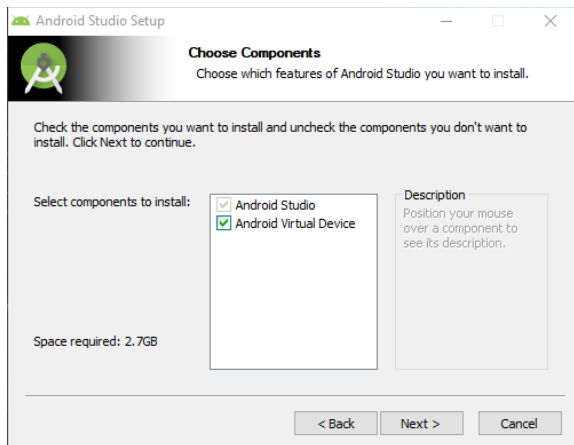


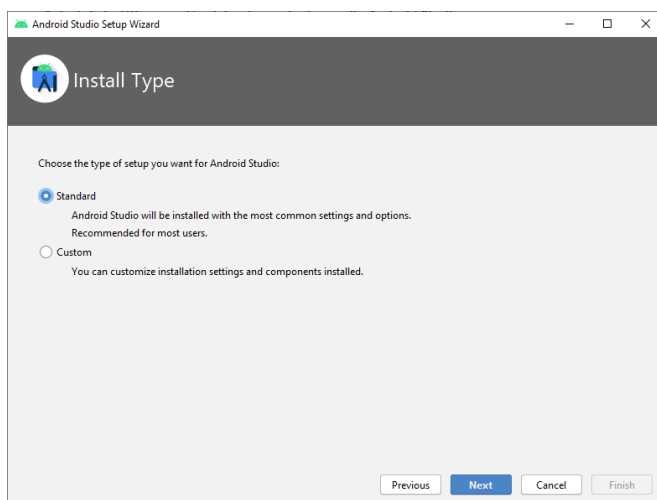
1. Instala la última versión del entorno de desarrollo Android Studio.

Versión 4.1.1

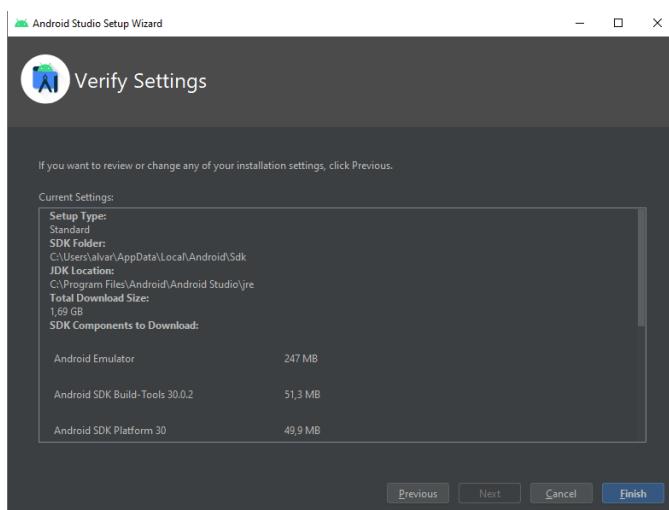
Seleccionamos también el componente “Android Virtual Device”

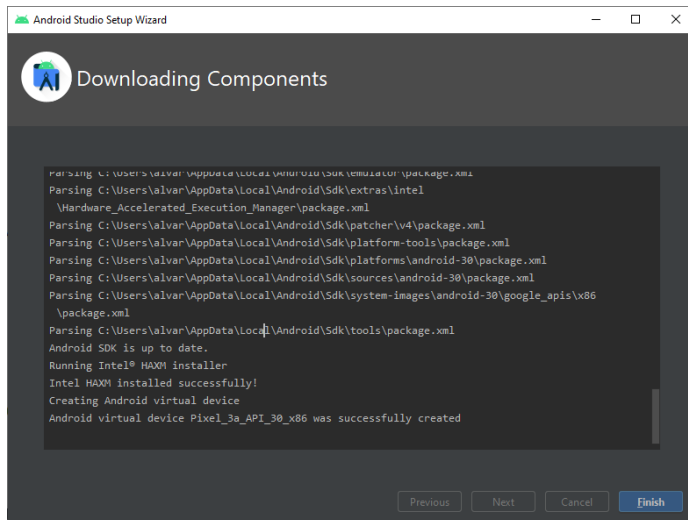


Tipo de instalación Standard



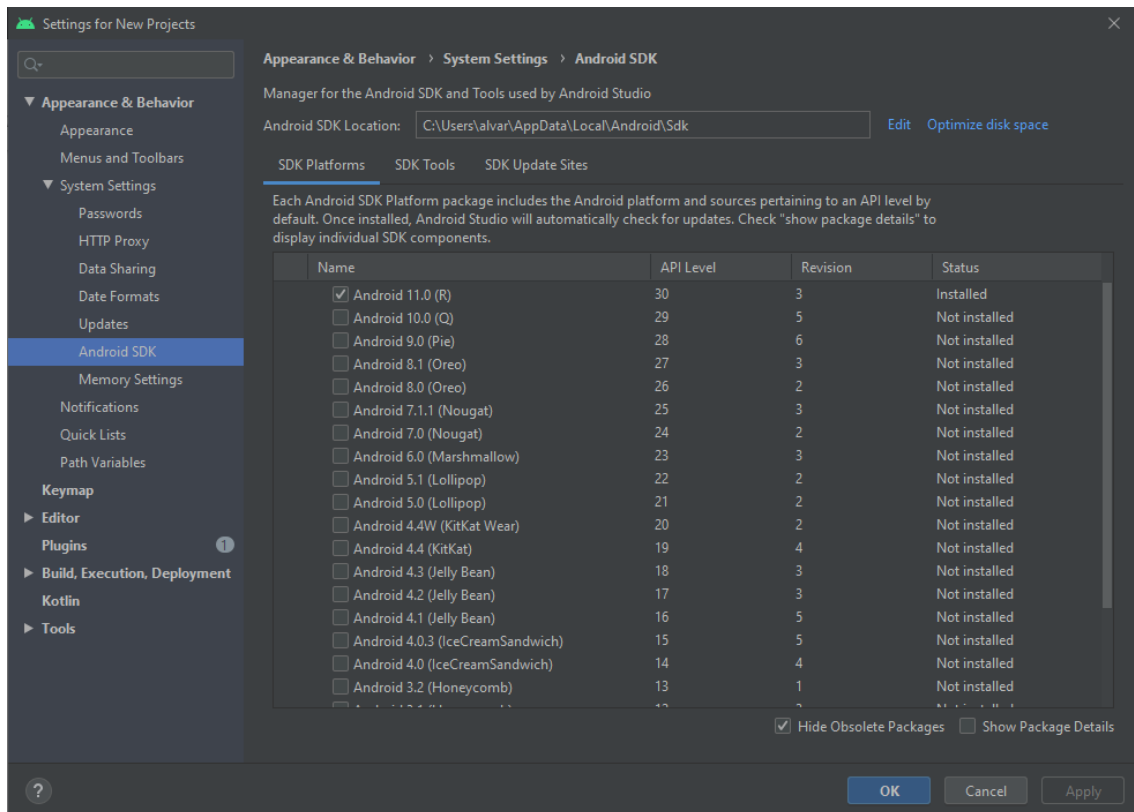
Resumen de la configuración:





2. Accede al SDK Manager y verifica que están descargados los paquetes de la API 30.

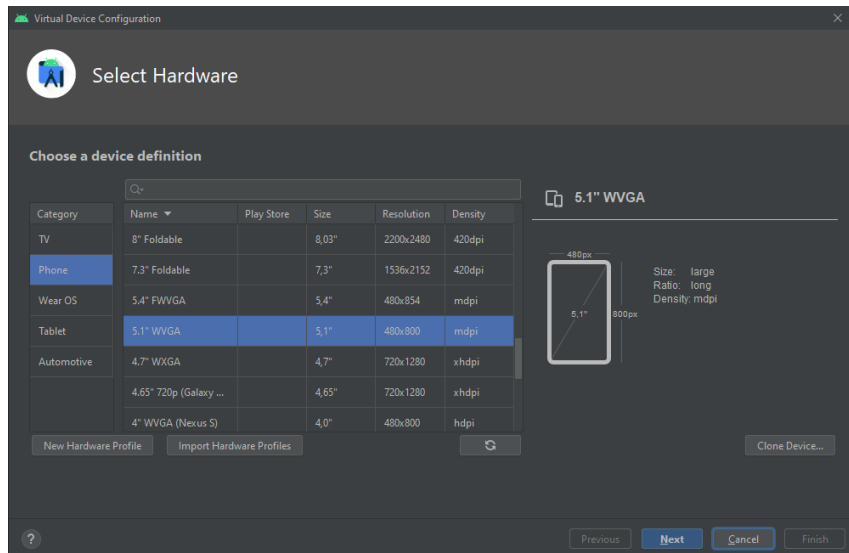
Por defecto con la instalación ya se descargaron los paquetes de la API 30:



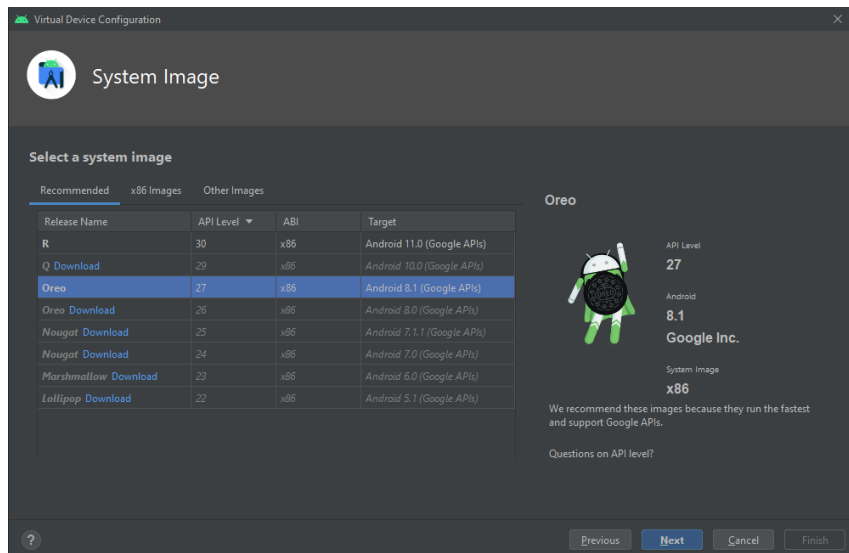
3. Crea un emulador Android para ejecutar las aplicaciones. Elige una de estas tres opciones (a, b o c), no tienes que hacerlas todas.:

a. Crea un AVD (Dispositivo Virtual Android): Una vez creado, inícialo y comprueba su correcto funcionamiento. Las especificaciones son las siguientes:

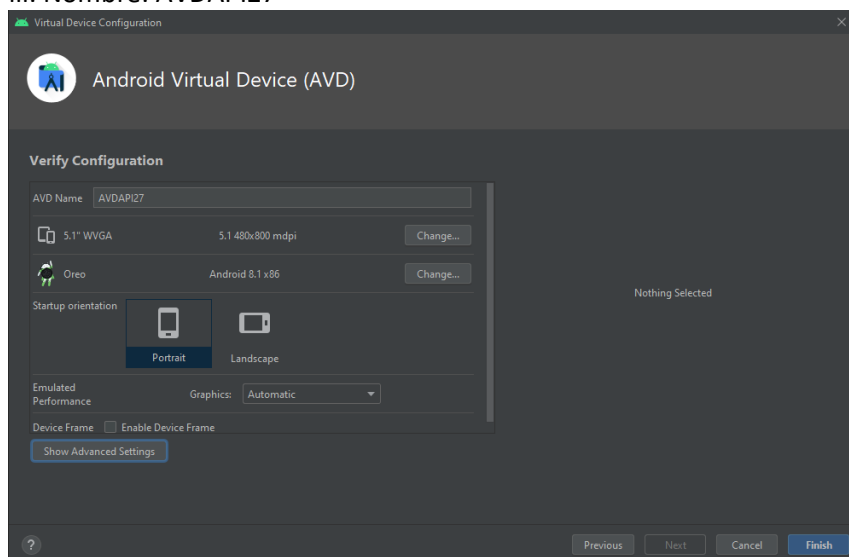
i. Dispositivo: 5.1" WVGA



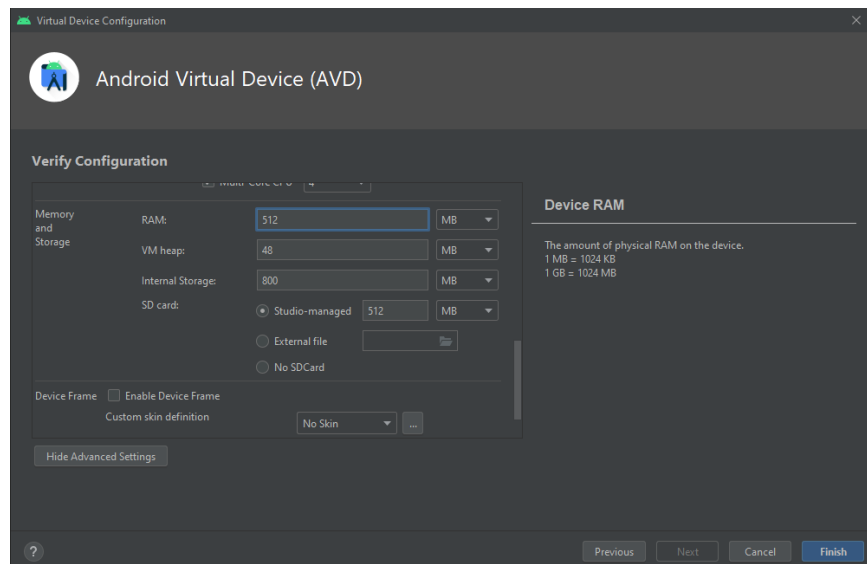
ii. API: API 27 Oreo x86



iii. Nombre: AVDAP127



iv. Memoria RAM: 512 MB



b. Descarga e instala Genymotion Personal Edition y configura un emulador: Por ejemplo, elige un dispositivo de la API 25, el “Custom Phone API 25”. Cuando lo hayas creado, inícialo y comprueba que funciona correctamente. Configura Android Studio para trabajar con el dispositivo directamente.

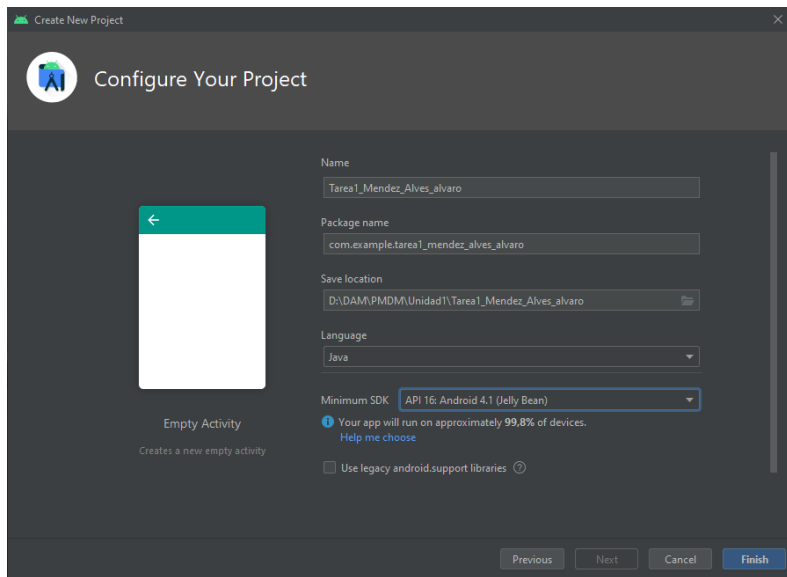
c. En tu propio móvil: Si tienes un Smartphone Android, opcionalmente puedes instalar los drivers y probar las aplicaciones en él.



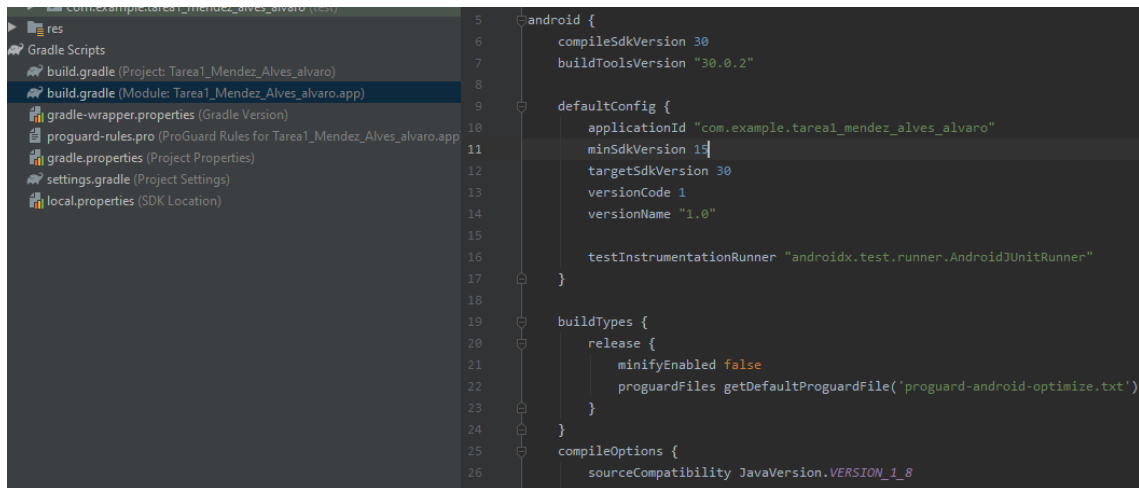
4. Crea un proyecto nuevo con las siguientes especificaciones:

- a. Tipo de aplicación: para teléfono y Tablet
- b. Plantilla para el proyecto: Empty Activity.
- c. Nombre de la aplicación: Tarea1_Apellido1_Apellido2_Nombre
- d. Lenguaje: Java
- e. SDK Mínima (Minimum SDK): API 15

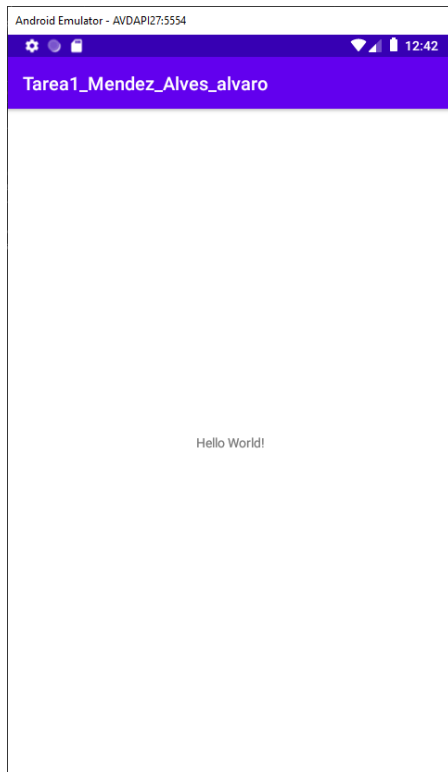
Configuración inicial de la aplicación. Desde esta configuración no deja bajar la API mínima a 15, me limita a 16.




Pero desde el archivo build.gradle si que me permite hacerlo. Modifico el valor y vuelvo a sincronizar el gradle.



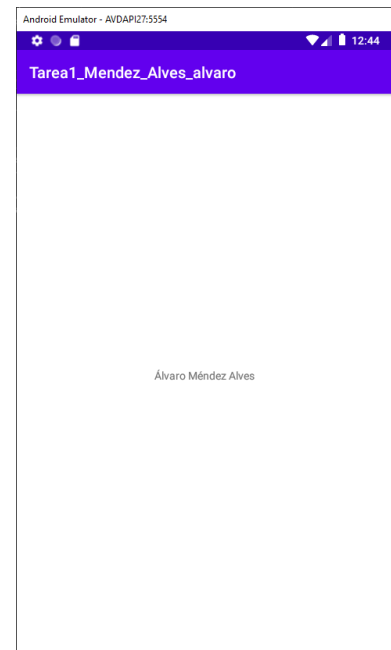
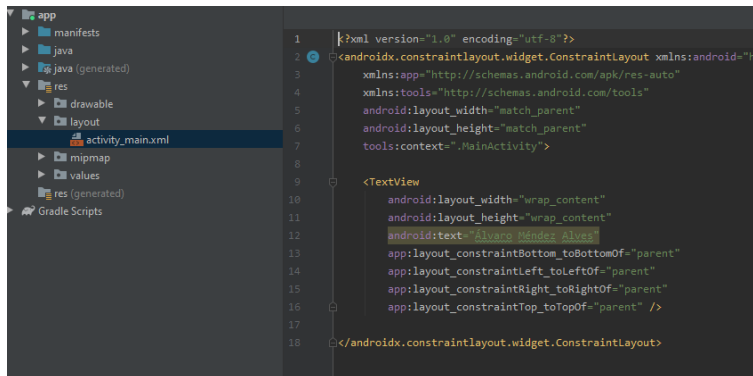
5. Ejecuta la aplicación y comprueba que se muestra correctamente en el AVD



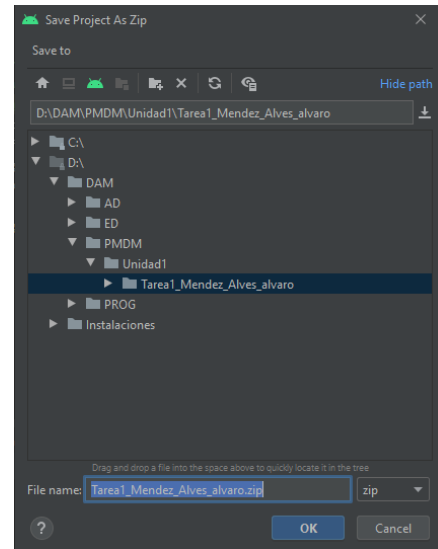
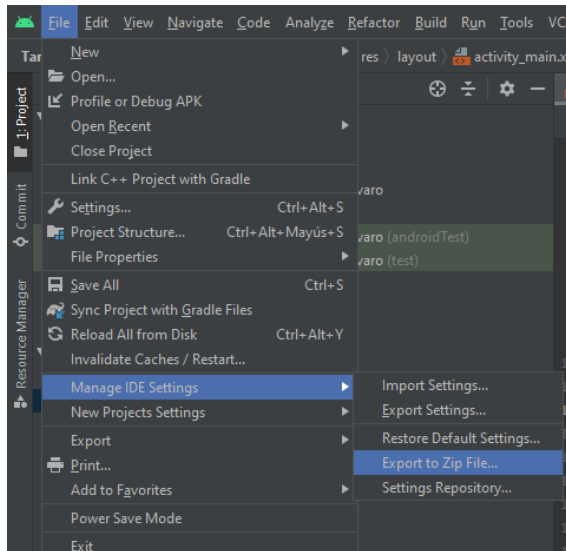
6. Vuelve al proyecto y modifica el texto de la etiqueta que aparece en la pantalla principal para poner un texto con tu nombre y apellidos. Prueba las opciones de ejecución Aplicar

Cambios  para aplicar los cambios de código y recursos en la app en ejecución, sin compilar un APK nuevo y, en algunos casos, incluso sin reiniciar la actividad actual.

En el archivo activity_main.xml, se modifica el campo text del TextView.



7. Exporta tu proyecto a un fichero .zip (File->Export to zip file).



8. Importa el siguiente proyecto. Revisa su contenido y ejecútalo en el emulador Android:

<https://drive.google.com/file/d/1dFwhHvoyyi4rDsGD9T0J-Pj84ekaHAzU/view?usp=sharing>

