



**Universidad Nacional Autónoma de
México**



Facultad de Contaduría y Administración

Desarrollo de Aplicaciones Móviles

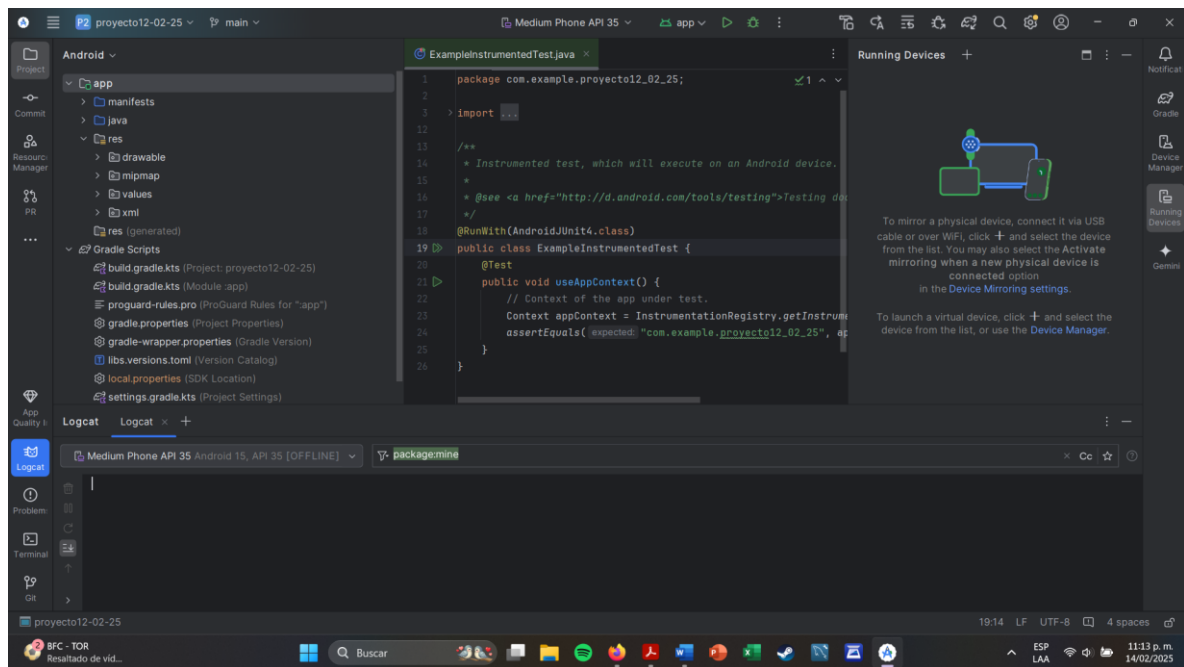
Profesor: Cristian Cardoso Arellano

Alumno: Ortega Maldonado Diego Daniel

Actividad M1 -01

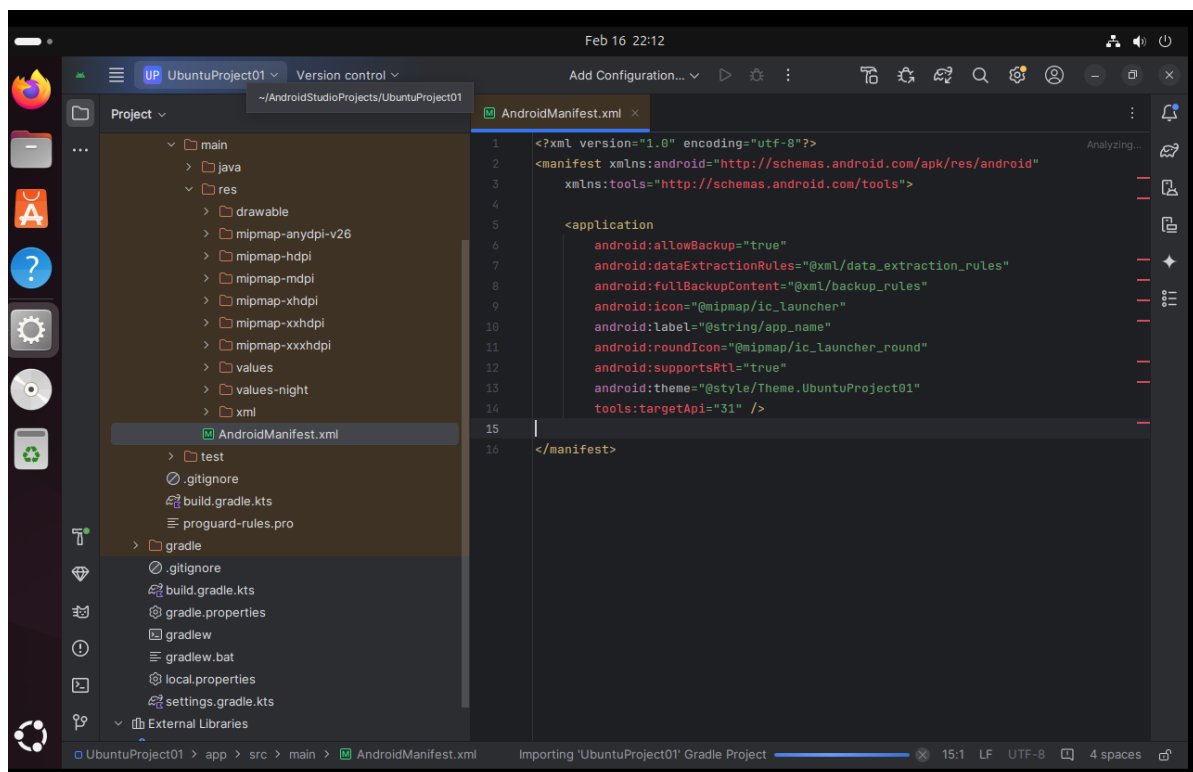
Fecha de entrega: 17 de Febrero, 2025

1) Instalación de Android Studio en Windows.



Esta captura de pantalla nos muestra la correcta instalación en un dispositivo con sistema operativo Windows. Podemos comprobarlo con la barra de tareas donde se ve el distintivo logotipo moderno de Windows.

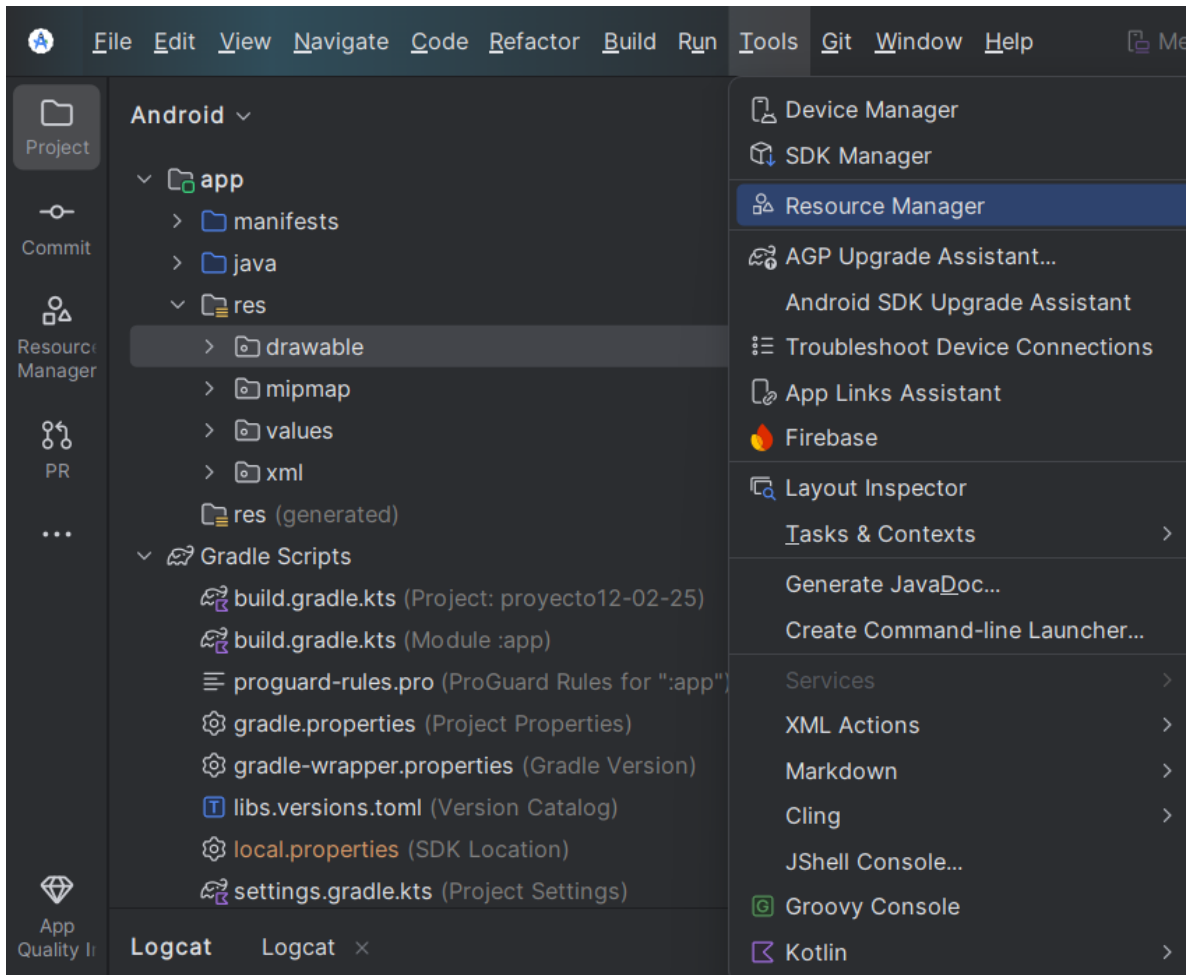
2) instalación de Android Studio en Linux.



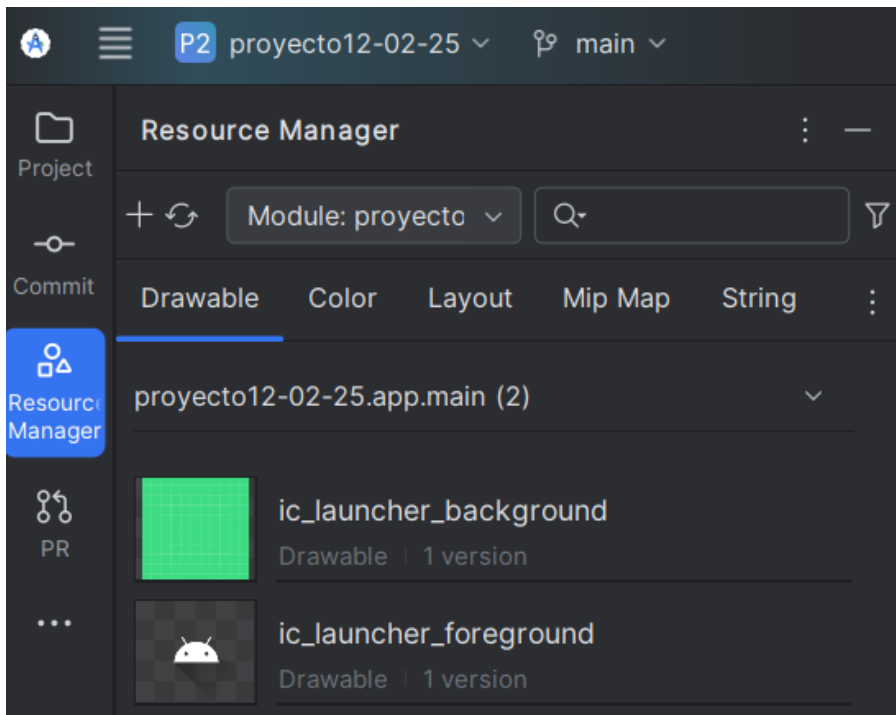
En este caso la instalación se hizo en una distribución de Ubuntu Desktop. Podemos comprobarlo por la interfaz, pues la barra de tareas aparece en el lateral de la pantalla, además de tener el logo de Ubuntu visible.

3) Identifica las ventanas, haz un desglose y realiza captura de pantallas del visor de los resources, layout, assets, mipmap, logcat.

Primero, identificamos cómo acceder al resources manager:

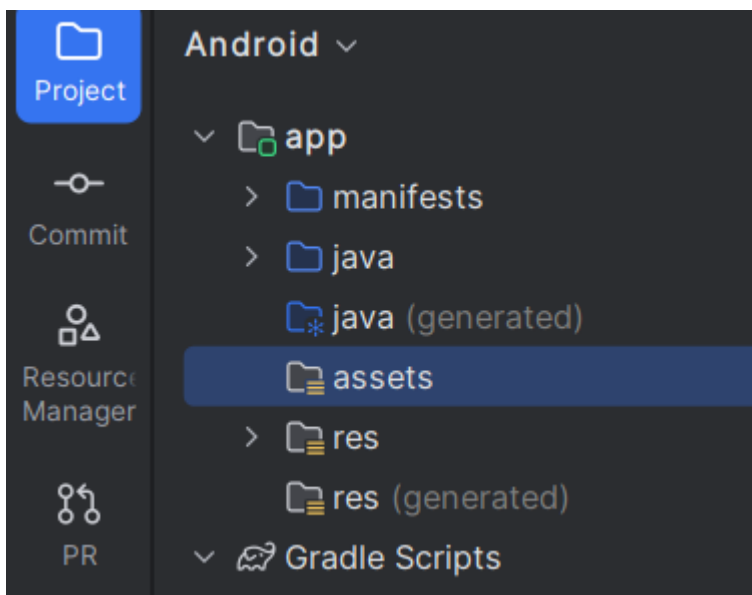


Una vez identificada la ubicación del resource manager podemos acceder a él, teniendo la siguiente ventana:

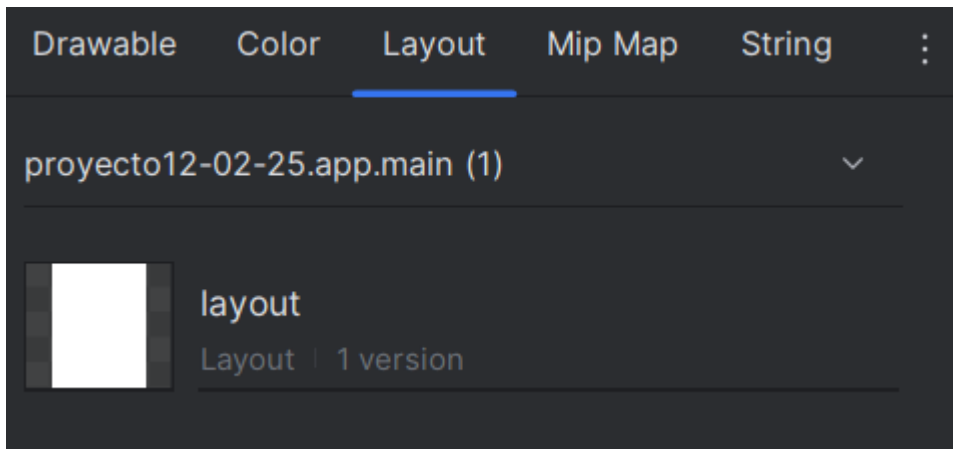


En esta ventana tenemos un desglose de los tipos de recursos organizados en categorías: Drawable, Color, Layout, Mip Map, y String.

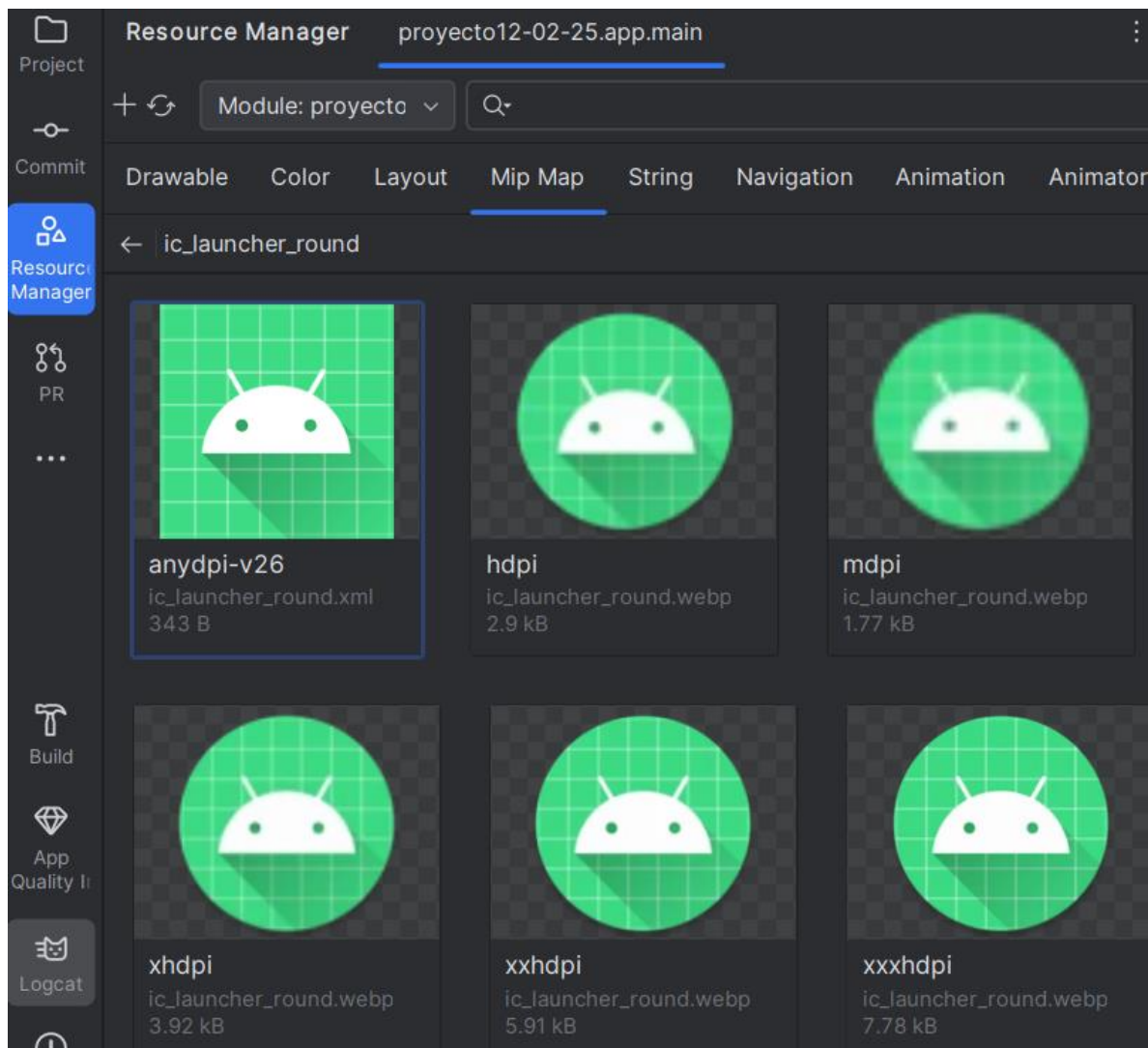
El siguiente directorio es assets, el cual (al menos en este caso) no es un directorio autogenerado por Android Studio al crear un nuevo proyecto. Siguiendo las guías de Stack Overflow, se creó manualmente el directorio en esta estructura jerárquica: `app/src/main/assets`. Podemos verlo así:



Nuestro siguiente apartado es layout. Dentro del mismo visor de recursos podemos ir a dicha sección para poder ubicarla. En este proyecto se ha creado un XML Layout file, el cual se verá reflejado en la pestaña:

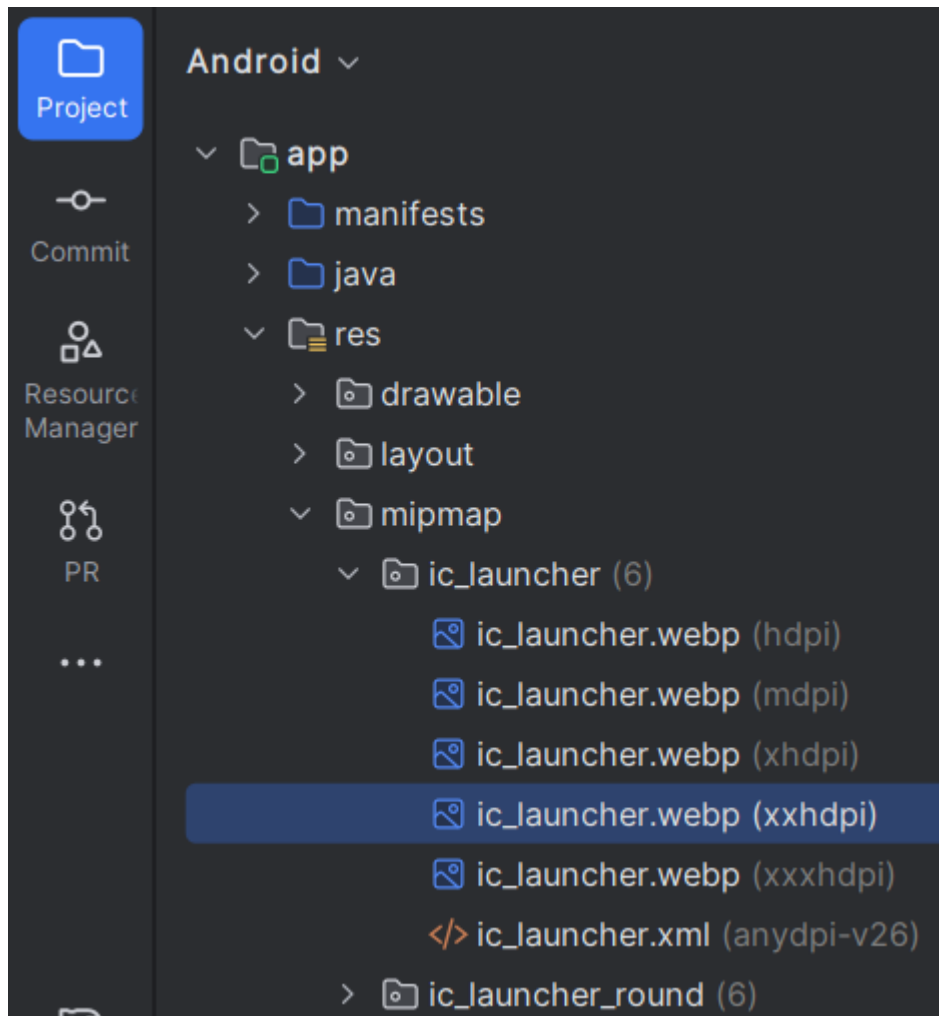


Para ver los recursos catalogados como mipmap podemos hacerlo de dos formas, la primera de ellas siendo el resource manager, y la segunda es viendo desde la vista de proyecto. Veamos primero la opción del resource manager:

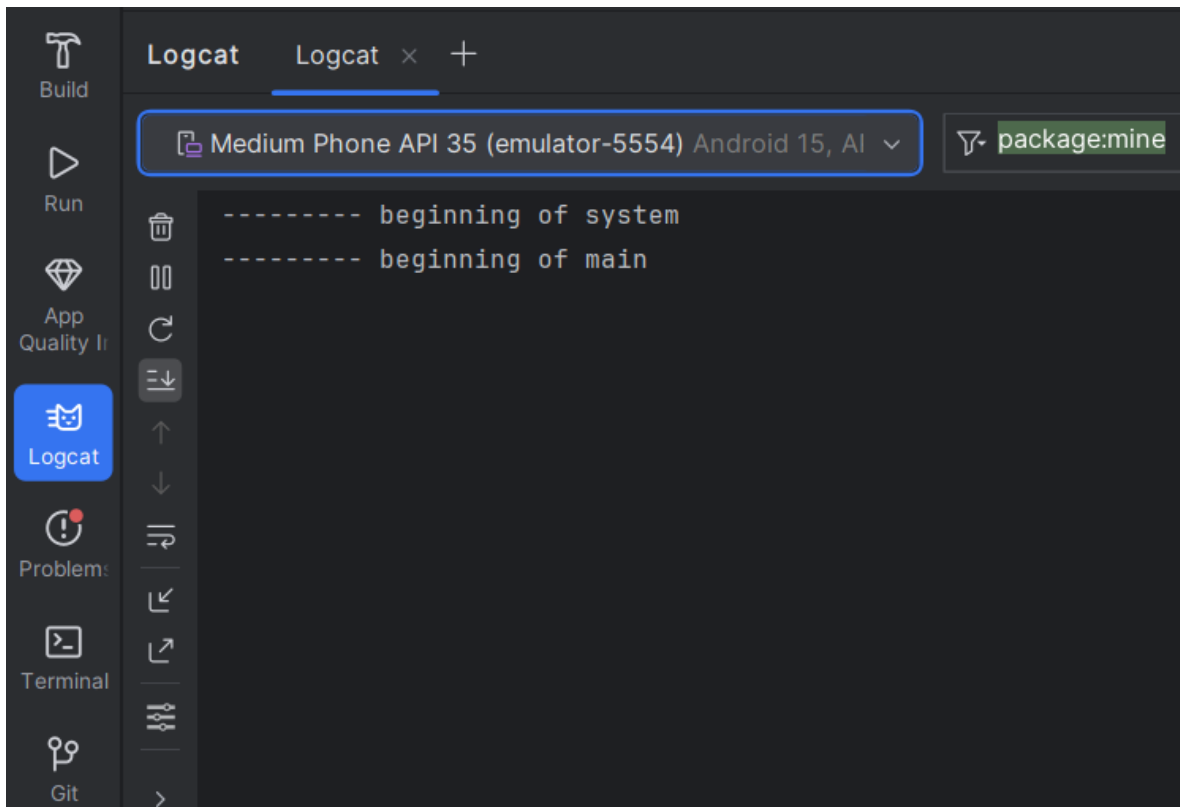


Aquí podemos ver los logos de Android en varias presentaciones, donde la principal variación es la forma y la resolución de la imagen.

Veamos ahora desde la vista de proyecto. En el sidebar de Android studio ubicamos la pestaña Project, la seleccionamos, y en la lista desplegable seleccionamos Android. Se abrirá el árbol de directorios y ahora debemos ubicar el directorio res, dentro del cual se encuentra el subdirectorio mipmap, el cual debe ser desplegado para ver los recursos disponibles:



La última sección a conocer es logcat, el cual es una bitácora en tiempo real de lo que ocurre en un dispositivo Android donde se ejecute la aplicación. Veamos cómo se ve un ejemplo de la consola de logcat cuando se ejecute un emulador de dispositivo.



Conclusión.

Es importante familiarizarnos con las herramientas y ventanas que el IDE Android Studio nos ofrece con la finalidad de poder desarrollar nuestras aplicaciones de forma sencilla y saber a qué ventana acudir cuando necesitemos consultar algún recurso para nuestro proyecto. Es evidente que mientras más nos familiaricemos con este IDE más sencillo será la depuración del código fuente de nuestros aplicativos, pues en base a logcat podemos leer los mensajes de estatus que aparecen para poder ver qué ocurre en tiempo real, así logrando identificar qué ocurre o por qué un posible error se ha presentado.