



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO**



**Desarrollo de aplicaciones móviles**

Docente: Cristian Cardoso Arellano

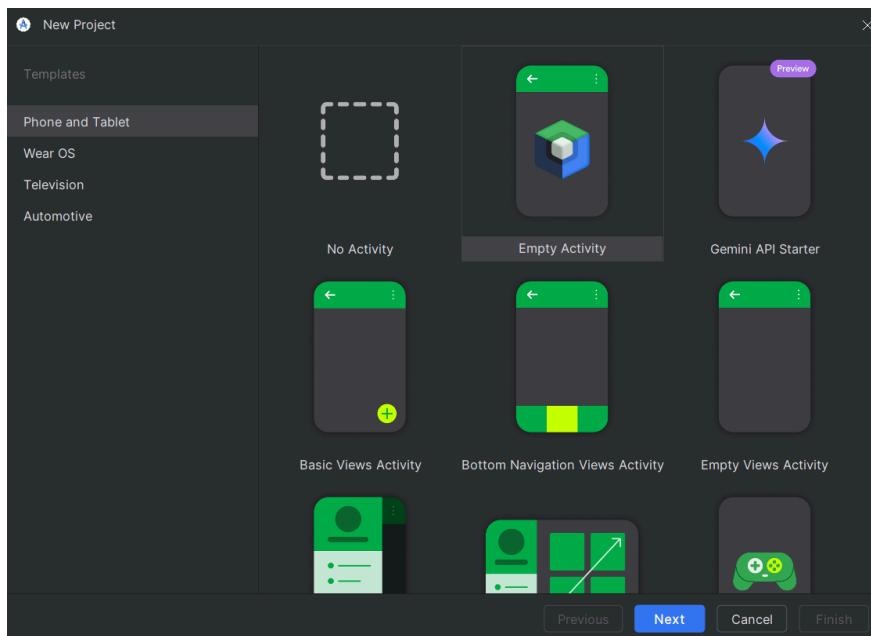
# **Actividad-M1-02.**

Fecha 17/02/2025

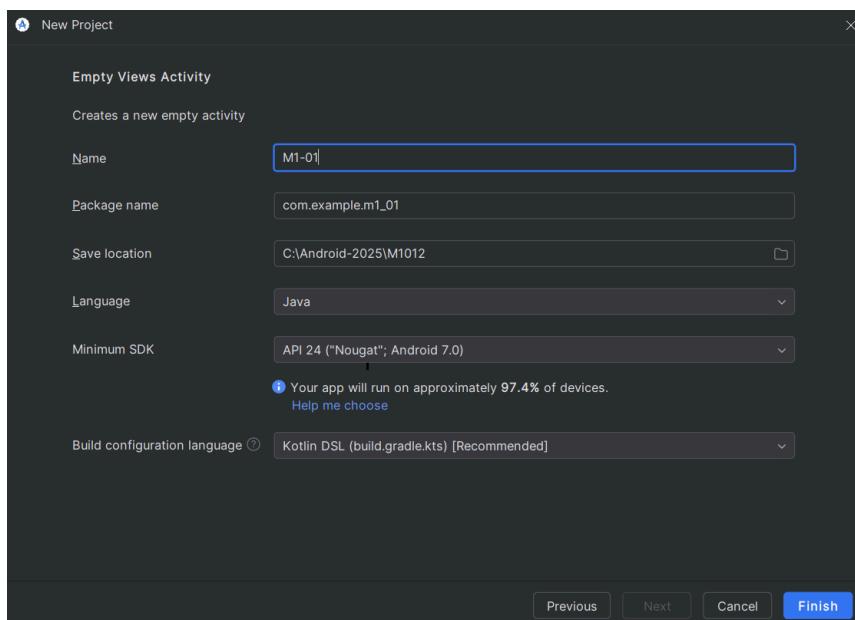
González de Santiago Itiel

Grupo 2692

- Crear un nuevo proyecto usando *Empty Views Activity*



- Cambiar el lenguaje a Java y cambiar el SDK mínimo



- 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) {

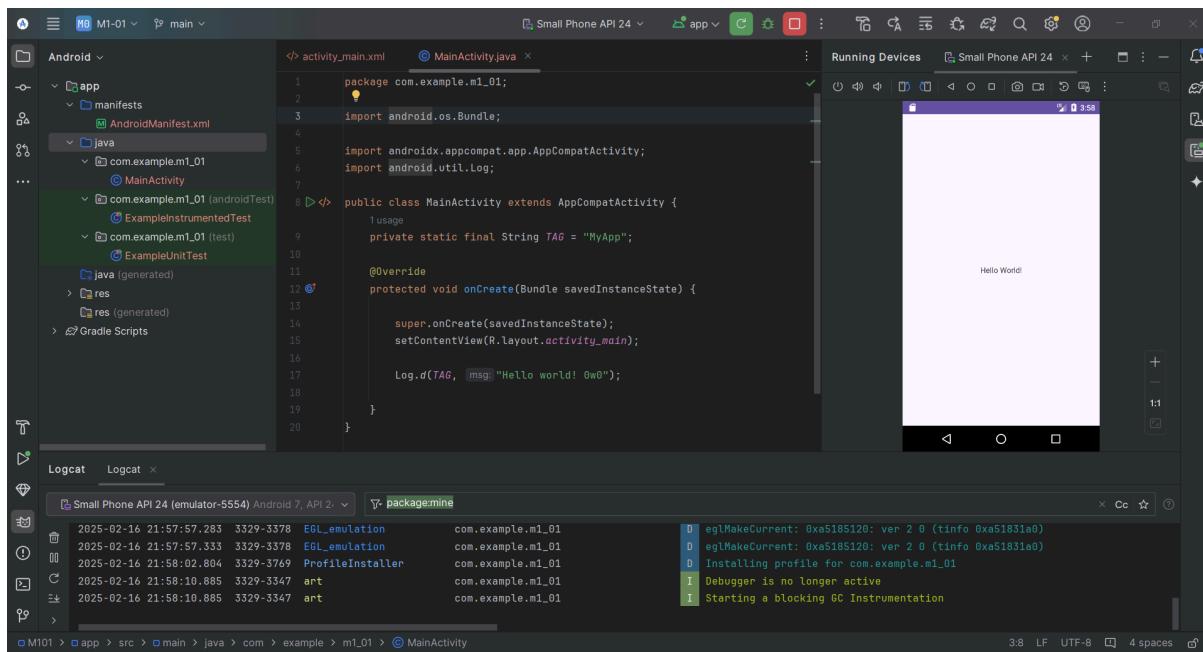
        super.onCreate(savedInstanceState);

        setContentView(R.layout.activity_main);

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

    }

}
```



```

----- beginning of system
----- beginning of main
----- PROCESS STARTED (4536) for package com.example.m1_01 -----
2025-02-16 22:01:26.820 4536-4536 System com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:26.887 4536-4536 AppCompatDelegate com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:26.920 4536-4536 art com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:26.995 4536-4536 MyApp com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.013 4536-4536 <no-tag> com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.051 4536-4536 <no-tag> com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.071 4536-4536 OpenGLRenderer com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.071 4536-4536 OpenGLRenderer com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.072 4536-4536 OpenGLRenderer com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.072 4536-4536 OpenGLRenderer com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.072 4536-4536 OpenGLRenderer com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.077 4536-4536 EGL_emulation com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.103 4536-4536 EGL_emulation com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:27.122 4536-4536 EGL_emulation com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:32.959 4536-4608 ProfileInstaller com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:41.770 4536-4543 art com.example.m1_01
2025-02-16 22:01:41.770 4536-4543 art com.example.m1_01

```

The right side of the screen shows the Logcat output with various log messages and warnings related to the application's startup and OpenGL rendering.

## 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.