

RELACIÓN 1. EJERCICIOS KOTLIN ANDROID

1. Crea una aplicación que permita al usuario ingresar dos números en dos cajas de texto (`EditText`) y, al presionar un botón, muestre el resultado de la suma en un `TextView`.

2. Haz una app que muestre la fecha actual en formato dd/MM/yyyy al abrirse.

(Clases `Date` y `SimpleDateFormat`)

3. Crea una app con un botón que incremente un contador cada vez que se presione.

4. Crea una app que muestre una lista de nombres utilizando un `ListView`.

5. Diseña una app que cambie el color de fondo al azar cada vez que se pulse un botón.

6. Haz una app con dos pantallas. En la primera el usuario escribe su nombre, y en la segunda se muestra un saludo con ese nombre.

(usar `Intent` para pasar datos entre Activities)

7. Crea una aplicación que permita al usuario ingresar su nombre y guardarlo localmente. Cada vez que la app se abre, debe mostrar un saludo con el nombre guardado (aunque se cierre y vuelva a abrir)

Usar `SharedPreferences` para almacenar y recuperar datos persistentes en el dispositivo (por ejemplo, configuraciones o nombres de usuario).

8. Crea una app que consulte una API (por ejemplo, Agify.io) y muestre el resultado.

(hacer peticiones HTTP simples desde Kotlin)