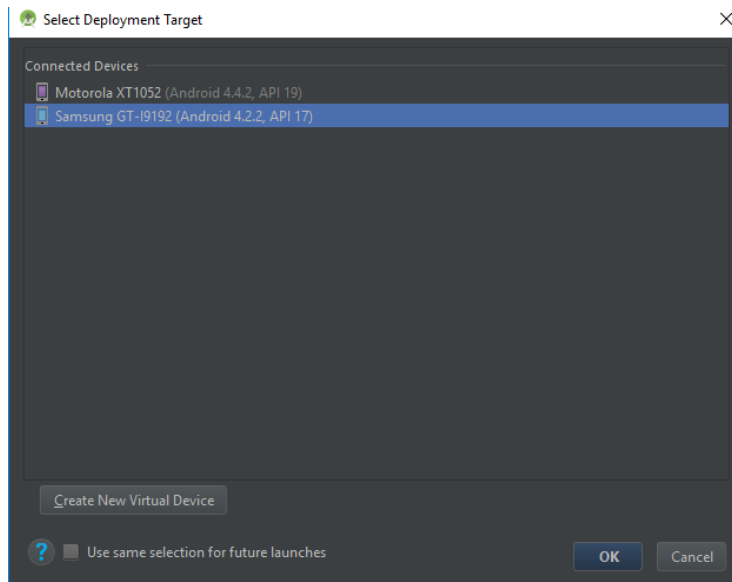


Si ya tienen activo el modo desarrollador, conectar mediante cable USB el dispositivo y seleccionar Depuración de USB.

Si no tiene activo el modo desarrollador, ingresar a la opción “Acerca del teléfono” y dar 7 clics seguidos a la opción “numero de compilación”.



- **Lanzar aplicación en dispositivo móvil**



2.4. “MainActivity.java” y “content_main.xml”

- **MainActivity.-** Es donde se realiza la parte lógica de la aplicación.
- **Content_main.-** Es donde se realiza la parte visual de la aplicación, también conocido como la interfaz de usuario.