

Programación de Plataformas Móviles Laboratorio 1

Lección 1.1 - Introducción




1 Beneficios de Kotlin
2 Instalar el kit de desarrollo de Java (JDK)
3 Instalar IntelliJ IDEA
4 Crear Hello Kotlin
5 **Resumen**

5. Resumen

- Kotlin es similar a otros lenguajes de programación orientados a objetos.
- Instale el último JDK para su sistema operativo para utilizar Kotlin.
- Instale IntelliJ IDEA para trabajar con Kotlin.
- En IntelliJ IDEA, inicie Kotlin REPL (**Herramientas > Kotlin > Kotlin REPL**) para practicar en un shell interactivo.
- Ingrese el código seguido de **Control+Enter** (**Command+Enter** en una Mac) para ejecutarlo.
- Aquí está "Hola mundo" en Kotlin:

```
fun printHello() {  
    println ("Hello World")  
}
```

¡Obtuviste la insignia En aprendizaje !
Crea un perfil para recuperar tu insignia.

Compartir   

Volver a la ruta de aprendizaje

Crear perfil Descartar

Listo

Developers Imprescindibles Diseño y planificación Desarrollo Más

Buscar / Español - A... Estudio Android

básicos de Kotlin

Comienza a desarrollar en Kotlin y aprende los aspectos básicos de ese lenguaje de programación: tipos de datos, operadores, variables, estructuras de control y variables anulables frente a variables que no admiten nulidades.

2 actividades • 1 cuestionario

Porcentaje total: 0%
Ver perfil




1 Cómo comenzar

Laboratorio de código

Comienza a usar el lenguaje de programación Kotlin.

Realizar el laboratorio de código

¡Obtuviste la insignia Me uní al Programa para desarrolladores de Google !
Se agregó la insignia a tu perfil.

Compartir   

Ver perfil Descartar

- 1 Bienvenido
- 2 Aprende sobre operadores y tipos
- 3 Comparar condiciones y booleanos
- 4 Aprende sobre la nulidad
- 5 Explorar matrices, listas y bucles
- 6 Resumen
- 7 Aprende más

7. Aprende más

- Conversión de tipo explícita
- Definición de variables
- Plantillas de cadenas
- Valores que aceptan valores nulos
- Liza
- Matrices
- `if`, `when`, `for`, `while`
- `?:` (Elvis) operador
- `!!` operador

¡Obtuviste otra insignia en aprendizaje!

Tu perfil obtuvo el logro.

Compartir



Volver a la ruta de aprendizaje

Ver perfil

Descartar

Listo

Informar un error

Developers

Imprescindibles

Diseño y planificación

Desarrollo

Más

Buscar

Español - A...

Estudio Android

2 actividades • 1 cuestionario

1 Cómo comenzar

Laboratorio de código

0



1 Aspectos básicos de Kotlin

Laboratorio de código

0



Cuestionario

Obtén la insignia por completar la lección 1: Aspectos básicos de Kotlin

¡Obtuviste la insignia Primera ruta de aprendizaje e insignia de cuestionario!

Se agregó la insignia a tu perfil.

Compartir



Ver perfil

Descartar



1. ¿Completaste todas las actividades de esta lección?

☒ Si, completé todas las actividades de la lección

☒ ¡Correcto!

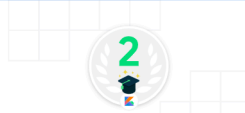
☐ No, sigo trabajando en esta lección

Results

Tu puntuación es **1 de 1**. ¡Felicitaciones! Aprobaste el cuestionario.

¡Obtuviste la insignia **Lección 2:**
Funciones!

Accede a tu cuenta para reclamar la insignia.



Volver a la ruta de aprendizaje

Acceder