



Sistema Universidad Abierta

UNIDAD 1 ACTIVIDAD 3

Materia:

PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

Asesor:

Cristian Cardoso Arellano

Semestre:

**6°
Semestre**

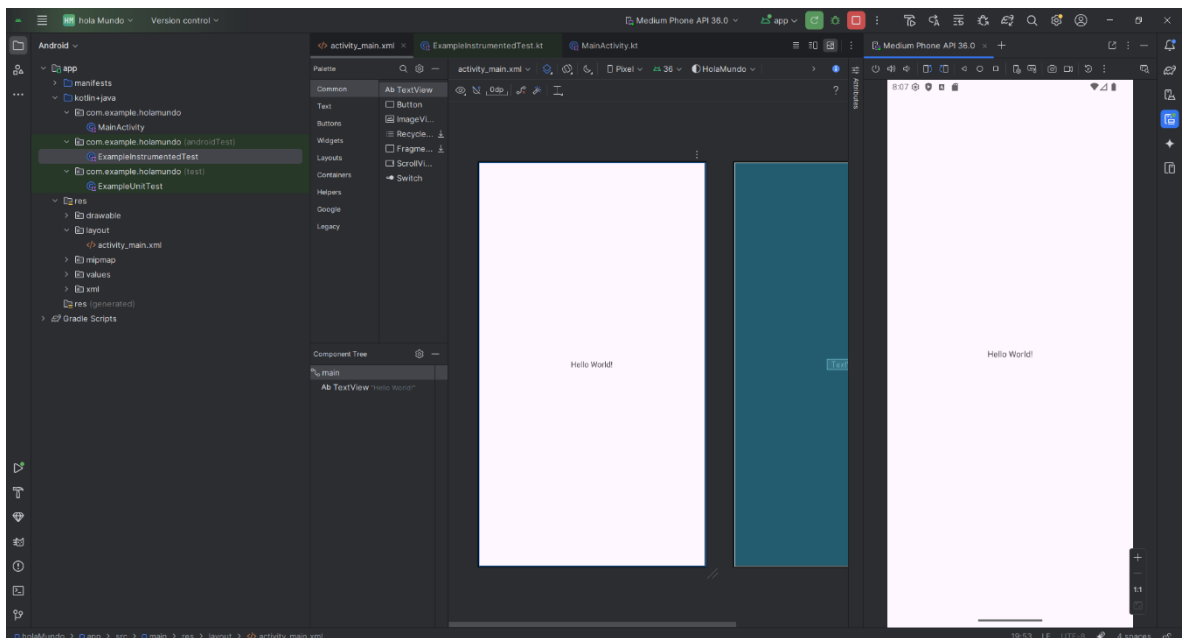
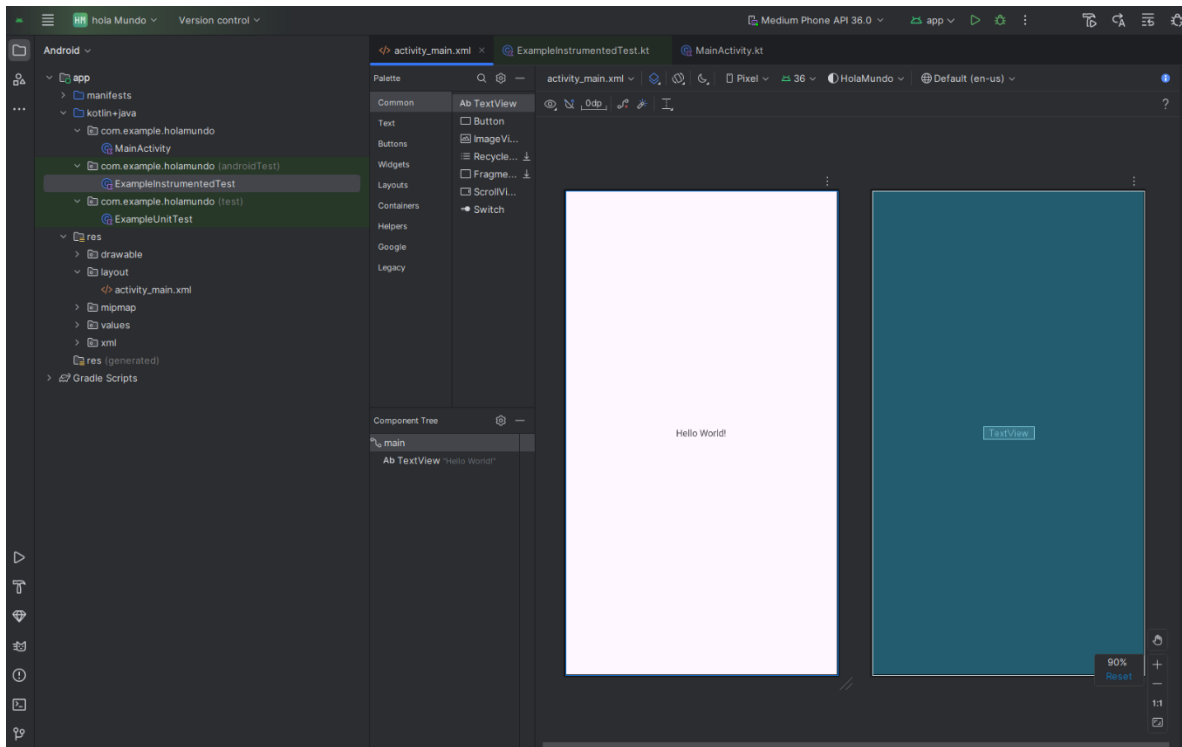
Alumno:

Sealtiel Esteban Solano Flores

Unidad 1.

Actividad 3.

1. Imprimir un *Hello world*.

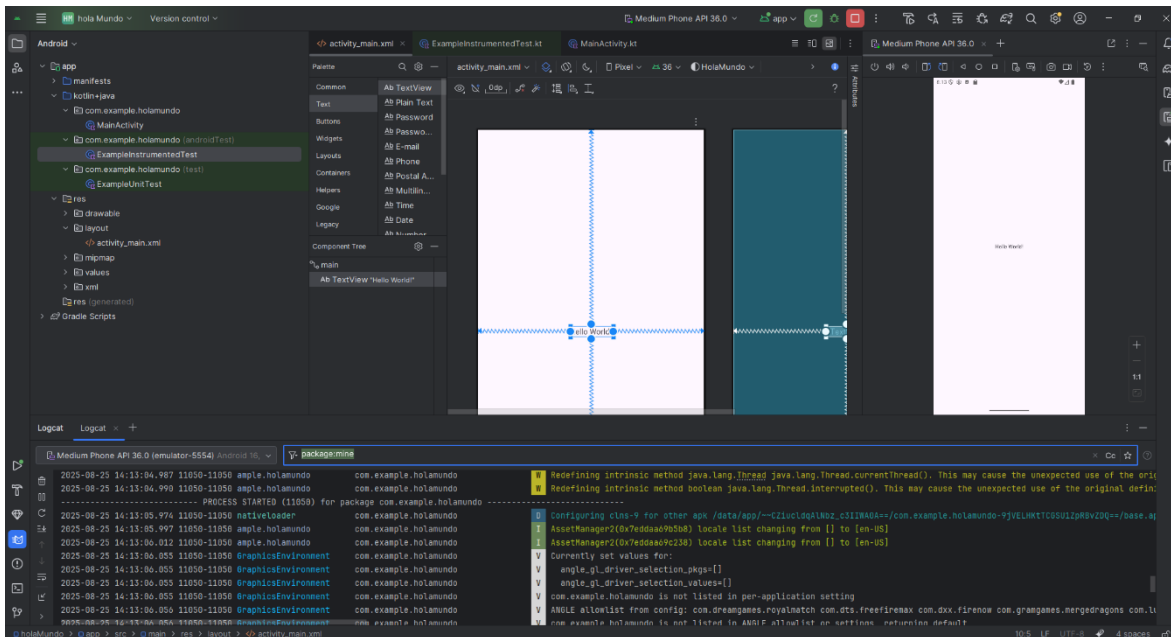


2. Ingresar el código de programación. para imprimir en el log “Hello World”.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Hello World!"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
```

3. Buscar la impresión del “hello world” en la ventana “logcat” dentro de Android Studio.



Conclusión.

¡El ejercicio "Hello, World!" es la piedra angular para cualquier desarrollador que se inicia en el ecosistema de Android. A través de este proyecto inicial, se establecen los conceptos fundamentales y la estructura básica que se repetirá en aplicaciones de cualquier complejidad.

Las lecciones clave de este ejercicio son:

Separación de Lógica e Interfaz: Se aprende de manera práctica el principio de diseño más importante en Android: la separación entre la lógica de la aplicación (escrita en Java o Kotlin) y la presentación o interfaz de usuario (definida en archivos XML). El archivo MainActivity.java controla el "qué hace" la aplicación, mientras que activity_main.xml define el "cómo se ve".

Conexión entre Componentes: La línea setContentView(R.layout.activity_main) es el puente que une estos dos mundos. Comprender que esta instrucción carga una vista (layout) dentro de una actividad (Activity) es crucial para entender el ciclo de vida y el funcionamiento de una pantalla en Android.

Estructura de un Proyecto: Permite una primera exploración de la estructura de carpetas de un proyecto en Android Studio. Se aprende dónde residen los archivos de código fuente (java), los recursos como layouts, imágenes y textos (res), y cómo el sistema los organiza y accede a ellos.

Componentes Básicos: Introduce los dos componentes más esenciales de una app: la Activity, que representa una pantalla, y el View (en este caso, un TextView), que es el bloque de construcción fundamental de la interfaz de usuario.

"Hello, World!" significa haber configurado exitosamente el entorno de desarrollo, comprendido la arquitectura básica de una aplicación de Android y ejecutado un ciclo completo desde la creación del código hasta su despliegue en un emulador o dispositivo. Es el primer paso indispensable que sienta las bases para construir aplicaciones más complejas, interactivas y funcionales.

Fuentes de Información.

Google for developers. Cómo crear tu primera app para Android.
<https://developer.android.com/codelabs/basic-android-kotlin-compose-first-app?hl=es-419#0>