



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**



Desarrollo de aplicaciones móviles

Docente: Cristian Cardoso Arellano

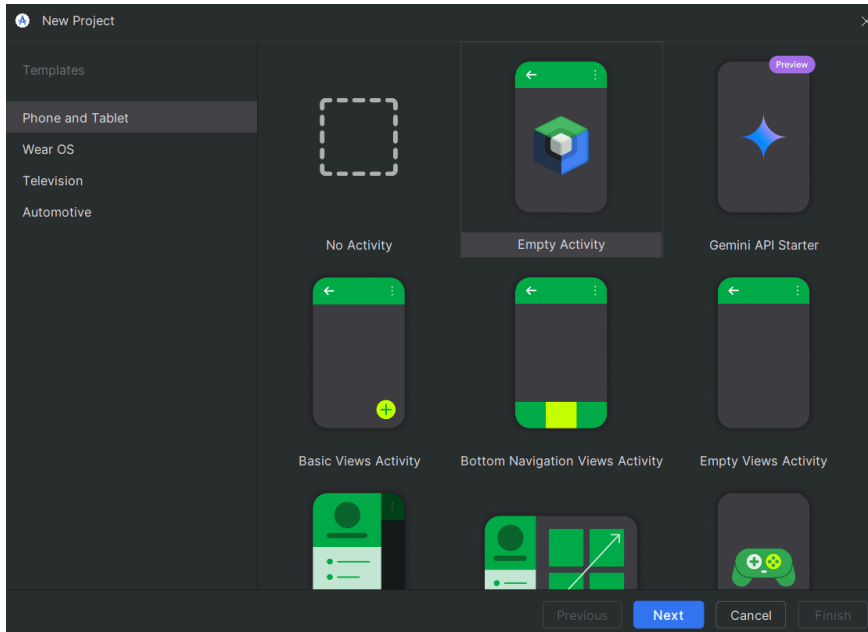
Actividad-M1-02.

Fecha 17/02/2025

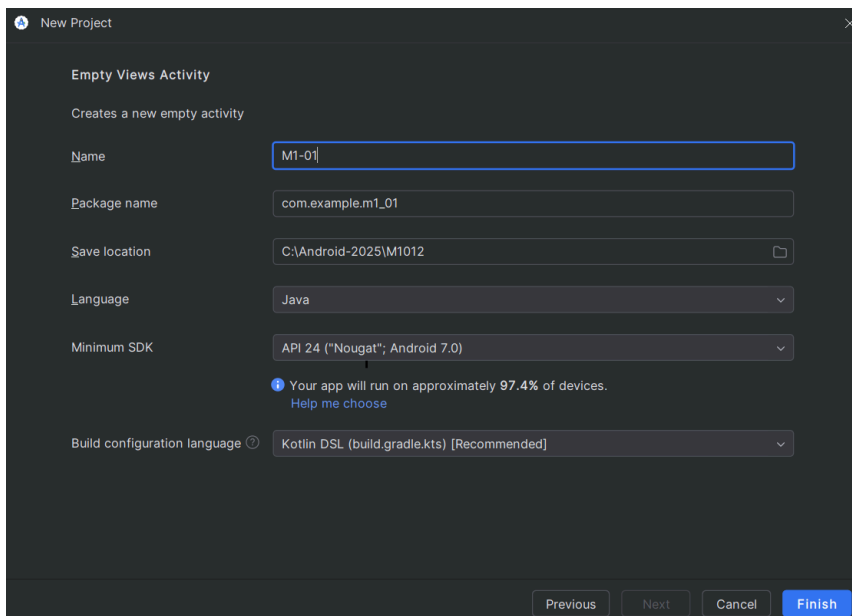
González de Santiago Itiel

Grupo 2692

- Crear un nuevo proyecto usando *Empty Views Activity*



- Cambiar el lenguaje a Java y cambiar el SDK minimo



- En la carpeta Java, por medio de com.example.m1_01, introducir el código en Java para la creación del Hello World:

```
package com.example.m1_01;

import android.os.Bundle;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

import android.util.Log;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    private static final String TAG = "MyApp";

    @Override

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

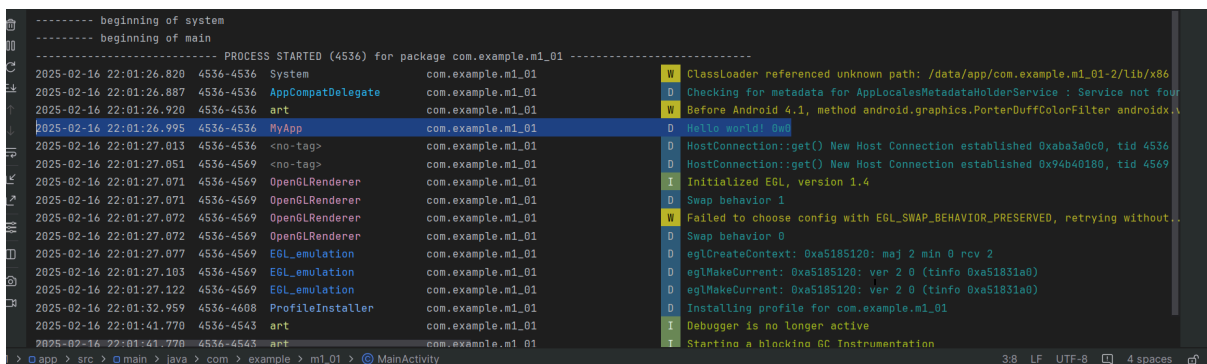
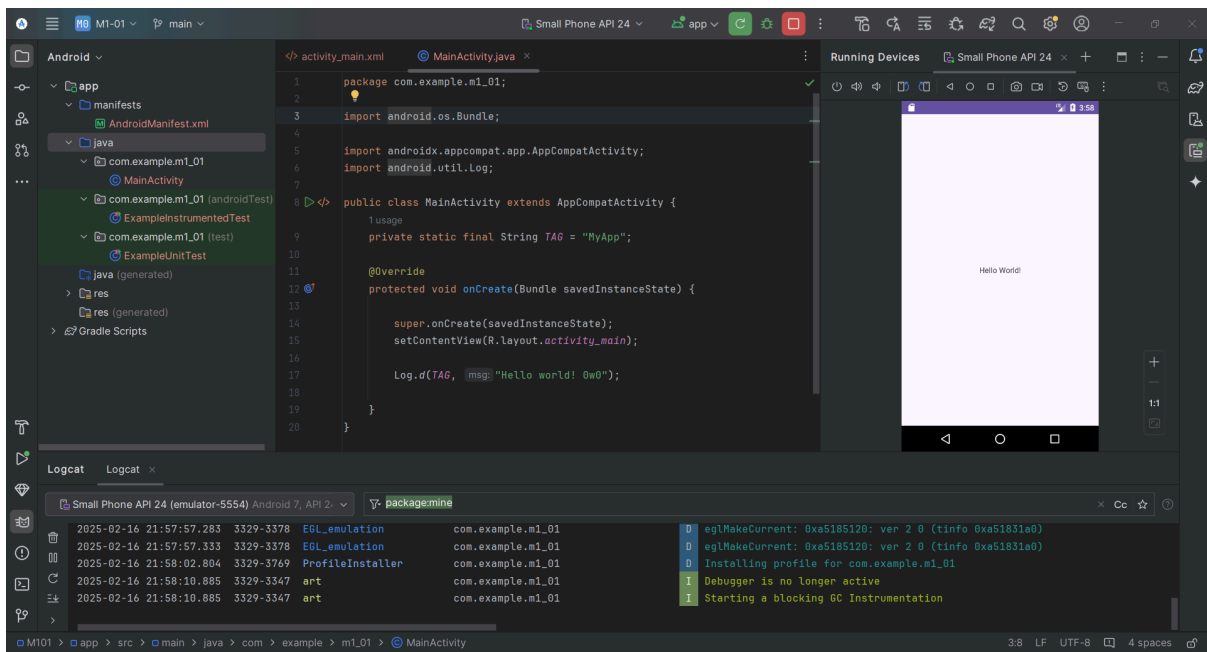
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.activity_main);

        Log.d(TAG, "Hello world! 0w0");

    }

}
```



Conclusión:

Aunque se siguen las reglas del lenguaje Orientado a Objetos de Java, para el desarrollo de aplicaciones móviles es necesario seguir reglas importantes a la hora de estructurar los elementos para su creación y funcionamiento.

Como podemos observar en la creación de un clásico “Hello World” las reglas para crearlos cambian de manera interesante al momento de trabajar en Android Studio, lo cual implica un entendimiento más a profundidad del Java y de Android Studio.