## Instituto Tecnológico Superior De Lerdo



## Programación móvil

Practica: 1.3

Profesor: Jesús Salas Marín

Alumno: Luis Andres Rodriguez Campos

Carrera: Ing. Informática

Sección: A

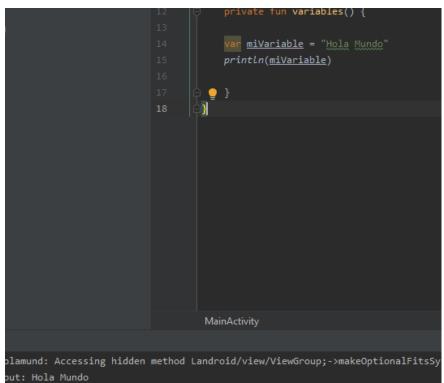
Grado: 8

Numero de control: 17231573

```
package com.example.holamundo

import ...

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_main)
        variables()
    }
    private fun variables() {
    var miVariable = "Hola Mundo"
    printIn(miVariable)
}
```



nection: HostConnection::get() New Host Connection established 0xf0bde0e0, ti

```
variables()
  com.example.holamundo
    BuildConfig
res 🏻
                                                     private fun variables() {
res (generated)
                                                     van miVariable = "Hola Mundo"
Gradle Scripts
                                                     println(miVariable)
                                                     val miConstante = "Hola siempre"
                                                         println(miConstante)
                                                 MainActivity
 🙇 app 🗵
   D/libEGL: loaded /vendor/lib/egl/libGLESv2 emulation.so
   W/ample.holamund: Accessing hidden method Landroid/view/View;->computeFitSystemWin
        Accessing hidden method Landroid/view/ViewGroup;->makeOptionalFitsSystemWindow
   I/System.out: Hola Mundo
       Hola siempre
I/System.out: Hola Mundo
     Hola siempre
```

## Conclusión:

Las variables y las constante tienen diferentes funciones el cualquier lenguaje de programación, kotlin no es la excepción aunque la facilidad para crear estas variables y constantes nos facilita todo a la hora de programar ya que se declaran de una manera muy fácil y concisa.