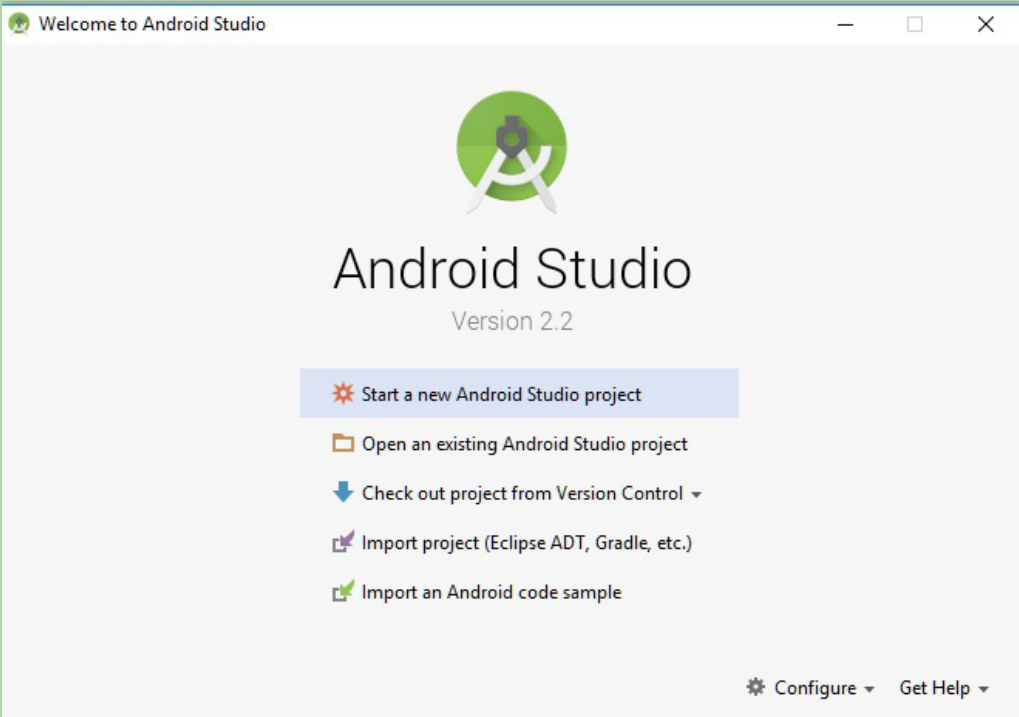


## 2 - Pasos para crear el primer proyecto Android Studio


Una vez que iniciamos el entorno del Android Studio aparece el diálogo principal:



Elegimos la opción "Start a New Android Studio project"

Ahora aparecerán una serie de ventanas para configurar el proyecto, el primer diálogo debemos especificar el Nombre de la aplicación, la url de nuestra empresa (que será el nombre del paquete que asigna java para los archivos fuentes) y la ubicación en el disco de nuestro proyecto:

Create New Project

New Project  
Android Studio

Configure your new project

Application name:Proyecto001

Company Domain:tutorialesprogramacionya.com

Package name:com.tutorialesprogramacionya.proyecto001Edit


☐ Include C++ Support

Project location:C:\Users\diego\AndroidStudioProjects\Proyecto001

PreviousNextCancelFinish

En el segundo diálogo procedemos a especificar la versión de Android mínima donde se ejecutará la aplicación que desarrollemos (dejaremos la versión 4.0.3):

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 **97,4%** 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

Minimum SDK

Glass Development Kit Preview (API 19)

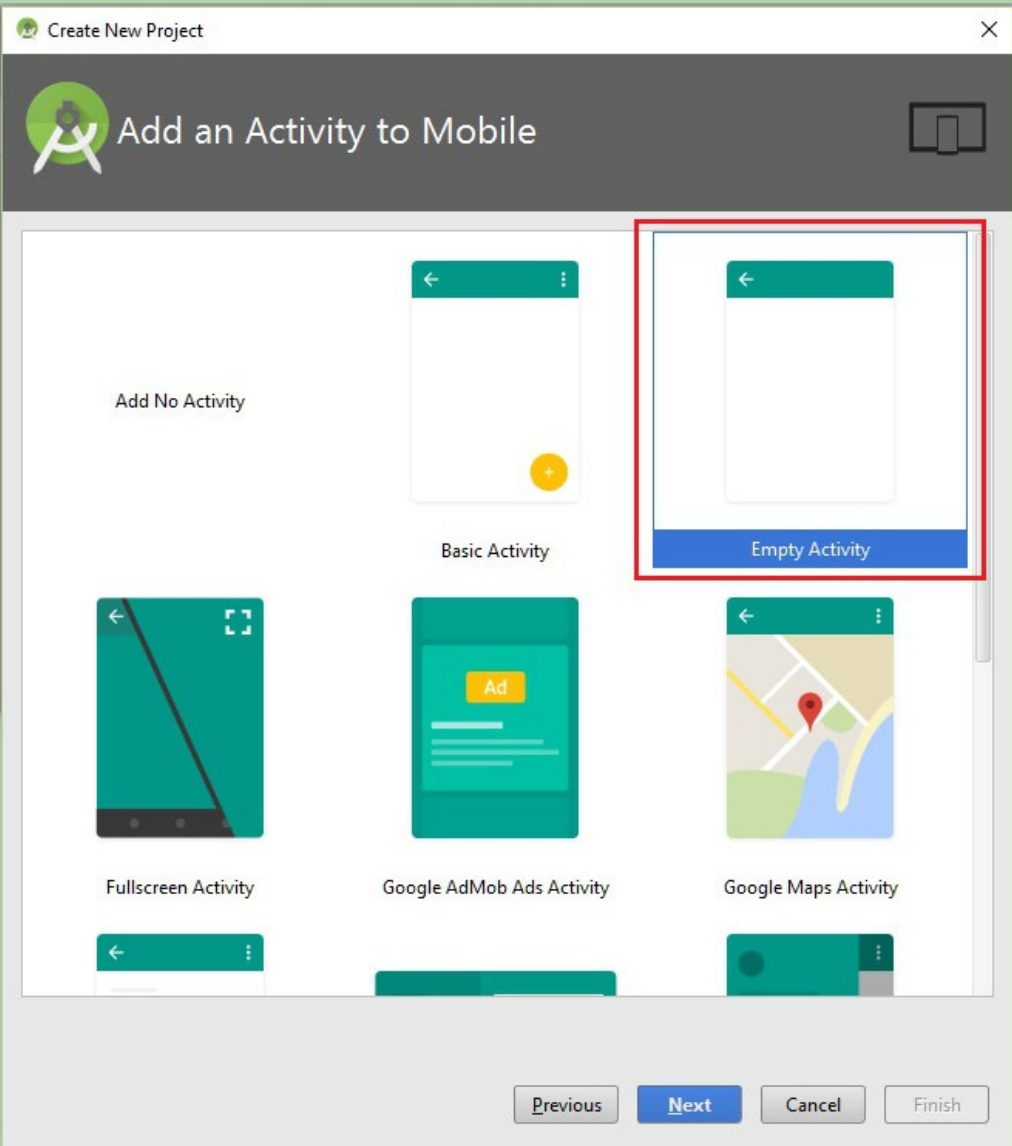
Previous

Next

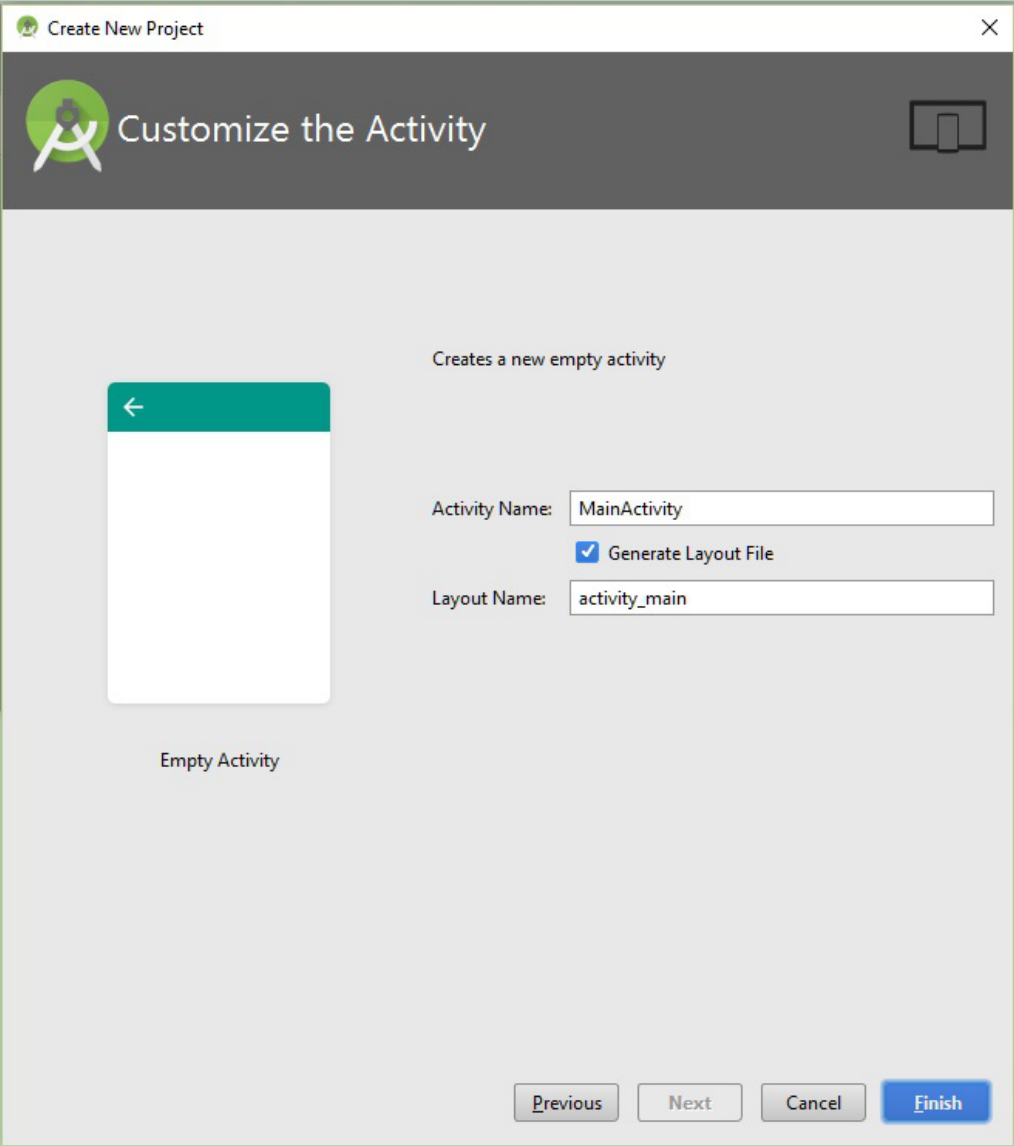
Cancel

Finish

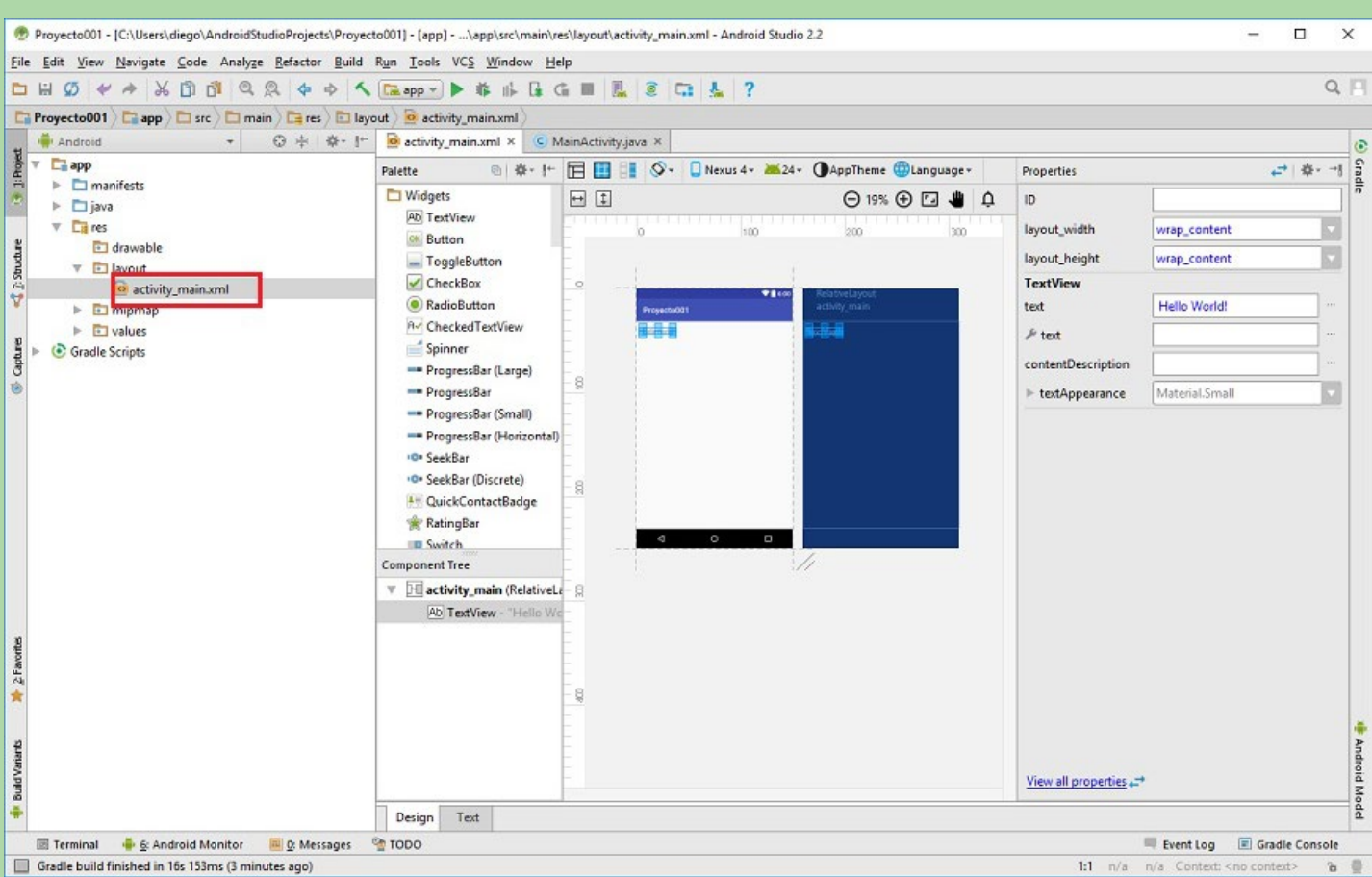
El tercer diálogo especificamos el esqueleto básico de nuestra aplicación, seleccionaremos "Empty Activity" si tenemos el Android Studio 2.2:



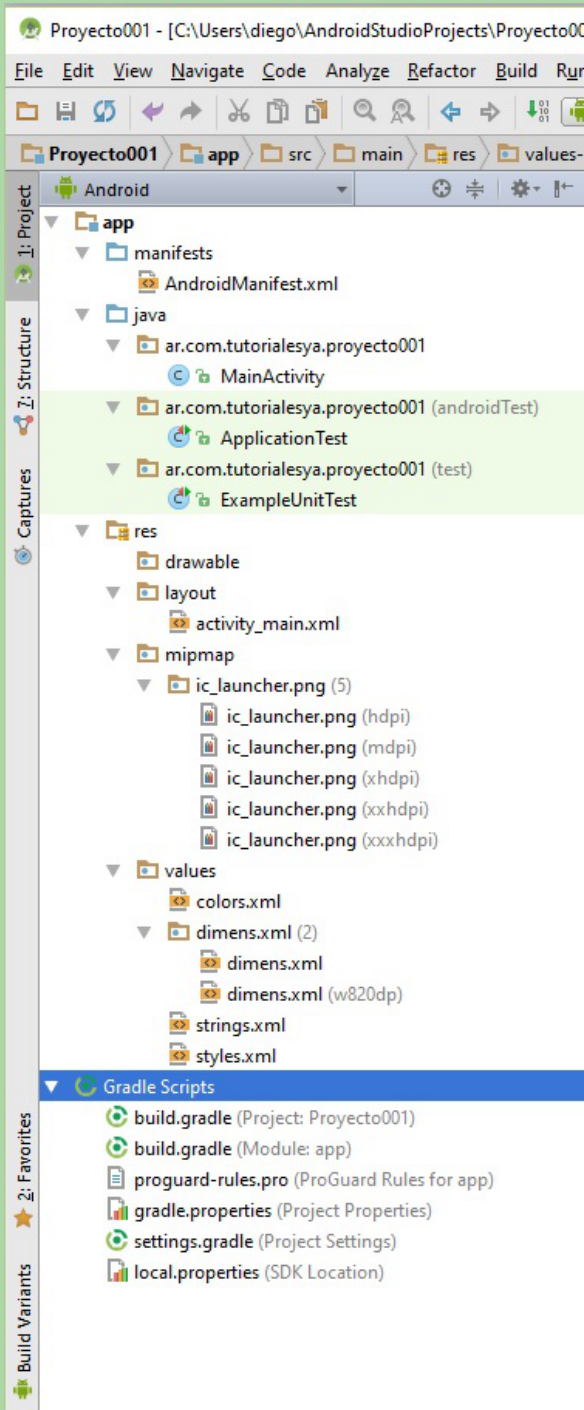
Finalmente el último diálogo tenemos que indicar el nombre de la ventana principal de la aplicación (Activity Name) y otros datos más que veremos a lo largo del curso (dejaremos con los nombres por defecto que propone Android Studio):



Tenemos finalmente creado nuestro primer proyecto en Android Studio y podemos ahora ver el entorno del Android Studio para codificar la aplicación:



El Android Studio nos genera todos los directorios y archivos básicos para iniciar nuestro proyecto, los podemos ver en el lado izquierdo del entorno de desarrollo:

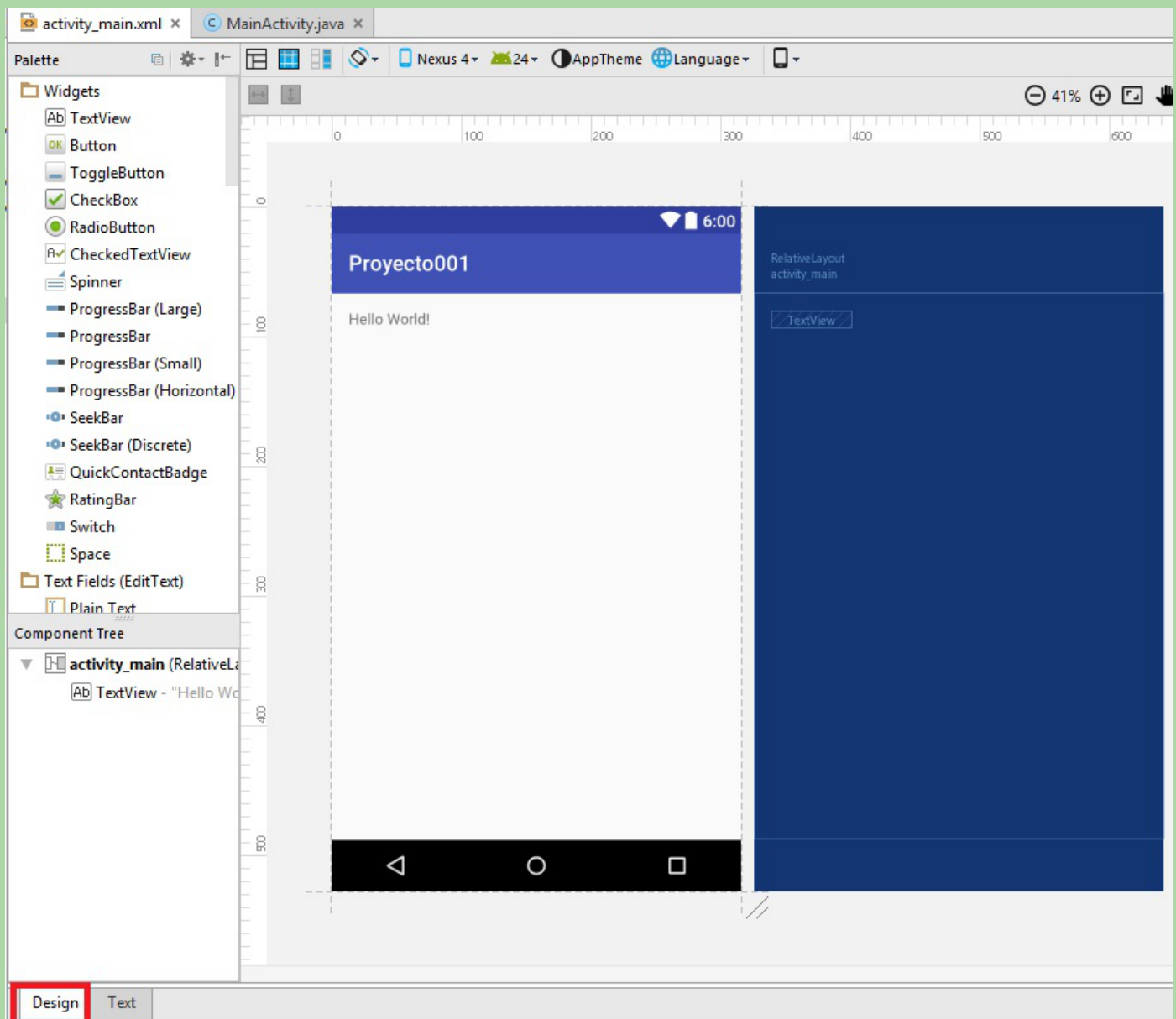


No haremos en este momento un análisis del significado y objetivo de cada uno de estas secciones y archivos generados, sino a medida que avancemos con este curso iremos viendo en forma puntual y profunda.

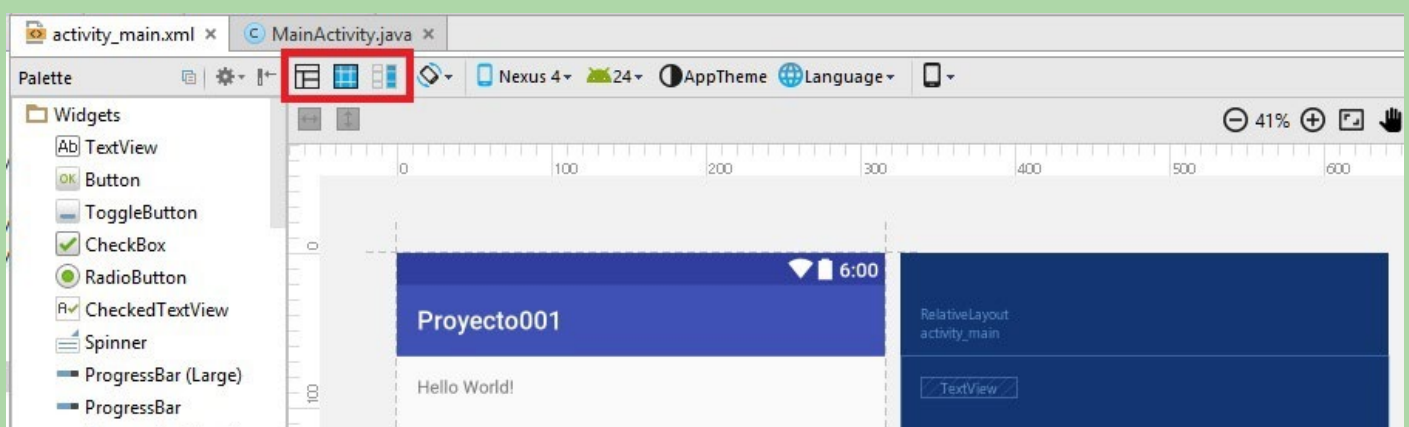
La interfaz visual de nuestro programa para Android se almacena en un archivo XML en la carpeta res, subcarpeta layout y el archivo se llama activity\_main.xml. En esta carpeta tenemos creada nuestra primer pantalla.

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

Vista de diseño:

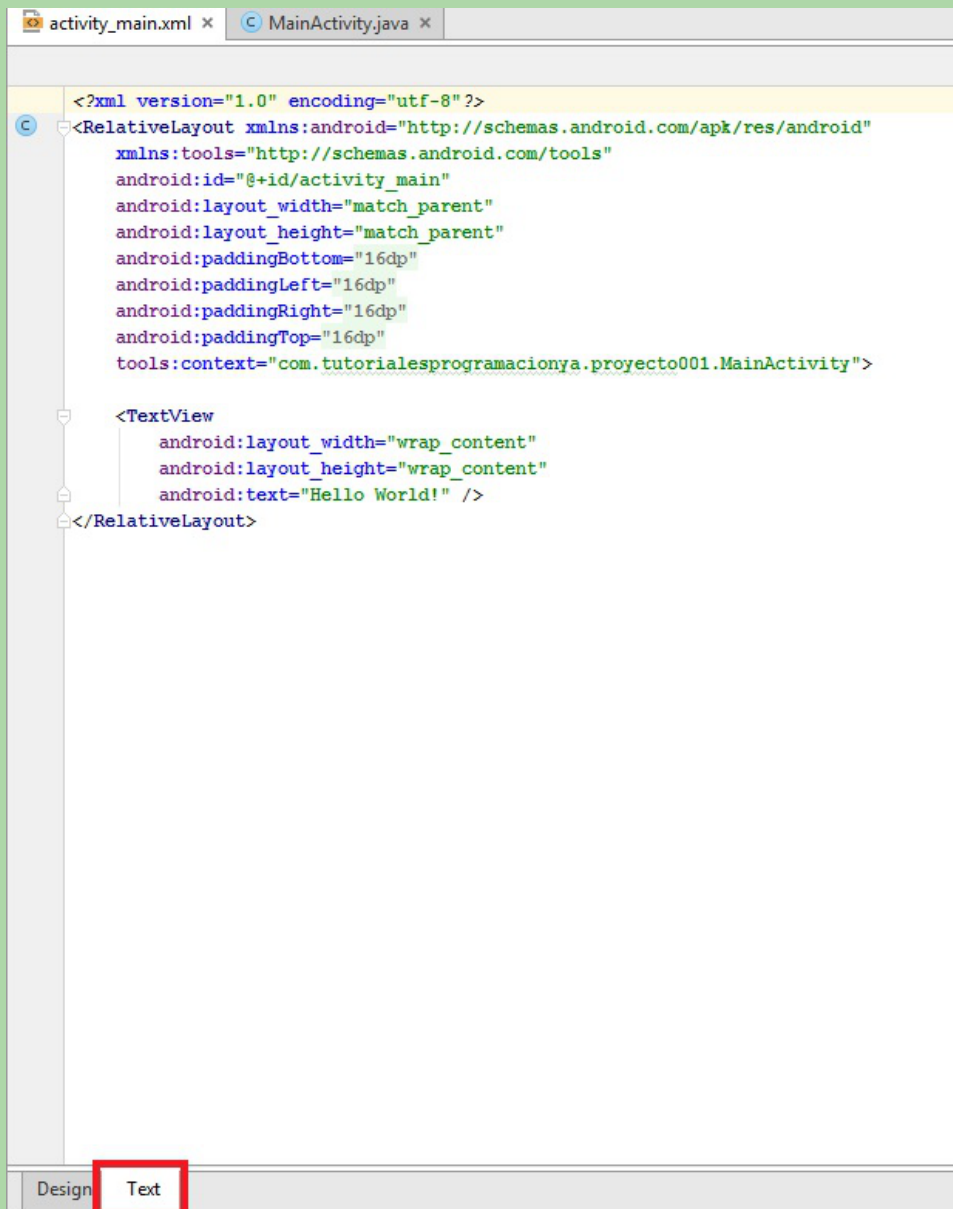


A partir de la versión 2.2 del Android Studio tenemos la vista "blueprint" que nos muestra una interfaz simplificada muy útil cuando tenemos pantallas complejas que veremos más adelante. Podemos ver solo la vista de diseño o "blueprint" seleccionando alguno de los botones que aparecen aquí:



Vista de código:



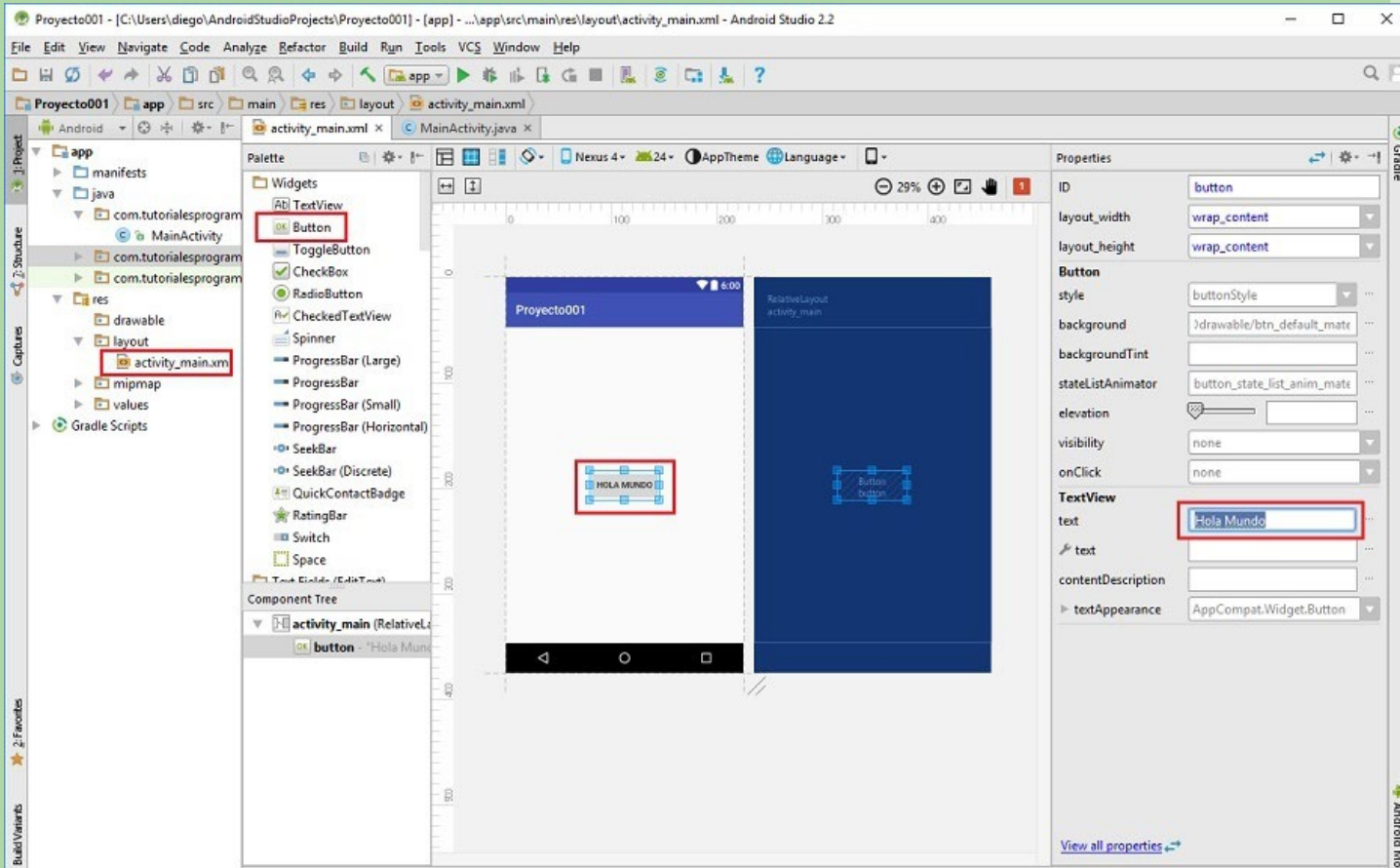


El Android Studio ya insertó un control de tipo RelativeLayout que permite ingresar controles visuales alineados a los bordes y a otros controles que haya en la ventana (más adelante analizaremos este layout)

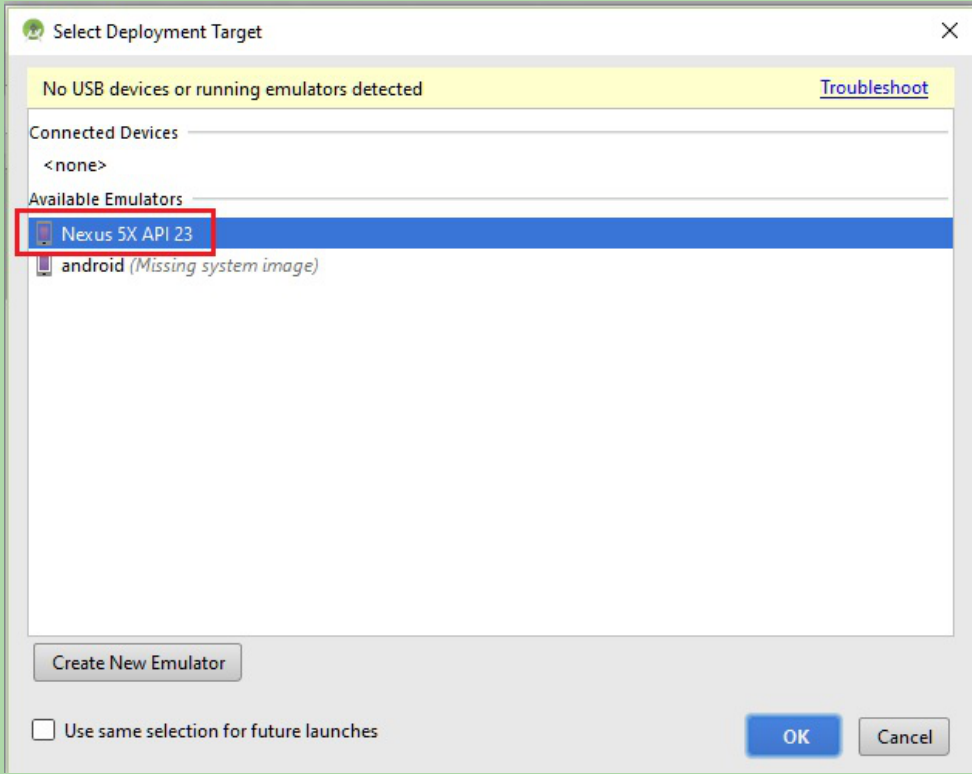
Ya veremos que podemos modificar todo este archivo para que se adapte a la aplicación que queremos desarrollar.

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 en el emulador de un dispositivo Android procederemos a hacer un pequeño cambio a la interfaz que aparece en el celular: borraremos la label que dice "Hello World" (simplemente seleccionando con el mouse dicho elemento y presionando la tecla delete, podemos seleccionarla de cualquiera de las dos interfaces "Design" o "blueprint") 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" y en este diálogo procedemos a dejar seleccionado el emulador por defecto que aparece (Nexus 5X) y presionamos el botón "OK" (si no tiene ningún emulador puede crear uno):



Luego de un rato aparecerá el emulador de Android en pantalla (el arranque del emulador puede llevar más de un minuto), es IMPORTANTE tener en cuenta que una vez que el emulador se ha arrancado no lo debemos cerrar cada vez que hacemos cambios en nuestra aplicación o codificamos otras aplicaciones, sino que volvemos a ejecutar la aplicación con los cambios y al estar el emulador corriendo el tiempo que tarda hasta que aparece nuestro programa en el emulador es muy reducido.

Cuando terminó de cargarse el emulador debe aparecer nuestra aplicación ejecutándose:

