

1. **Ruta absoluta hacia el directorio principal donde está almacenada la aplicación.**

C:\Users\juanlu\AndroidStudioProjects\ProyectoJuanlu.

2. **Ruta relativa hacia el directorio con las actividades de la aplicación.**

app\src\main\java\com\juanlu.

3. **Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los recursos de la aplicación.**

app\src\main\res.

4. **Ruta relativa hacia el directorio donde se encuentran los elementos de compilación de la aplicación.**

app\build\intermediates.

5. **¿Cuántas clases se han creado para esta aplicación? ¿heredan de alguna clase?**

2 y heredan de AppCompatActivity.

6. **¿Qué es una actividad? ¿dónde se define la apariencia gráfica y el funcionamiento lógico de cada actividad?**

Una actividad es un componente de la aplicación que proporciona una pantalla con la que el usuario puede interactuar para realizar una acción o ver información. La apariencia gráfica y el funcionamiento lógico de cada actividad se definen en el archivo XML de diseño y en el archivo Kotlin correspondiente.

7. **¿Cuál es el cometido de la función "onCreate" de las actividades?**

El cometido de la función "onCreate" de las actividades es crear la actividad y configurar su interfaz de usuario. Esta función se llama cuando se crea la actividad por primera vez y es donde se deben inicializar los elementos de la interfaz de usuario y configurar cualquier otro aspecto de la actividad.

8. **¿Para qué se utiliza el objeto "intent" de la clase "Intent" en esta aplicación?**

El objeto "intent" de la clase "Intent" se utiliza en esta aplicación para iniciar otras actividades y pasar datos entre ellas. Por ejemplo, se puede utilizar un objeto "intent" para iniciar una nueva actividad cuando se hace clic en un botón y pasar datos de la actividad actual a la nueva actividad.

9. **¿Qué está definido en el fichero "strings.xml"?**

El fichero "strings.xml" contiene las cadenas de texto utilizadas en la aplicación. Estas cadenas se pueden utilizar en el código Kotlin y en los archivos XML de diseño.

10. **¿Para qué se utiliza el directorio "mipmap" en el proyecto? ¿qué significa la siguiente línea de código del fichero "ic_launcher.xml"?**

```
<background android:drawable="@drawable/ic_launcher_background" />
```

El directorio "mipmap" se utiliza en el proyecto para almacenar los iconos de la aplicación en diferentes densidades de píxeles. La línea de código que mencionas en el fichero "ic_launcher.xml" se refiere al fondo del icono de la aplicación. En este caso, el fondo se establece en el archivo "ic_launcher_background.xml".

11. ¿Cuál es la función principal del fichero "AndroidManifest.xml"? ¿Dónde se encuentra ubicado?

El fichero "AndroidManifest.xml" es un archivo de configuración que describe la estructura de la aplicación y sus componentes, como actividades, servicios, proveedores de contenido, etc. El fichero se encuentra en el directorio app/src/main.

12. Indica las siguientes cláusulas del fichero de manifiesto:

- 1. Nombre de las actividades.**
- 2. Explica las siguientes cláusulas:**

android:allowBackup="true"
android:icon="@mipmap/ic_launcher"

El nombre de las actividades se define en el fichero "AndroidManifest.xml" utilizando la etiqueta <activity>.

La cláusula android:allowBackup="true" indica que se permitirá realizar copias de seguridad de la aplicación. La cláusula android:icon="@mipmap/ic_launcher" se utiliza para especificar el icono de la aplicación. En este caso, el icono se encuentra en el directorio "mipmap".