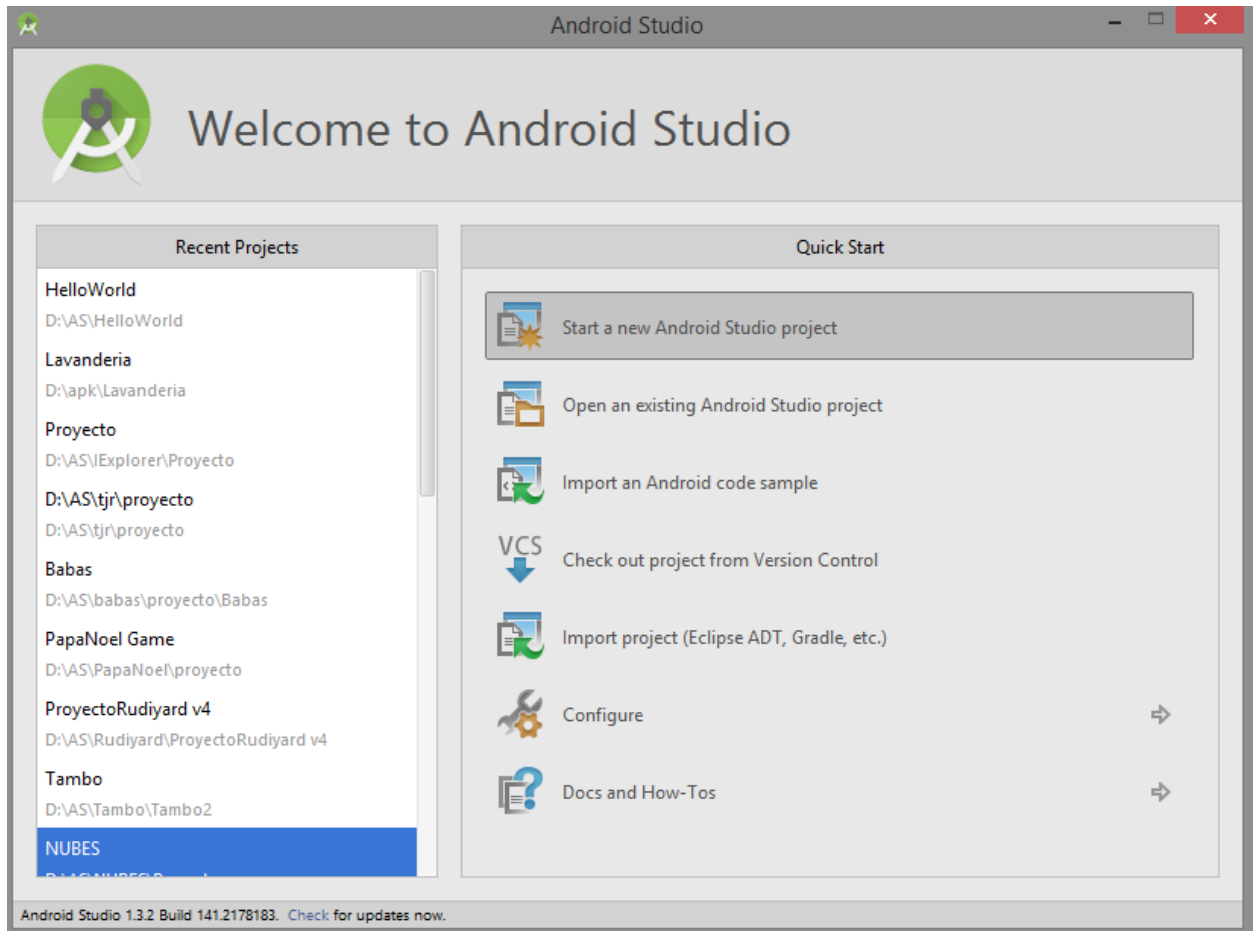


Empezando a utilizar Android Studio

Una vez instalado el Android Studio nos sale nuestra ventana principal.

Elegimos la opción "Start a New Android Studio project":



Ahora en la nueva ventana llenaremos las configuraciones principales de nuestra aplicación.

Especificamos el nombre de nuestra aplicación **HelloWorld**. El dominio **hackspace.la** y por defecto se crea el Package name. Este vendrá a ser el identificador de nuestra app, si deseamos lo podemos cambiar. Y por último, escogemos donde se guardará nuestro proyecto.

Create New Project

New Project

Android Studio

Configure your new project

Application name: HelloWorld

Company Domain:

Package name: hackspace.la [Done](#)

Project location: D:\AS\HelloWorld

[Previous](#) [Next](#) [Cancel](#) [Finish](#)

En la siguiente ventana especificamos que tipo de aplicación vamos a desarrollar. Lo dejamos tal y como está.

Create New Project

Target Android Devices

Select the form factors your app will run on

Different platforms may require separate SDKs

☒ Phone and Tablet

Minimum SDK: API 15: Android 4.0.3 (IceCreamSandwich)

Lower API levels target more devices, but have fewer features available. By targeting API 15 and later, your app will run on approximately **94,0%** of the devices that are active on the Google Play Store.

[Help me choose](#)

☐ Wear

Minimum SDK: API 21: Android 5.0 (Lollipop)

☐ TV

Minimum SDK: API 21: Android 5.0 (Lollipop)

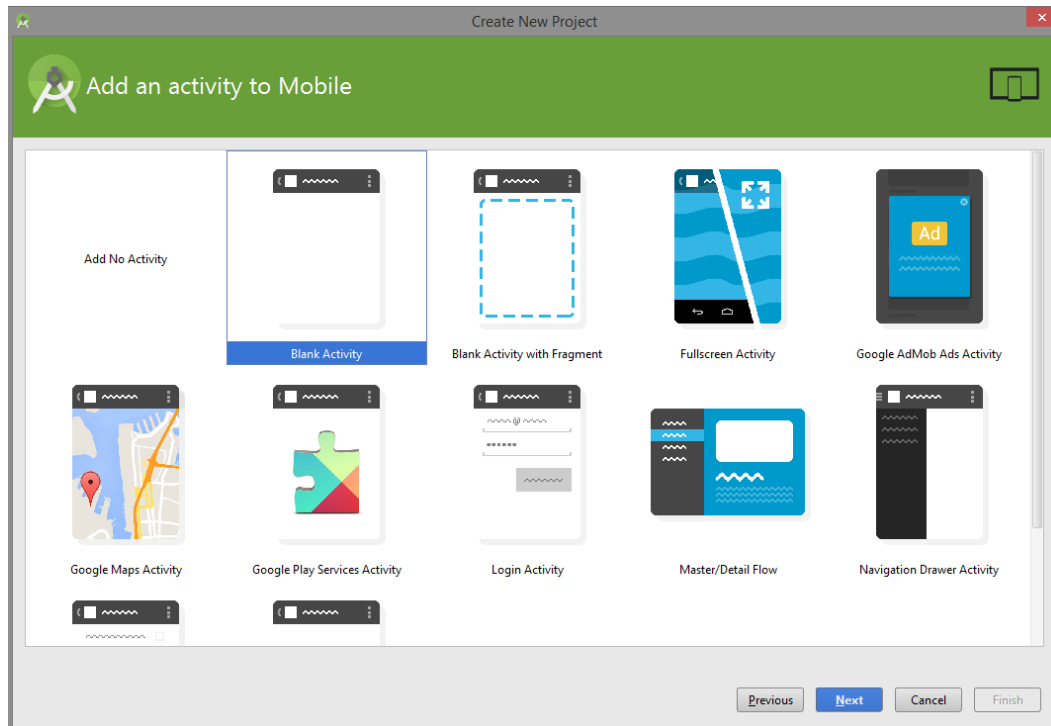
☐ Android Auto

☐ Glass (Not Installed)

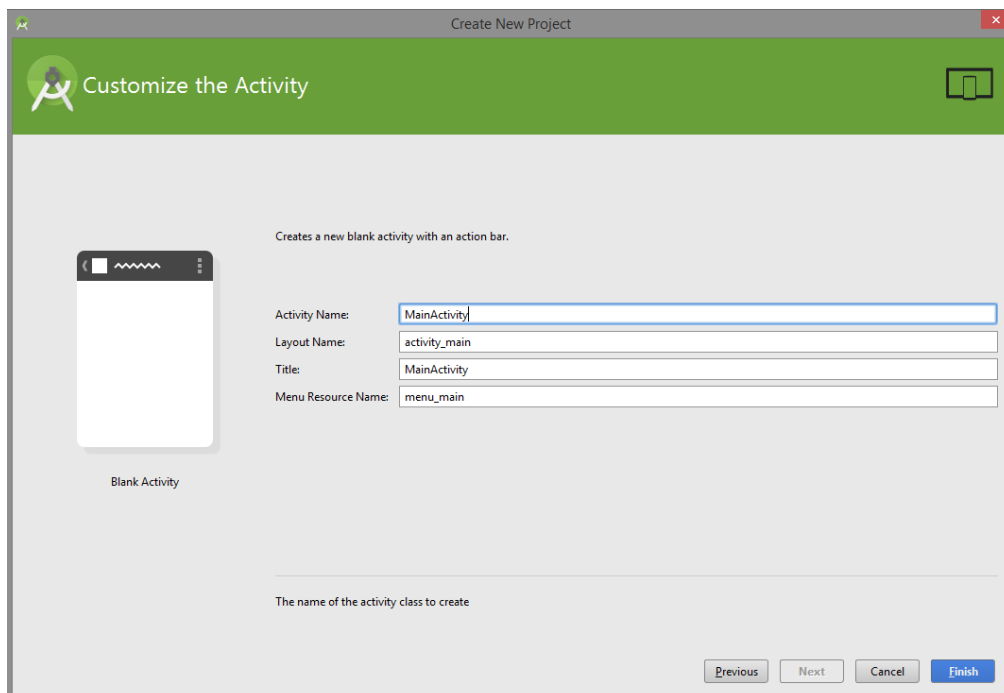
Minimum SDK: [Download](#)

[Previous](#) [Next](#) [Cancel](#) [Finish](#)

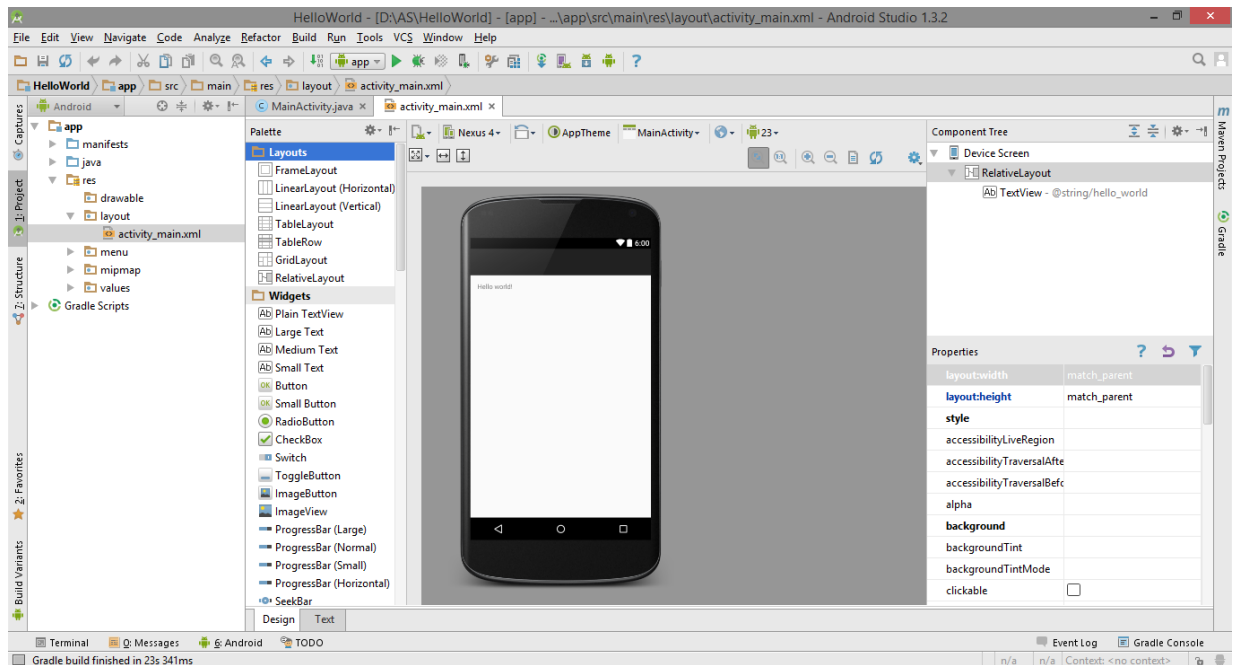
En la tercera ventana especificaremos como queremos que se vea la primera pantalla de la aplicación. Lo dejamos en **Blank Activity**.



Por último, tenemos que indicar como se llamará nuestra pantalla principal. Por ahora dejaremos todo igual.



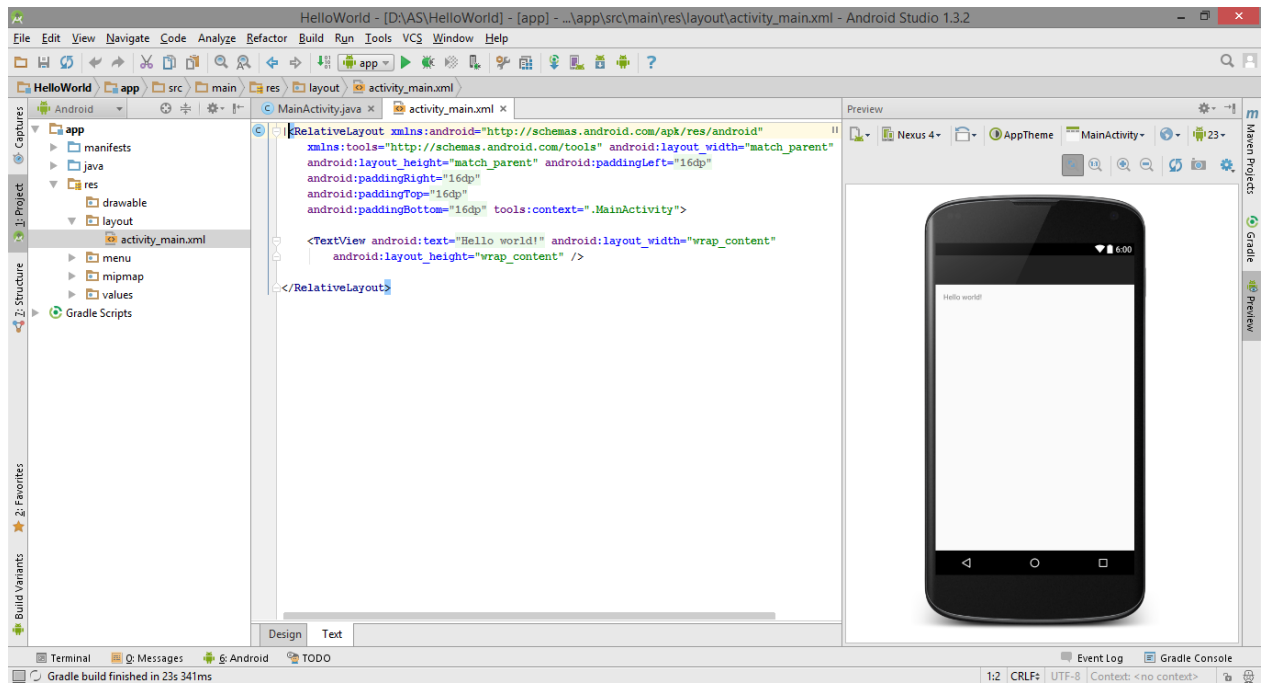
Le damos **finish** y se autogenerará nuestro primer código y se verá el entorno del Android Studio.



A la izquierda vemos el explorador de nuestro proyecto creado. No haremos en este momento un análisis del significado y objetivo de cada uno de estas secciones y archivos generados, sino a medida que avancemos con este curso iremos viendo en forma puntual y profunda.

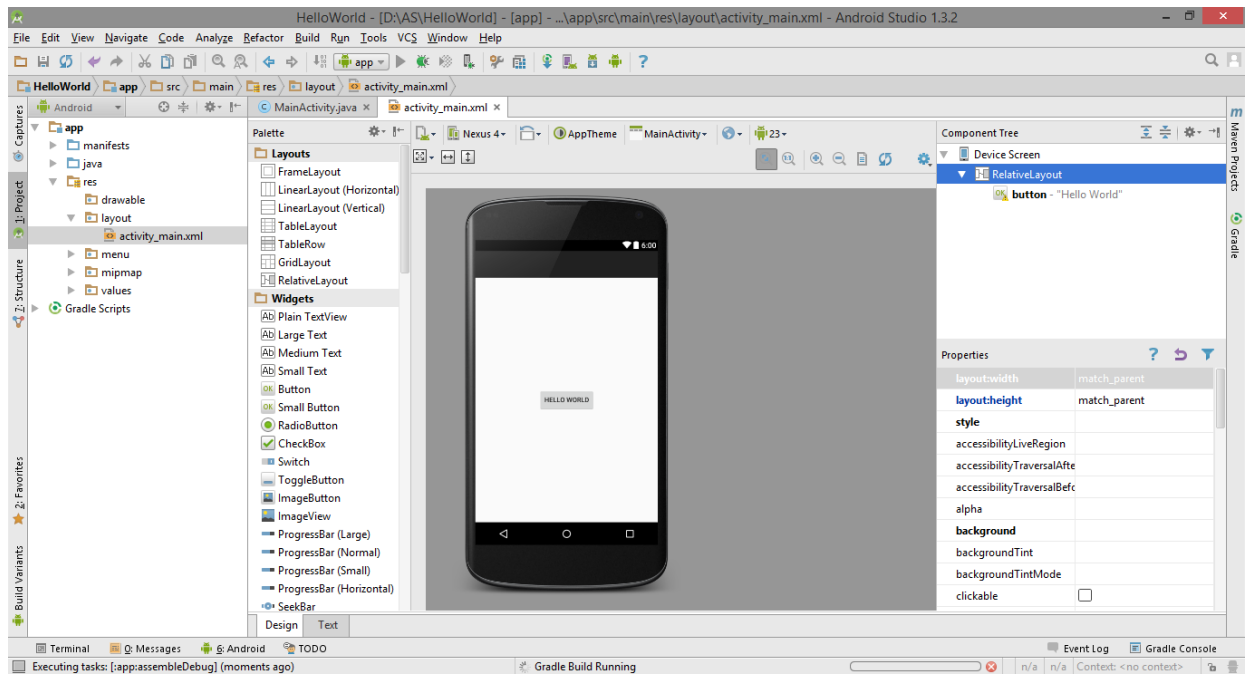
La interfaz visual de nuestro programa para Android se almacena en un archivo **XML** en la carpeta **res**, subcarpeta **layout** y el archivo se llama **activity_main.xml**. En esta carpeta tenemos creada nuestra primera pantalla.

Al seleccionar este archivo, Android Studio nos permite visualizar el contenido en **Design** o **Text** (es decir en vista de diseño o en vista de código):

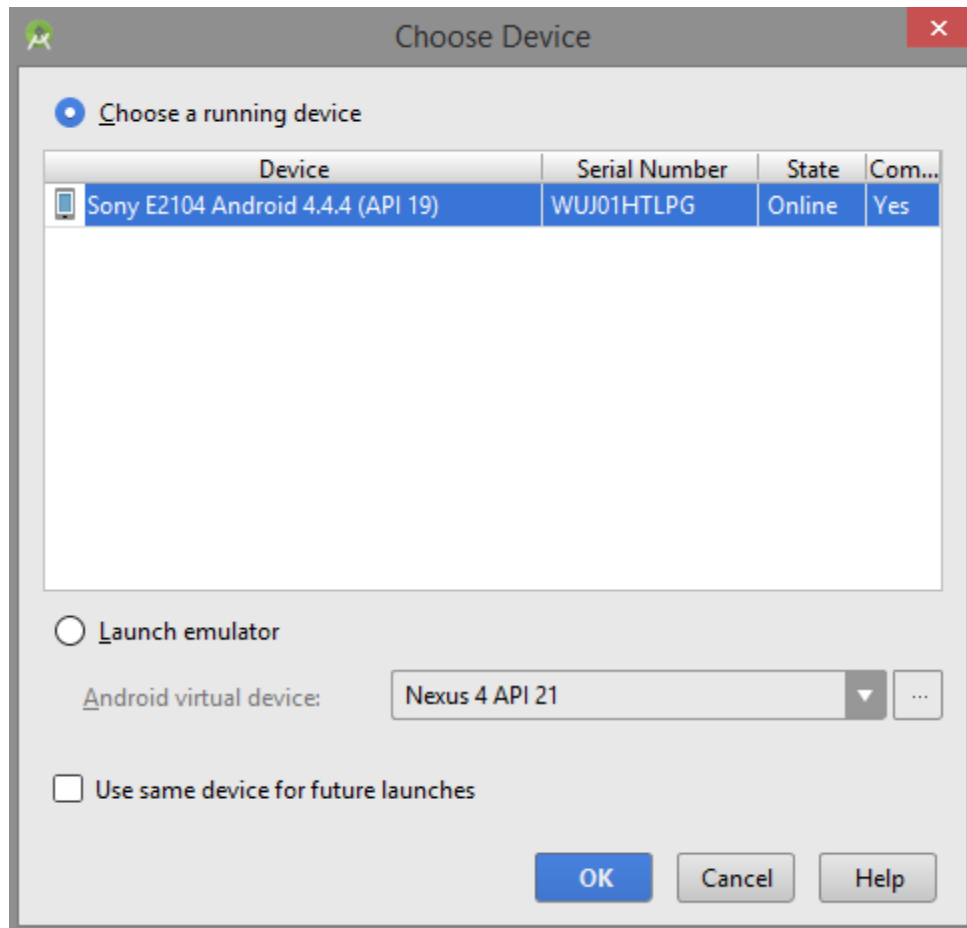


A lo largo de este curso iremos viendo los objetivos de cada una de las secciones que cuenta el Android Studio para implementar la interfaz, codificar en java las funcionalidades de la aplicación etc.

Antes de probar la aplicación procederemos a hacer un pequeño cambio a la interfaz que aparece en el celular: borraremos el widget de tipo **TextView** que dice **Hello World**(simplemente seleccionando con el mouse dicho elemento y presionando la tecla delete) y de la **Palette** arrastraremos un **Button** al centro del celular y en la ventana **Properties** estando seleccionado el **Button** cambiaremos la propiedad **text** por la cadena **Hola Mundo**.



Para ejecutar la aplicación presionamos el triángulo verde o seleccionamos del menú de opciones **Run -> Run app**. En la ventana que se abre podremos ver nuestros dispositivos conectados, como aún no tenemos alguno esta lista aparece vacía. Entonces vamos a abrir nuestro Genymotion y le damos doble click en nuestro emulador. Una vez listo, aparecerá en nuestra lista. Lo seleccionamos y presionamos **Ok**.



Luego de un rato podremos ver en nuestro emulador nuestra primera aplicación. Es **IMPORTANTE** tener en cuenta que una vez que el emulador se ha iniciado no lo debemos cerrar cada vez que hacemos cambios en nuestra aplicación, sino que volvemos a ejecutar la aplicación con los cambios y estos se ven reflejados en nuestro emulador.