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

C:\Users\juanlu\AndroidStudioProjects\ProyectoJuanlu.

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

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

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

app\src\main\res.

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

app\build\intermediates.

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

2 y heredan de AppCompatActivity.

1. **¿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.

1. **¿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.

1. **¿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

1. **¿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.

1. **¿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”.

1. **¿Cuál es la función principal del fichero "AndoidManifest.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.

1. **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”.