

Actividad | 1# | Instalación

Android Studio y Diseño de Aplicación

Desarrollo de Aplicaciones Móviles II

Ingeniería en Desarrollo de Software



academiaglobal

TUTOR: Eduardo Israel Castillo García

ALUMNO: Casandra Montserrat Ortiz Cortes

FECHA: 25/11/2025

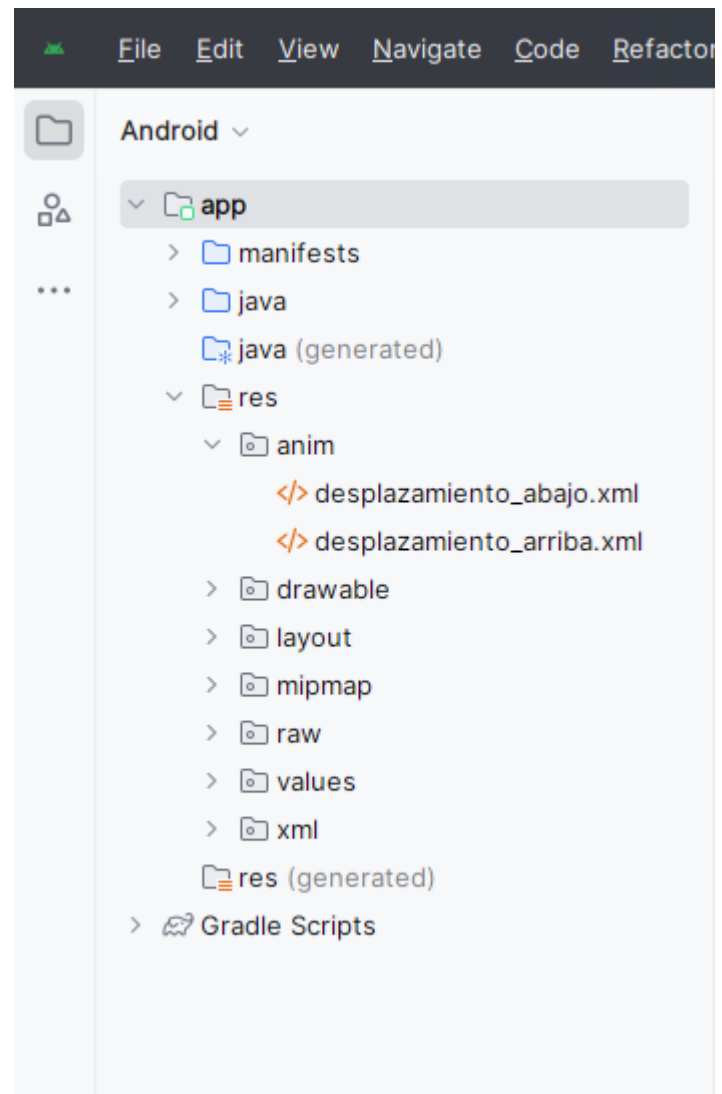
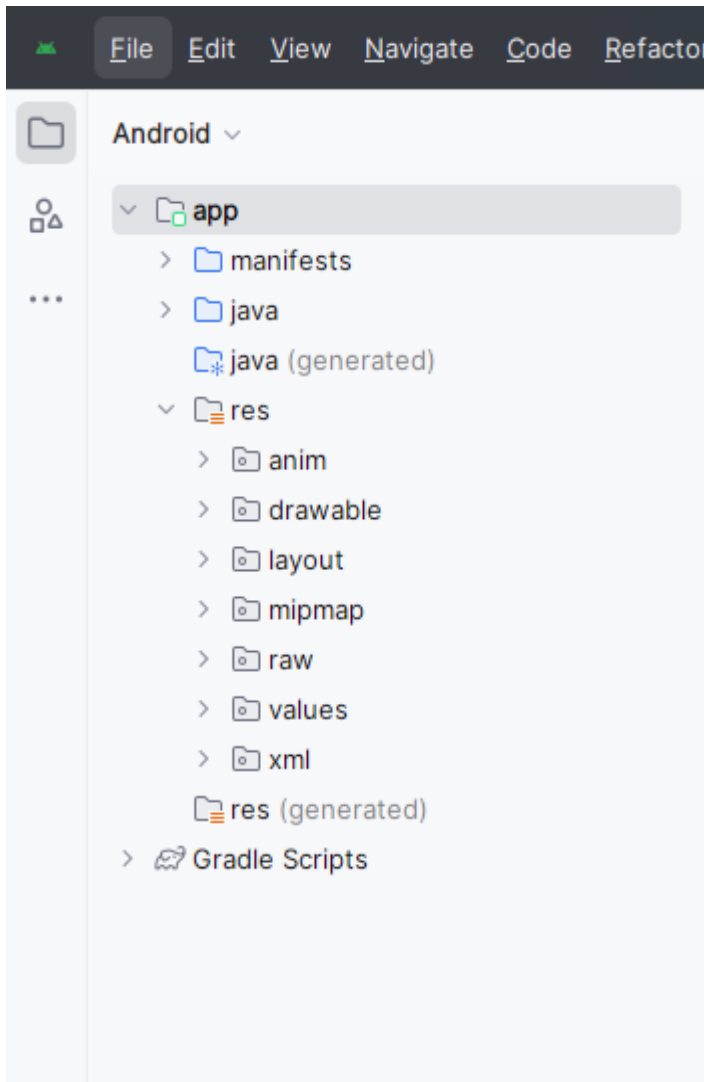
Índice

Desarrollo.....5

- **Interfaz**
- **Codificación**
- **Prueba de la aplicación**

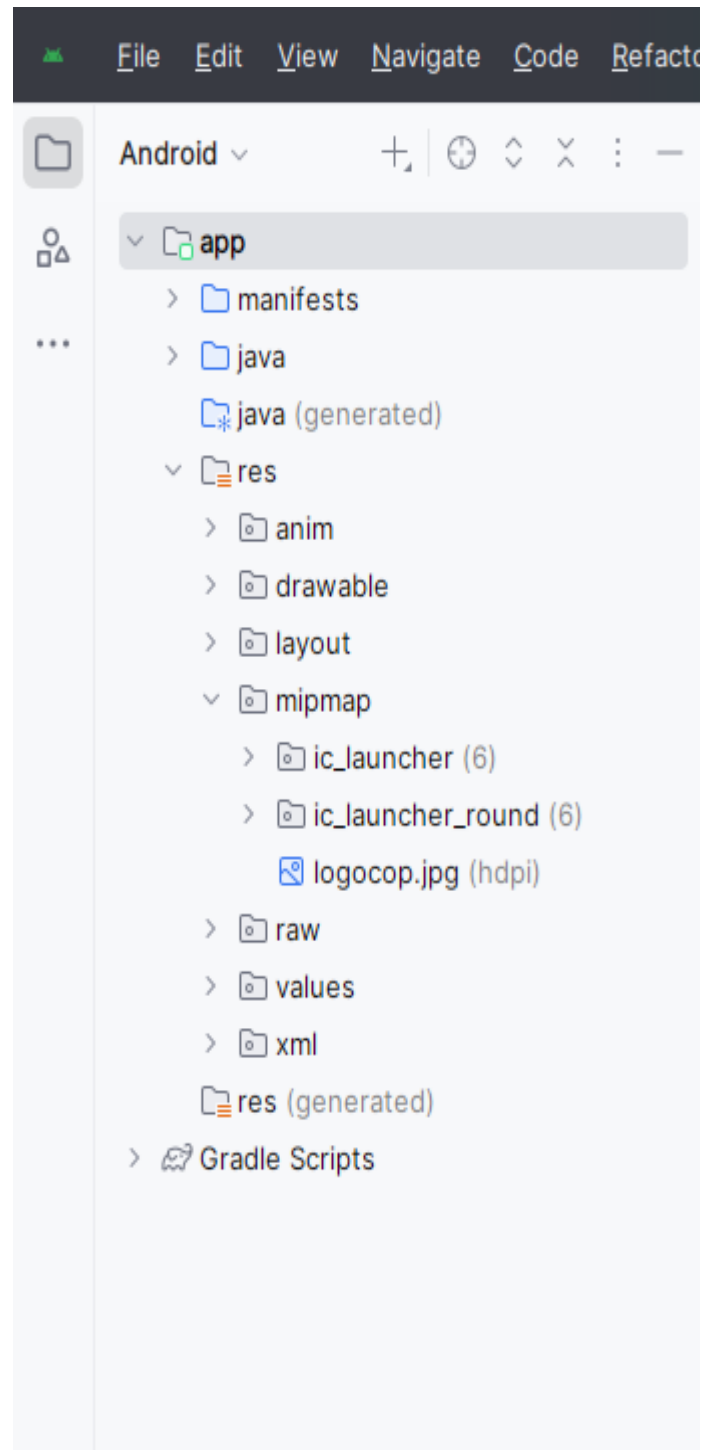
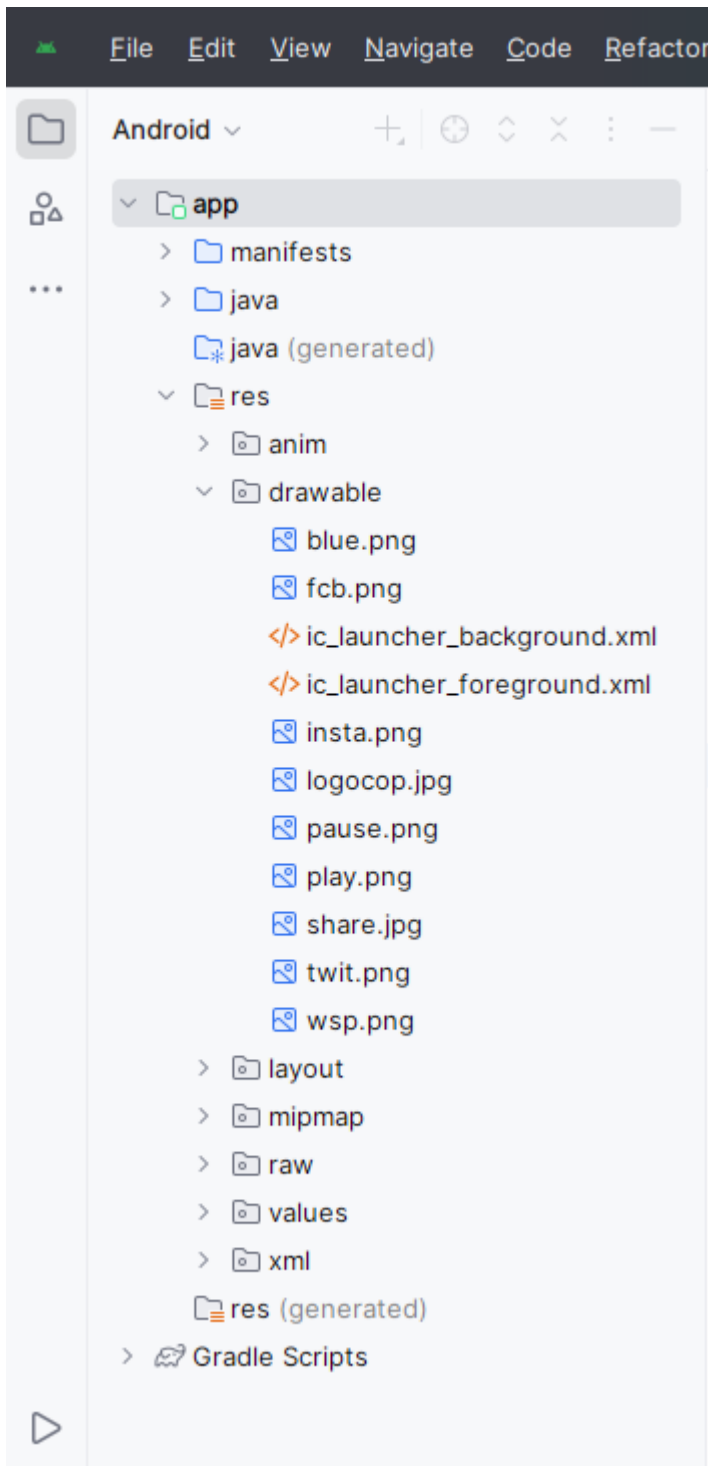
Desarrollo

○ Interfaz



Lado Izquierdo: Se observan las carpetas de los archivos ,java, res, Gradle y Gradle scripts. Dentro de la carpeta res se listan subcarpetas anim, drawable, layout, mipmap, raw values y xml.

Lado derecho: La carpeta se muestra anim, se muestra dos archivos “desplazamiento_abajo,desplazamiento_arriba”.

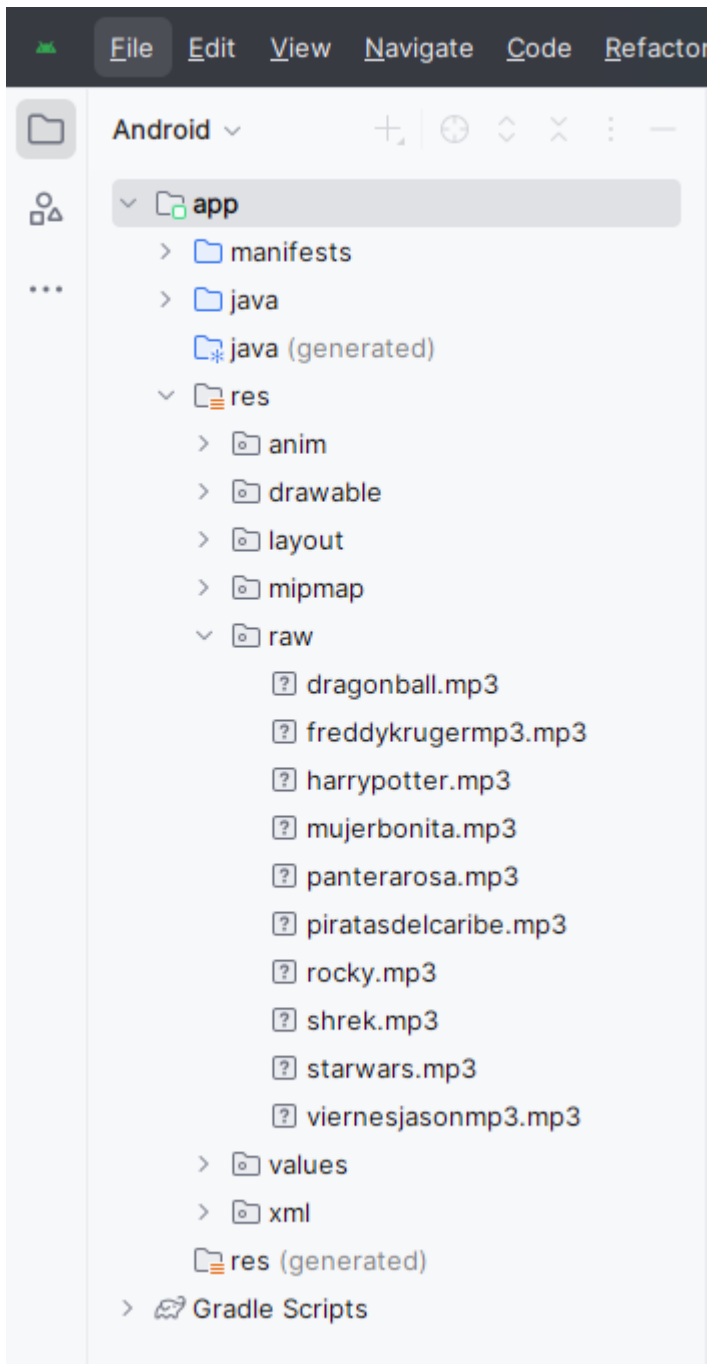


Lado Izquierdo: la carpeta drawable, se muestra

ic_launcher_foreground.xml, y las imágenes que se agregaron

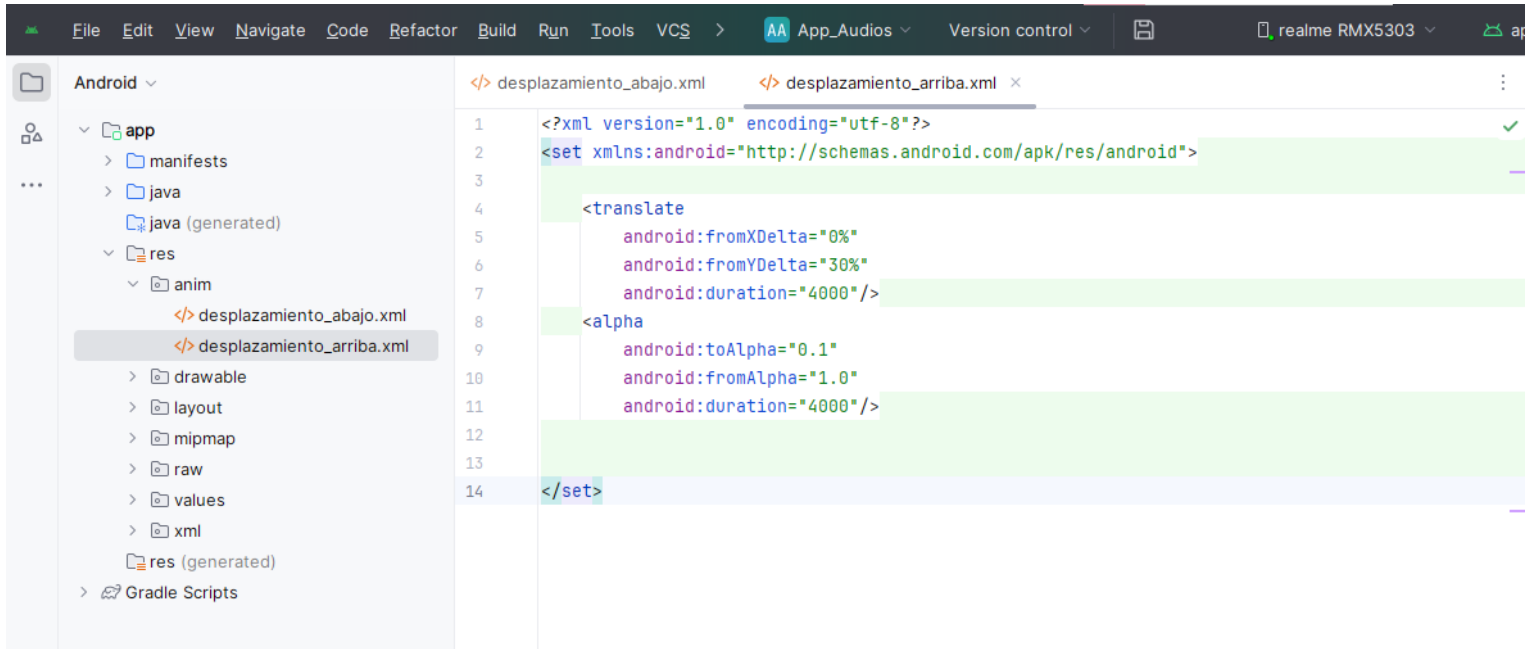
Lado derecho: La carpeta se muestra mipmap, ic_launcher,

ic_launcher_round.



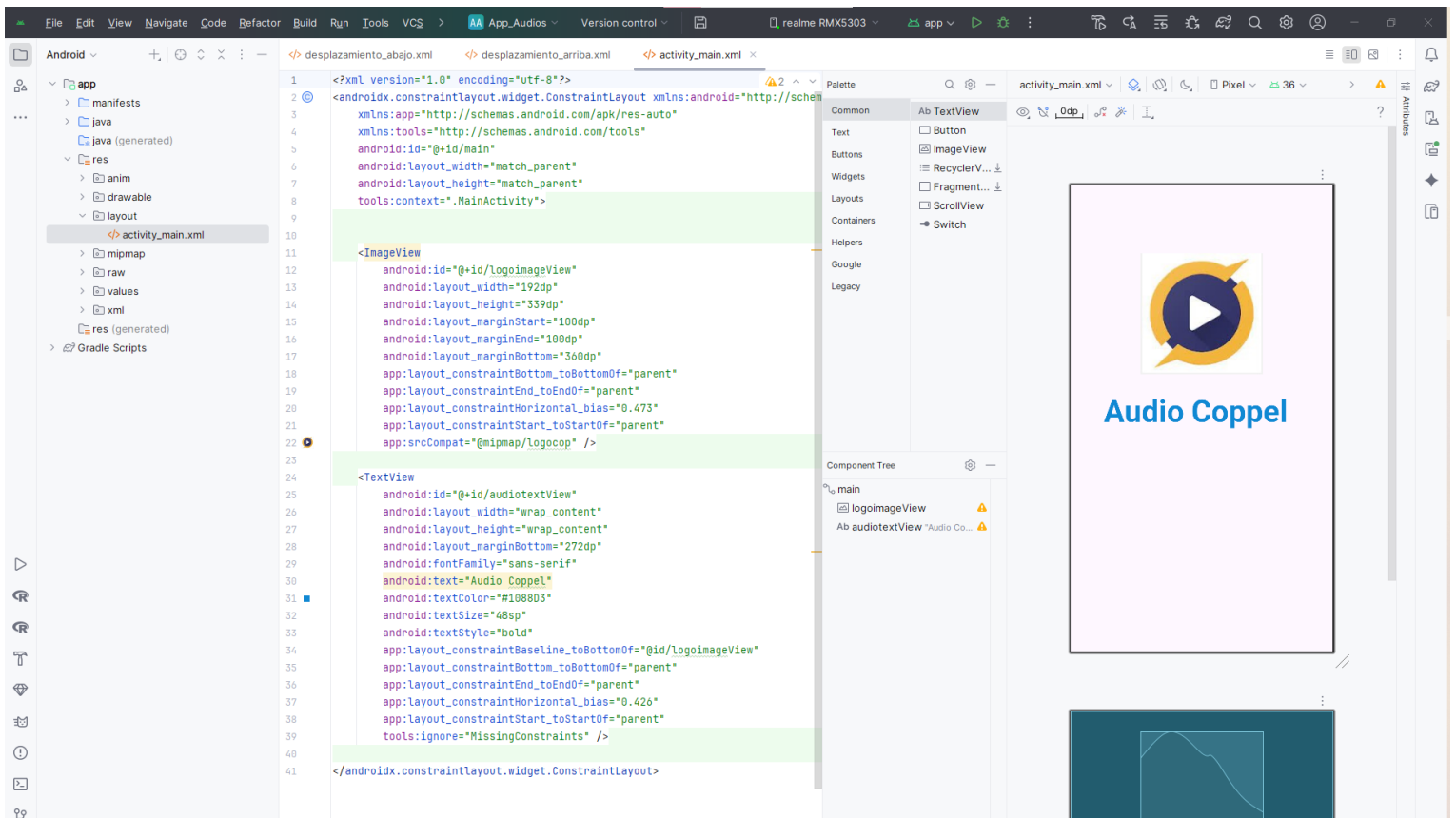
la carpeta raw, la los tonos de música que tendrá nuestra app.

○ Codificación



Se muestra la definición de ambos archivos

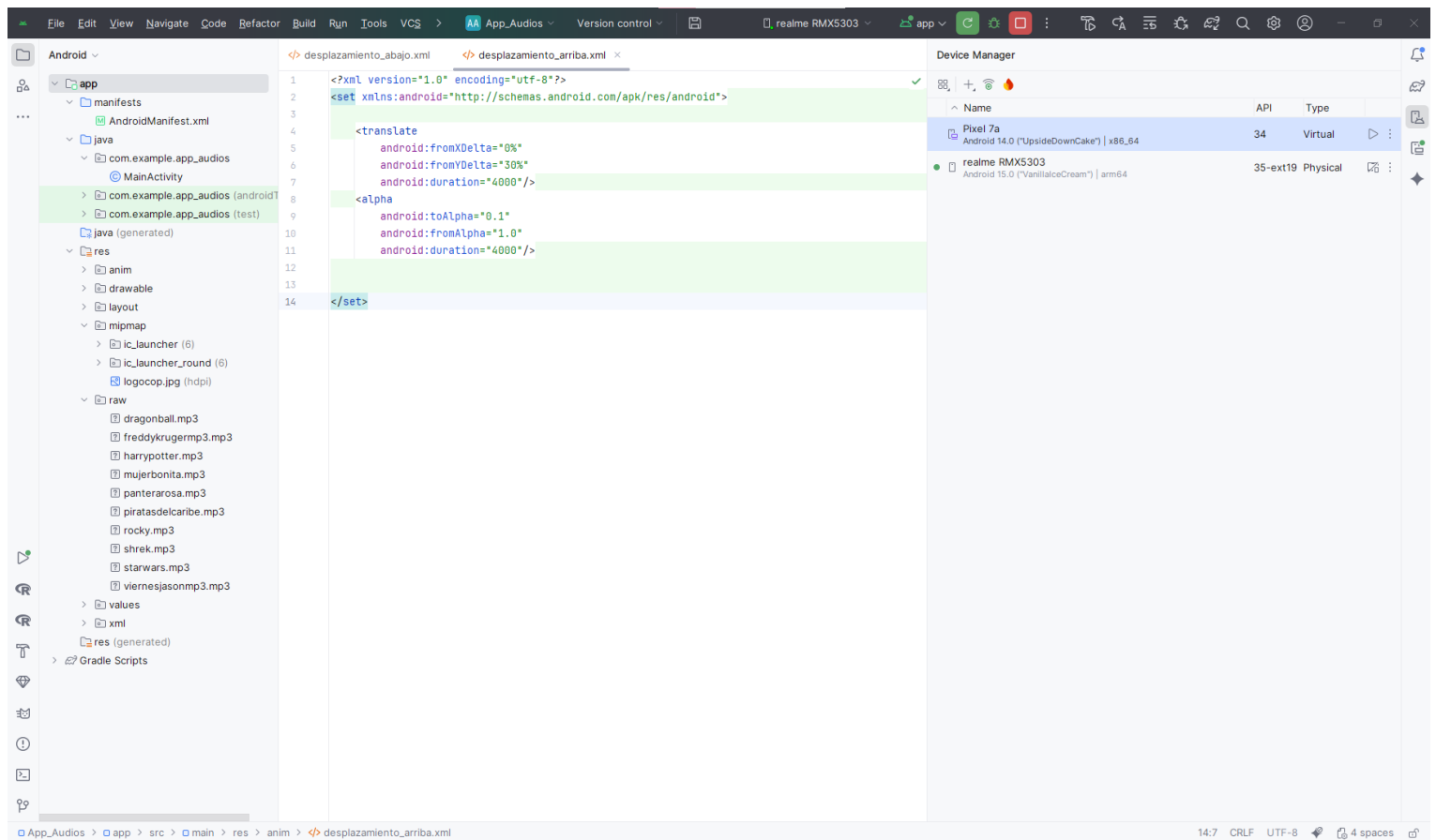
desplazamiento_abajo, desplazamiento_arriba. set, translate,
android:fromXDelta, android:fromXDelta, android:fromYDelta, Alpha,
android:toAlpha, android:fromAlpha, android:duration.



Se muestra del activity_main.xml, donde lo veremos en el centro el contenido del código de ImageView y TexView, y del lado derecho vemos la imagen que creamos para el logo para nuestra app, donde podemos modificar el color , el tamaño del título, y que lado debe ir.

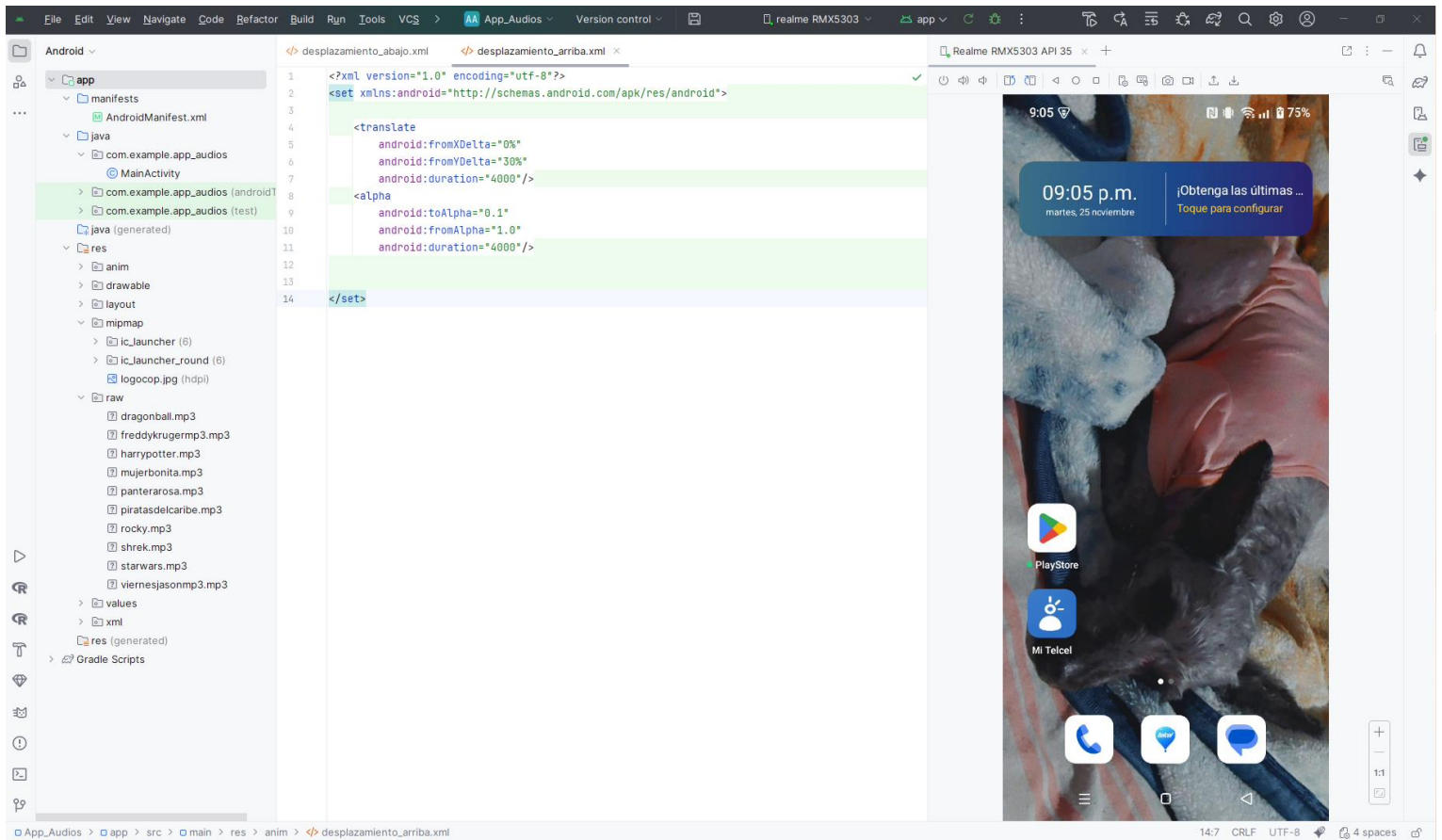
```
9      import android.view.animation.AnimationUtils;
10     import android.widget.ImageView;
11     import android.widget.TextView;
12
13
14
15     public class MainActivity extends AppCompatActivity {
16
17         @Override
18         protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
19             super.onCreate(savedInstanceState);
20             getWindow().setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN, WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN);
21             setContentView(R.layout.activity_main);
22
23             //Agregar animaciones:de arriba a abajo
24             Animation animacion1 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_arriba);
25             Animation animacion2 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_arriba);
26
27             //Agregar animaciones:de abajo a arriba
28             //Animation animacion1 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_abajo);
29             //Animation animacion2 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_abajo);
30
31             TextView audiotextView = findViewById(R.id.audiotextView);
32             ImageView logoimageView = findViewById(R.id.logoimageView);
33
34             audiotextView.setAnimation(animacion1);
35             logoimageView.setAnimation(animacion2);
36
37
38             new Handler().postDelayed(new Runnable() {
39                 @Override
40                 public void run() {
41                     //Intent intent = new Intent(MainActivity.this, ViewActivity.class);
42                     //startActivity(intent);
43                     //finish();
44                 }
45             }, delayMillis: 400);
46         }
47     }
```

Se muestra el código de Main activity, donde vemos los detalles de la draga de animaciones y referencias de la interfaz y aplicadas en el programa

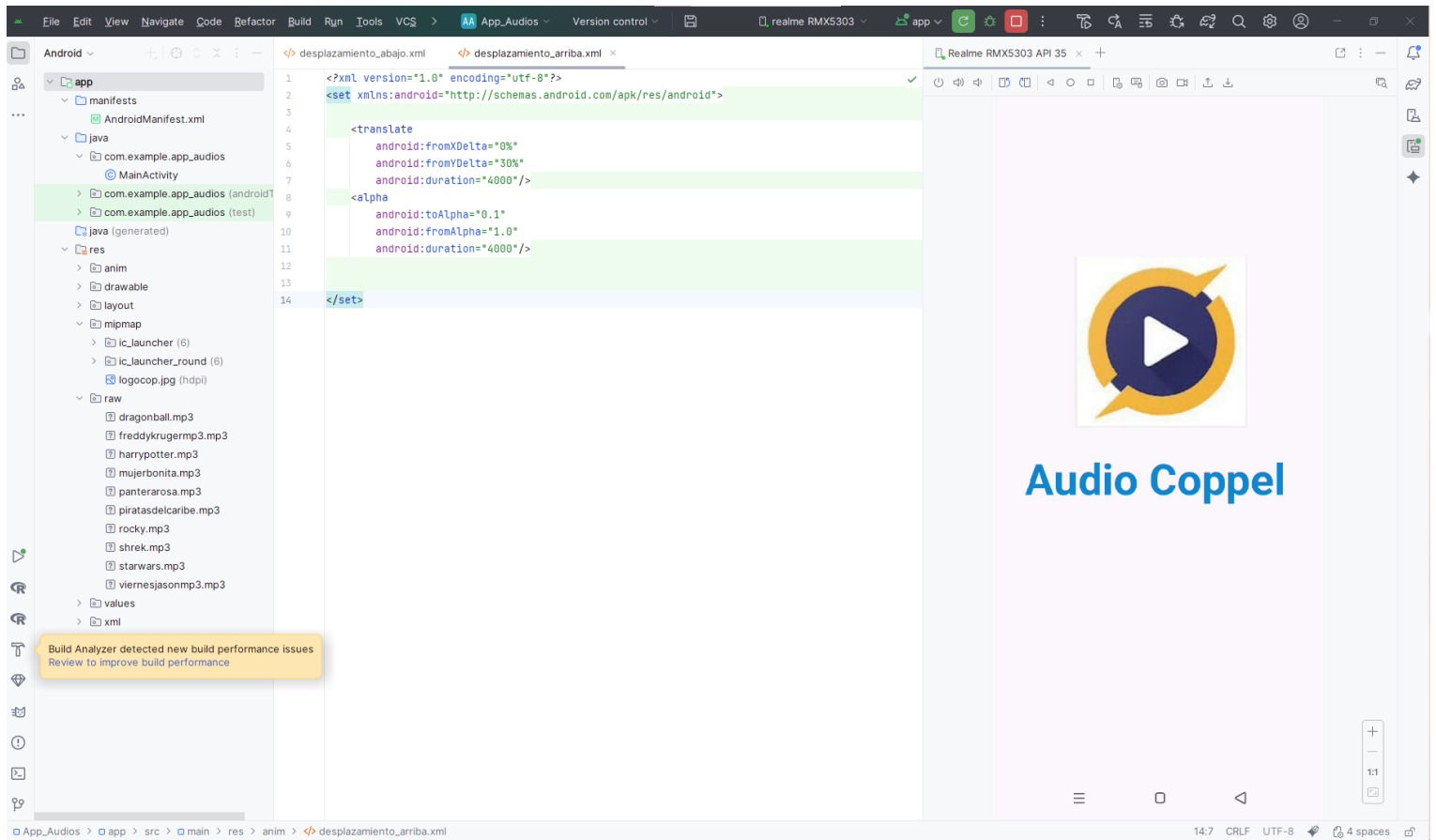


En esta parte de la imagen veremos el arranque del run para android, pero antes las fallas que puede tener al crear un android virtual , de que el emulador no siempre es compatible y puede ocasionar el congelamiento de tu PC, la alentatizacion, debido de que consume mucho RAM, lo que debes hacer muchas verificaciones que android le queda y API, o como caso mío ninguno coincidía y puede enviarte mensajes sobre gradle, o que fallo el Run, y del lado derecho veremos Pixel 7^a, que cree , que no hubo ninguna señal, pero abajo veremos el nombre de mi celular Realme, al conectar mi celular a la entrada de USB y depure para su conexión a mi programa este arranco con éxito.

○ Prueba de la aplicación



Aceptado su conexión para que estuvieran conectados el uno al otro dándoles permisos, vemos en esta imagen que mi android está conectado



Donde podemos apreciar el logo que creamos de nuestra app ya dentro y arrancando con éxito.

Link Zip_App_Audios:

https://github.com/casandraortiz31/actividadesCasandranuevo/blob/29f77d159334b9053d52809619215da6e1e7f991/Casandra_act1_DAM2.zip