

### Práctica 3 - Programación de Dispositivos Móviles

De: Rodrigo Alonso Ruelas Lope

Pregunta:

¿Cómo usar la carpeta res/raw y el objeto MediaPlayer (Android/Kotlin)?

En Android, la carpeta res/raw se utiliza para almacenar recursos de archivos en bruto como archivos de audio, video o cualquier otro tipo de archivo que necesites en tu aplicación sin ningún tipo de procesamiento o compresión por parte del sistema. Es decir, los archivos que colocas en la carpeta res/raw se copian tal cual a tu aplicación y se utilizan directamente, sin modificaciones.

El objeto MediaPlayer te permite reproducir archivos de audio o vídeo almacenados en esta carpeta.

Para usar la carpeta res/raw y el objeto MediaPlayer en Kotlin, vamos a seguir los siguientes pasos:

1. Crear la carpeta res/raw (esto si no existe dicha carpeta).
  - En el explorador de archivos de Android Studio, haz clic derecho en la carpeta res > New > Android Resource Directory.
  - Seleccionar raw en el campo Resource type y aceptar.
  - Colocar los archivos de audio o video en la carpeta raw.
2. Configurar MediaPlayer para reproducir el archivo.
  - Para utilizar el archivo almacenado en res/raw con el objeto MediaPlayer.