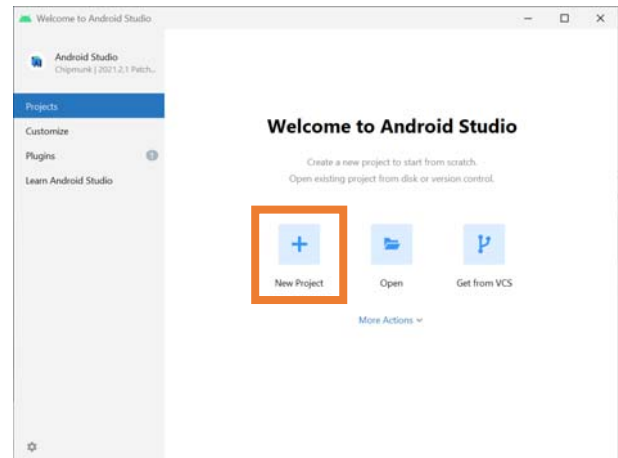
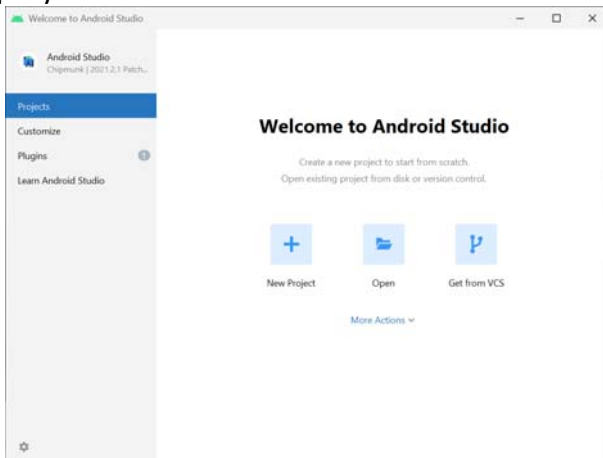


Actividad 2 – Hello there

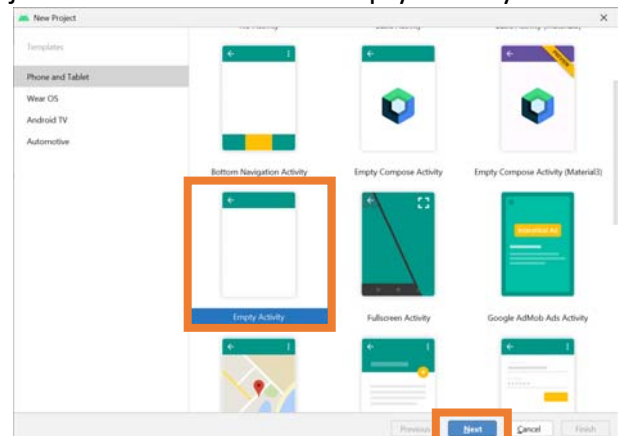
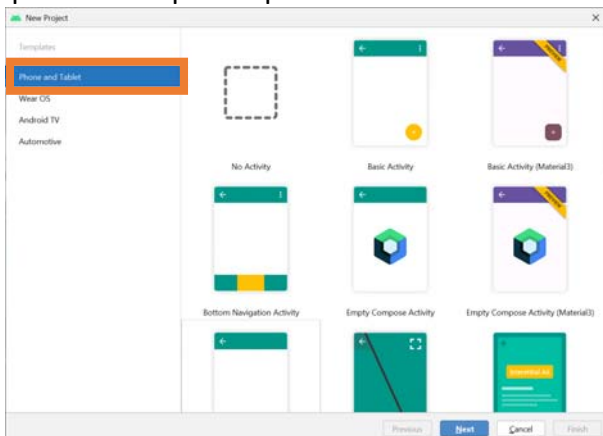
Para probar que todo funciona correctamente se va a crear una sencilla aplicación "Hello there".

Al abrir Android Studio, pregunta si se quiere crear o abrir un nuevo proyecto. Se elegirá crear un proyecto nuevo.



Android Studio permite crear aplicaciones para diferentes tipos de dispositivos como móviles, tablets, TV, relojes, vehículos... En este curso realizaremos aplicaciones para teléfonos y tabletas.

En la parte de la derecha se pueden observar diferentes plantillas básicas dependiendo del tipo de aplicaciones que se quieran desarrollar. Para este ejercicio se seleccionará "Empty Activity".



A continuación, se debe configurar el nombre del proyecto, el directorio, el lenguaje de programación Java o Kotlin (este último por defecto) y el mínimo SDK para ejecutar la aplicación.

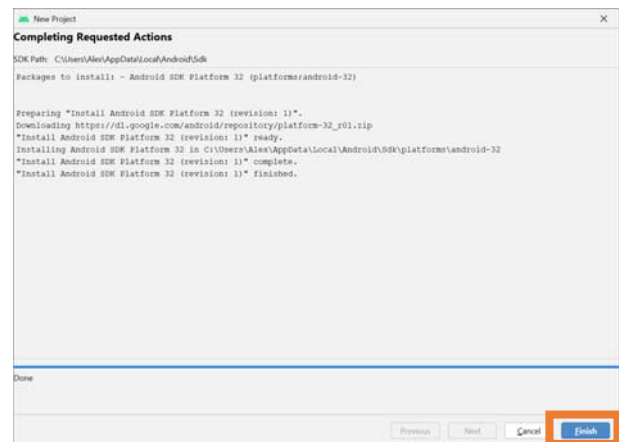
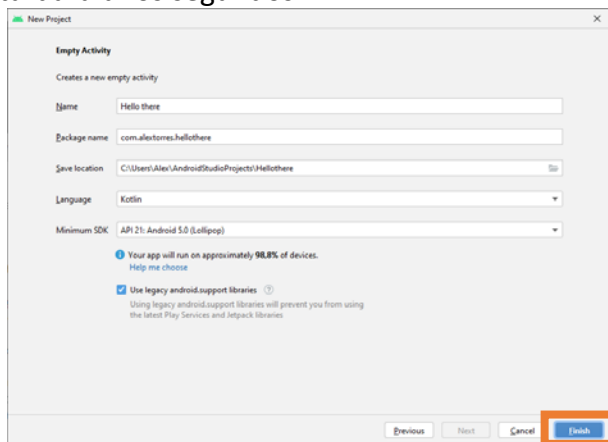
A partir de ahora en todos los proyectos se debe seguir la siguiente estructura para el nombre del paquete **com.tu_nombre_tu_apellido.nombre_proyecto** todo en minúsculas. Por ejemplo, para este ejercicio sería: com.alex.torres.hellothere.

Como lenguaje de programación se seleccionará Kotlin.

A la hora de elegir el SDK mínimo si se elige el último disponible se tendrán más características y funcionalidades disponibles pero la aplicación solo se podrá ejecutar en unos pocos dispositivos. Para esta actividad se seleccionará: **API 21: Android 5.0 (Lollipop)**.

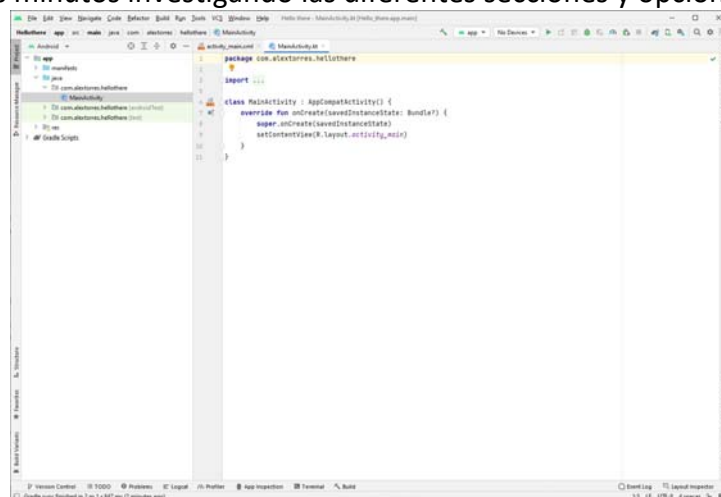
También se debe marcar la opción **Use legacy Android.support libraries** que permitirá usar algunas funciones nuevas en dispositivos antiguos.

Una vez configuradas todas las opciones se pulsará **Finish** y comenzará la creación del proyecto que tardará unos segundos.

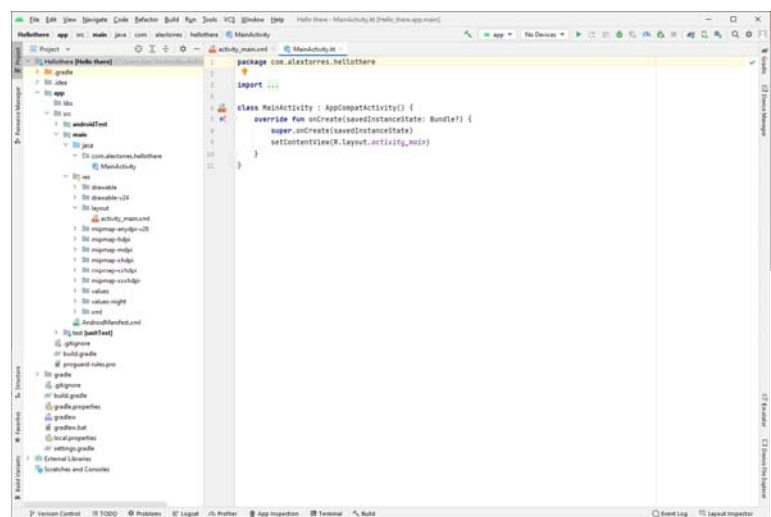
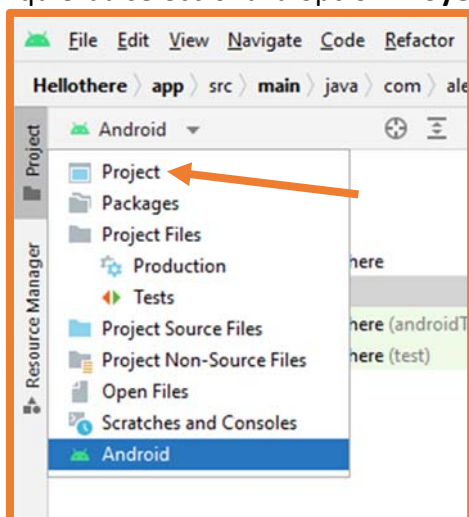


Al crear el proyecto la pantalla de Android Studio mostrará toda la información del mismo.

Puedes tomarte unos minutos investigando las diferentes secciones y opciones.



A continuación, veamos los archivos y directorios del proyecto, para ello en la parte superior izquierda selecciona la opción **Project**.



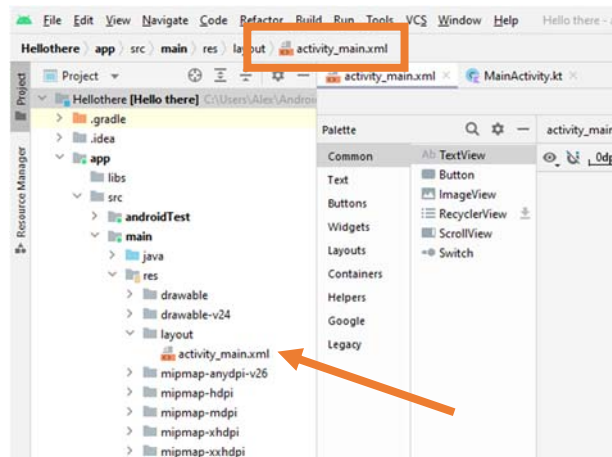
A continuación, se muestra una breve explicación de los directorios y archivos que más nos interesan, todos ellos dentro del directorio **app**, algunos directorios/archivos no se crean hasta que se compila la aplicación:

- build: subdirectorio que no se debe tocar. En él se crean los archivos dex compilados, los recursos preparados... con cada cambio en el proyecto este directorio se actualiza.
- libs: subdirectorio con las librerías que usa el proyecto.
- src:
 - androidTest: subdirectorio donde se crea la aplicación de prueba.
 - main
 - java: subdirectorio que contiene el código fuente de la aplicación.
 - MainActivity.kt: archivo Kotlin con el comportamiento de la pantalla principal.
 - res: subdirectorio con los recursos de la aplicación.
 - layout: subdirectorio con las apariencias de las ventanas de la aplicación.
 - activity_main.xml: apariencia de la ventana principal.
 - AndroidManifest.xml: archivo con la configuración de la aplicación.
 - .gitignore: lista de directorios y archivos que no se subirán al control de versiones.
 - app.iml: archivo de configuración del módulo del entorno IntelliJ IDEA.
 - build.gradle: archivo de configuración de la utilidad Gradle que es la que compila la aplicación.
 - proguard-rules.pro: herramienta que optimiza el código.

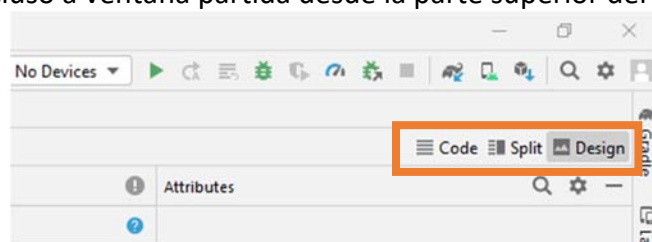
Estos son algunos de los directorios y archivos de una aplicación Android, durante el curso se acabarán de explicar el resto.

A continuación, vamos a modificar la ventana de la aplicación para mostrar el texto "Hello There!".

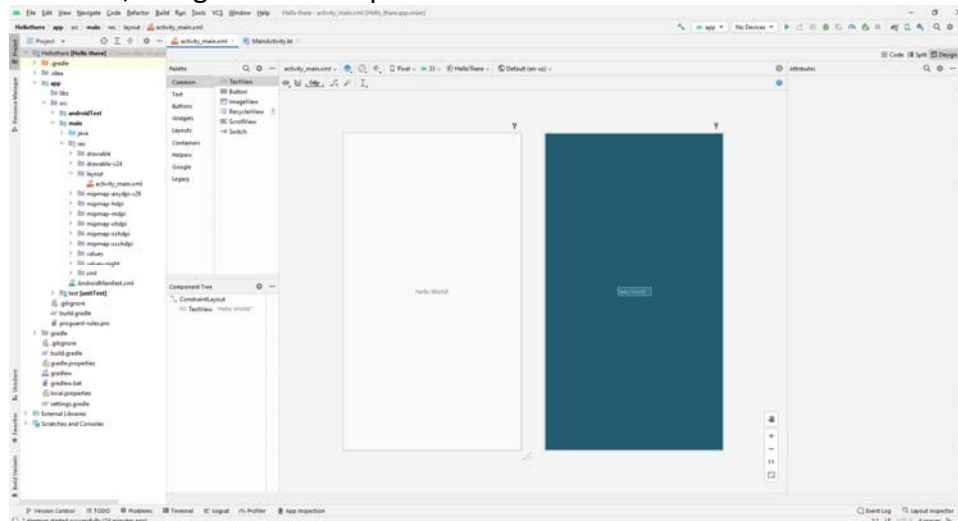
Se debe seleccionar la pestaña del archivo de interfaz gráfica o si no está abierto abrirlo desde los archivos del proyecto.



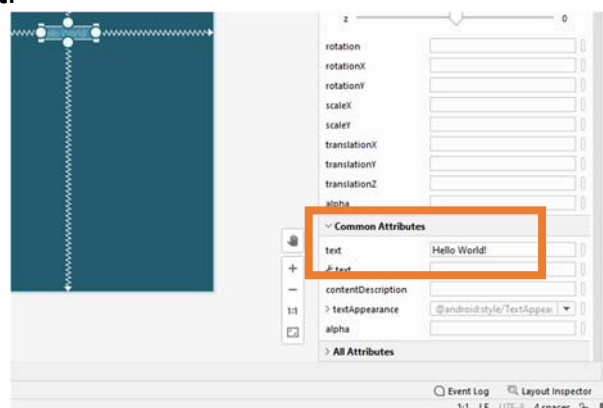
Una vez abierto se mostrará la ventana de diseño de la interfaz gráfica, que se puede cambiar a la ventana de código o incluso a ventana partida desde la parte superior derecha.



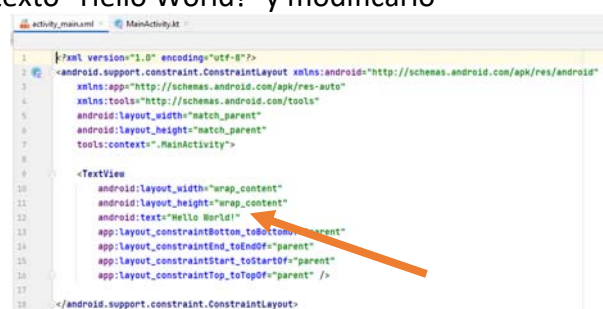
Tómate tu tiempo para investigar todo lo que aparece en la ventana de interfaz gráfica, puedes cambiar entre diseño, código o ventana partida.



Para modificar el texto "Hello World!" se debe seleccionar ya sea desde el árbol de componentes o directamente en cualquiera de las dos ventanas de la interfaz. Una vez seleccionado, en la parte de la derecha se debe hacer scroll hasta abajo hasta encontrar el apartado "Common Attributes" y ahí cambiar la propiedad **text**.



Otra manera de cambiar el texto es desde la vista de código, en la que se puede ver el xml de la interfaz y ahí localizar el texto "Hello World!" y modificarlo



Modifica el texto para que ponga "Hello there!" y guarda el proyecto.

En este momento aún no se puede ejecutar la aplicación debido a que aún no se ha configurado ningún dispositivo donde ejecutarla.

