

Aprendiendo Kotlin – Actividad 1

Autor: Pedro Alonso Tapia Lobo

Fecha:

Universidad Alfonso X el Sabio

Índice

- 1. Introducción
- 2. Requerimientos
- 3. Arquitectura del Proyecto
- 4. Diseño de Interfaz
- 5. Código del Proyecto
- 6. Pruebas y Validación
- 7. Conclusión
- Anexos
- Bibliografía

1. Introducción

Objetivo del Proyecto:

Desarrollar una aplicación Android que permita al usuario navegar entre pantallas, cambiar el color de fondo de la aplicación y gestionar la entrada de datos de texto.

Funcionalidades Clave:

- 1. Navegación entre pantallas.
- 2. Modificación del color del fondo.
- 3. Captura y visualización de datos (nombre del usuario).

Plataforma: Android Studio, Kotlin.

2. Requerimientos

Requerimientos Funcionales:

- 1. El sistema debe permitir al usuario ingresar un nombre y mostrarlo en pantalla.
- 2. El usuario puede cambiar el color del fondo.
- 3. El sistema debe permitir navegar entre al menos tres pantallas.

3. Arquitectura del Proyecto

Descripción General:

La aplicación está basada en actividades para cada pantalla y layouts XML para definir las

interfaces de usuario.

Clases principales: FirstAppActivity, SecondActivity, ThirdActivity.

Diagrama de estructura de la aplicación (incluir en versión final).

4. Diseño de Interfaz

Cada pantalla está diseñada utilizando componentes estándar de Android:

1. Pantalla de inicio con un botón para acceder a la segunda pantalla.
2. Segunda pantalla con campo de texto, botones para cambiar el color y volver al inicio.
3. Tercera pantalla de confirmación.

Diseño de layouts: activity_first_app.xml, activity_second.xml, activity_third.xml.

5. Código del Proyecto

La estructura de archivos incluye los siguientes elementos clave:

1. FirstAppActivity.kt: Define la pantalla de inicio.
2. SecondActivity.kt: Implementa las funcionalidades de cambio de fondo y navegación.
3. ThirdActivity.kt: Muestra la tercera pantalla.
4. AndroidManifest.xml: Declara las actividades.

Fragmentos de código relevantes: (incluir código).

6. Pruebas y Validación

Se realizaron pruebas funcionales para validar lo siguiente:

1. Navegación correcta entre pantallas.
2. Cambios de color de fondo funcionando adecuadamente.
3. Almacenamiento y visualización del nombre ingresado por el usuario.

7. Conclusión

El proyecto alcanzó sus objetivos al implementar la navegación entre pantallas, el cambio de fondo y la captura de datos.

Futuras mejoras incluyen almacenar preferencias de usuario y añadir más opciones de personalización.

Bibliografía

Documentación de Android Developer: <https://developer.android.com>