

Enlace al repositorio: <https://github.com/Patrontrox/Proyecto-Juanlu.git>

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".