

Actividad | 1# | Instalación

Android Studio y Diseño de Aplicación

Desarrollo de Aplicaciones Móviles II

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Eduardo Israel Castillo García

ALUMNO: Casandra Montserrat Ortiz Cortes

FECHA: 25/11/2025



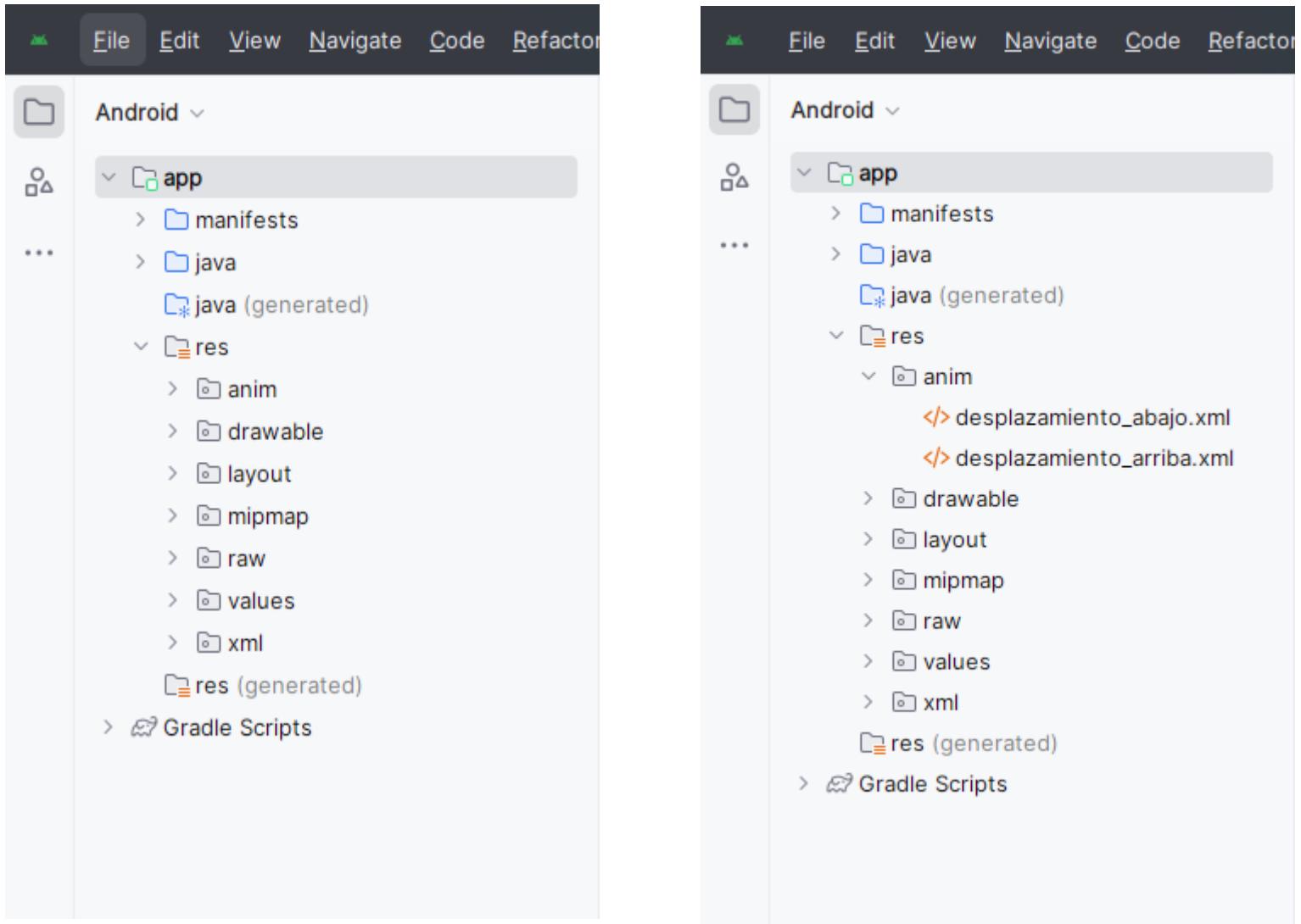
Índice

Desarrollo.....5

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

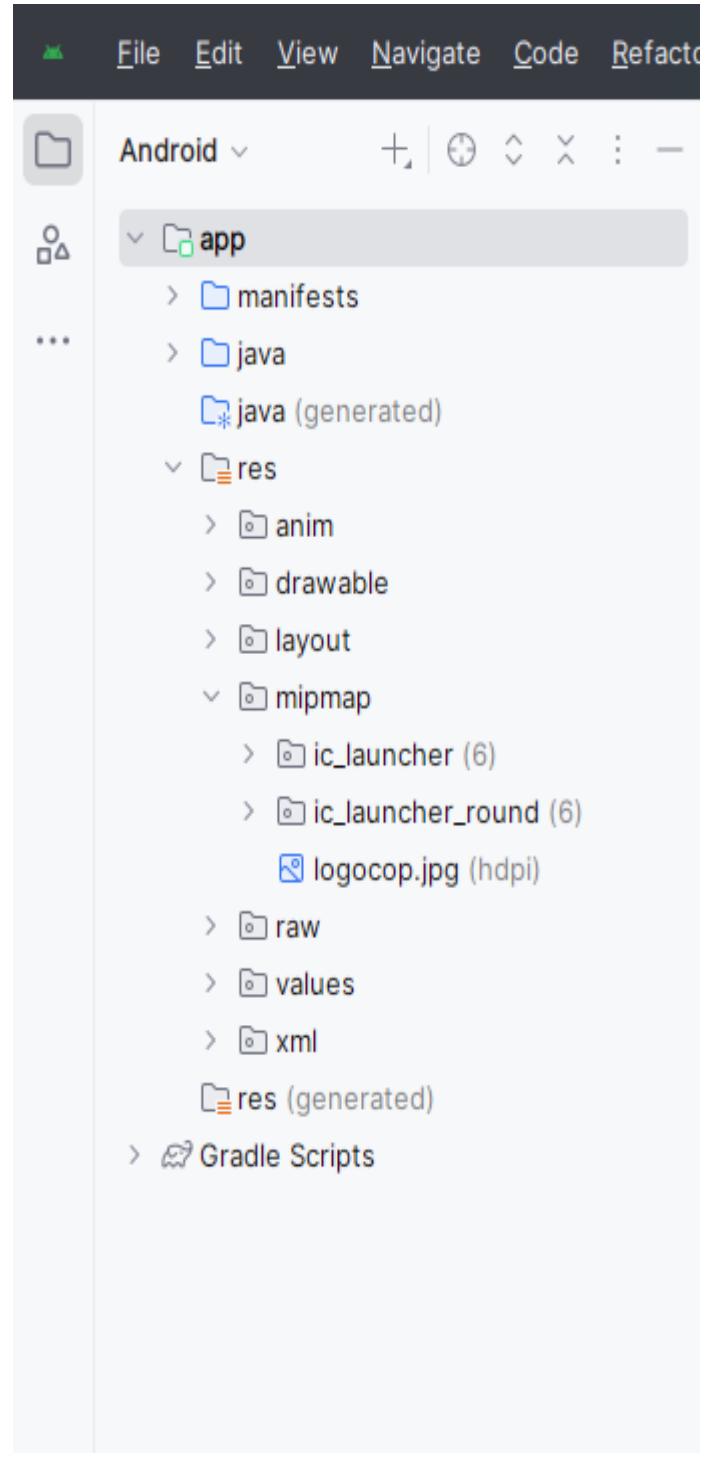
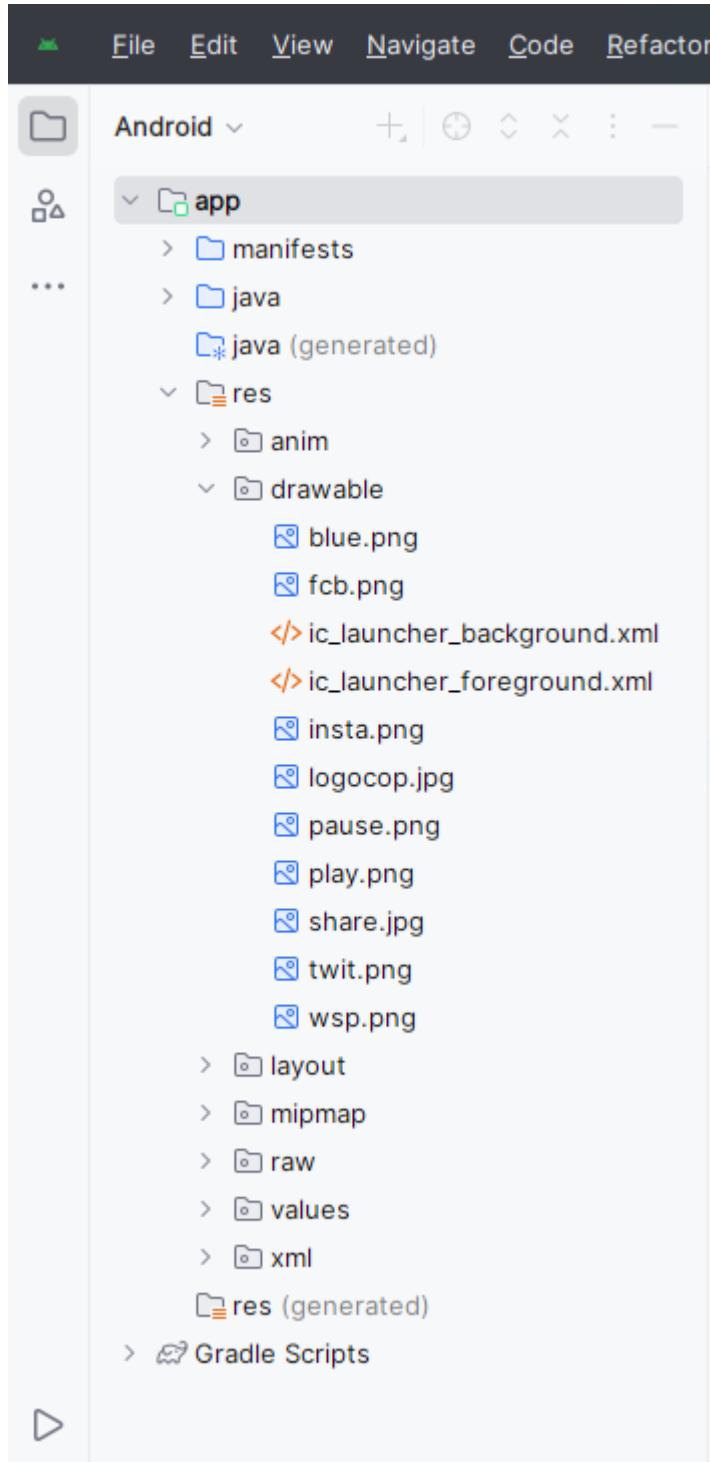
Desarrollo

○ Interfaz

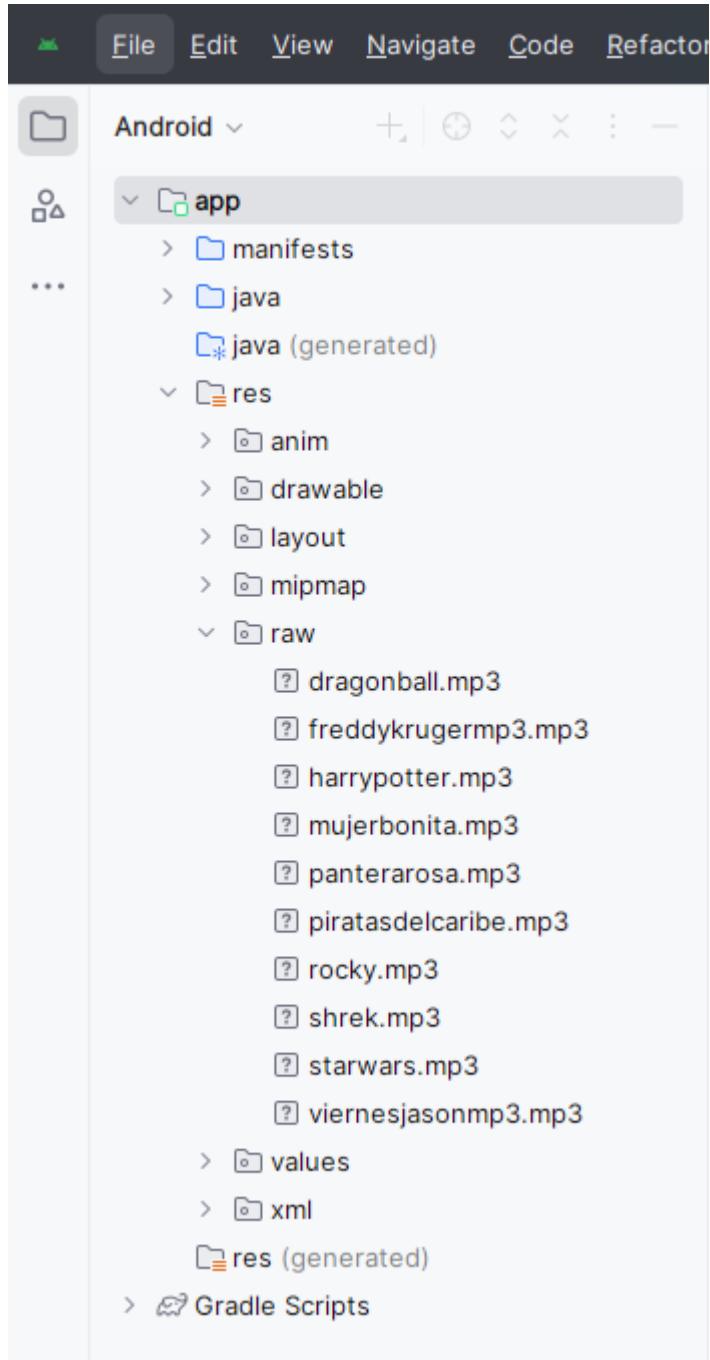


Lado Izquierdo: Se observan las carpetas de los archivos ,java, res, Gradle y Gradle scripts. Dentro de la carpeta res se listan subcarpetas anim, drawable, layout, mipmap, raw values y xml.

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

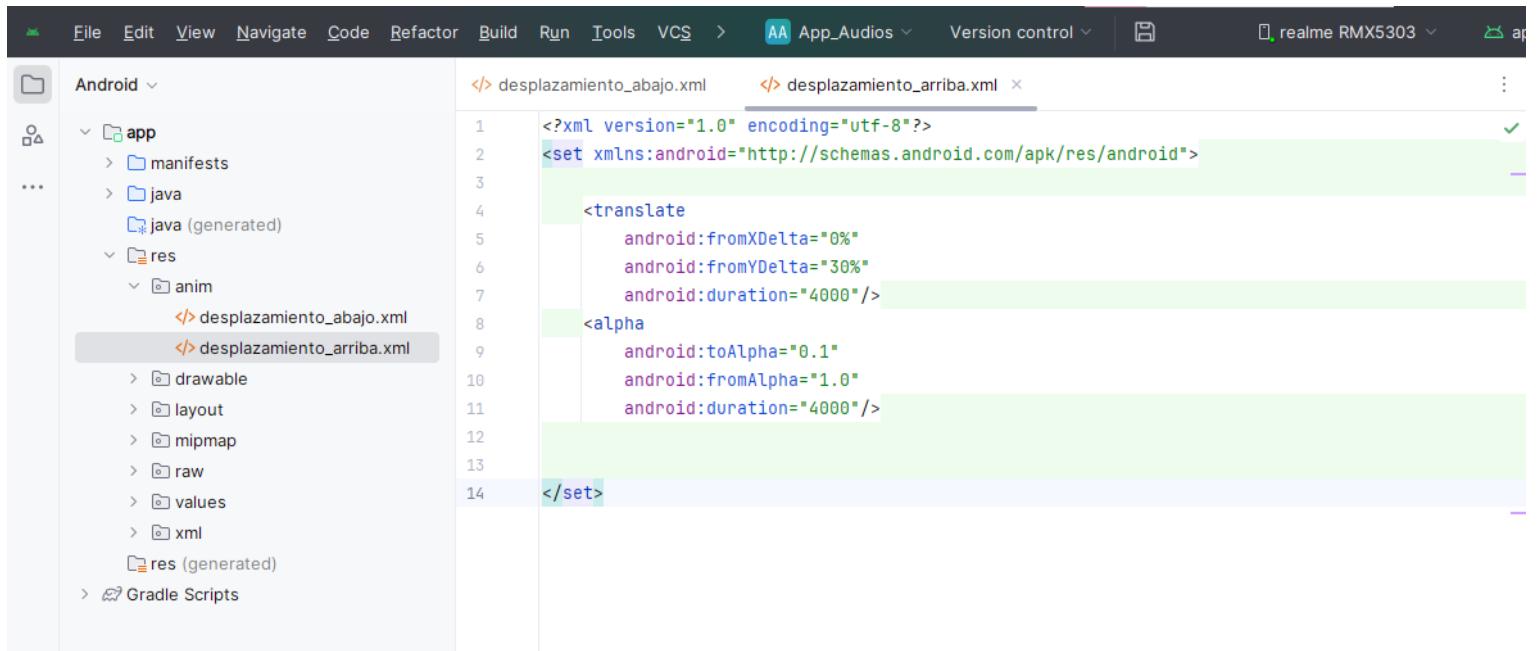


Lado Izquierdo: la carpeta drawable, se muestra
ic_launcher_foreground.xml, y las imágenes que se agregaron
Lado derecho: La carpeta se muestra mipmap, ic_launcher,
ic_launcher_round.



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

○ Codificación



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<set xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

    <translate
        android:fromXDelta="0%"
        android:fromYDelta="30%"
        android:duration="4000"/>

    <alpha
        android:toAlpha="0.1"
        android:fromAlpha="1.0"
        android:duration="4000"/>

</set>
```

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.

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Build, Run, Tools, VCS.
- Project Structure:** Shows the project tree under "Android".
- Code Editor:** The "activity_main.xml" file is open, displaying XML code for a ConstraintLayout.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity">

    <ImageView
        android:id="@+id/logoimageview"
        android:layout_width="192dp"
        android:layout_height="339dp"
        android:layout_marginStart="100dp"
        android:layout_marginEnd="100dp"
        android:layout_marginBottom="360dp"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.475"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:srcCompat="@mipmap/logocop" />

    <TextView
        android:id="@+id/audiotextView"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginBottom="272dp"
        android:fontFamily="sans-serif"
        android:text="Audio Coppel"
        android:textColor="#1088D3"
        android:textSize="48sp"
        android:textStyle="bold"
        app:layout_constraintBaseline_toBottomOf="@+id/logoimageview"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.426"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        tools:ignore="MissingConstraints" />

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```
- Palette:** Shows categories like Common, Text, Buttons, Widgets, Layouts, Containers, Helpers, Google, and Legacy.
- Component Tree:** Shows the hierarchy of components in the layout.
- Preview:** Displays the visual representation of the layout with the logo and text.

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.

The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open to `MainActivity.java`. The code implements a full-screen activity with animation logic for text and image views.

```
import android.view.animation.AnimationUtils;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.TextView;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        getWindow().setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN, WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        //Agregar animaciones: de arriba a abajo
        Animation animacion1 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_arriba);
        Animation animacion2 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_arriba);

        //Agregar animaciones: de abajo a arriba
        //Animation animacion1 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_abajo);
        //Animation animacion2 = AnimationUtils.loadAnimation(this, R.anim.desplazamiento_abajo);

        TextView audiotextview = findViewById(R.id.audiotextview);
        ImageView logoimageview = findViewById(R.id.logoimageview);

        audiotextview.setAnimation(animacion1);
        logoimageview.setAnimation(animacion2);

        new Handler().postDelayed(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                //Intent intent = new Intent(MainActivity.this, ViewActivity.class);
                //startActivity(intent);
                //finish();
            }
        }, 400);
    }
}
```

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

The screenshot shows the Android Studio interface. On the left is the Project Navigational Drawer, which includes sections for 'Android', 'app' (containing 'manifests', 'java' (with 'com.example.app_audios' and 'MainActivity'), 'res' (with 'anim', 'drawable', 'layout', 'mipmap', 'raw', 'values', 'xml', and 'res (generated)'), and 'Gradle Scripts'). The main area contains two XML files: 'desplazamiento_abajo.xml' and 'desplazamiento_arriba.xml'. The code editor shows the following XML snippets:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8?>
<set xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

    <translate
        android:fromXDelta="0%"
        android:fromYDelta="30%"
        android:duration="4000"/>

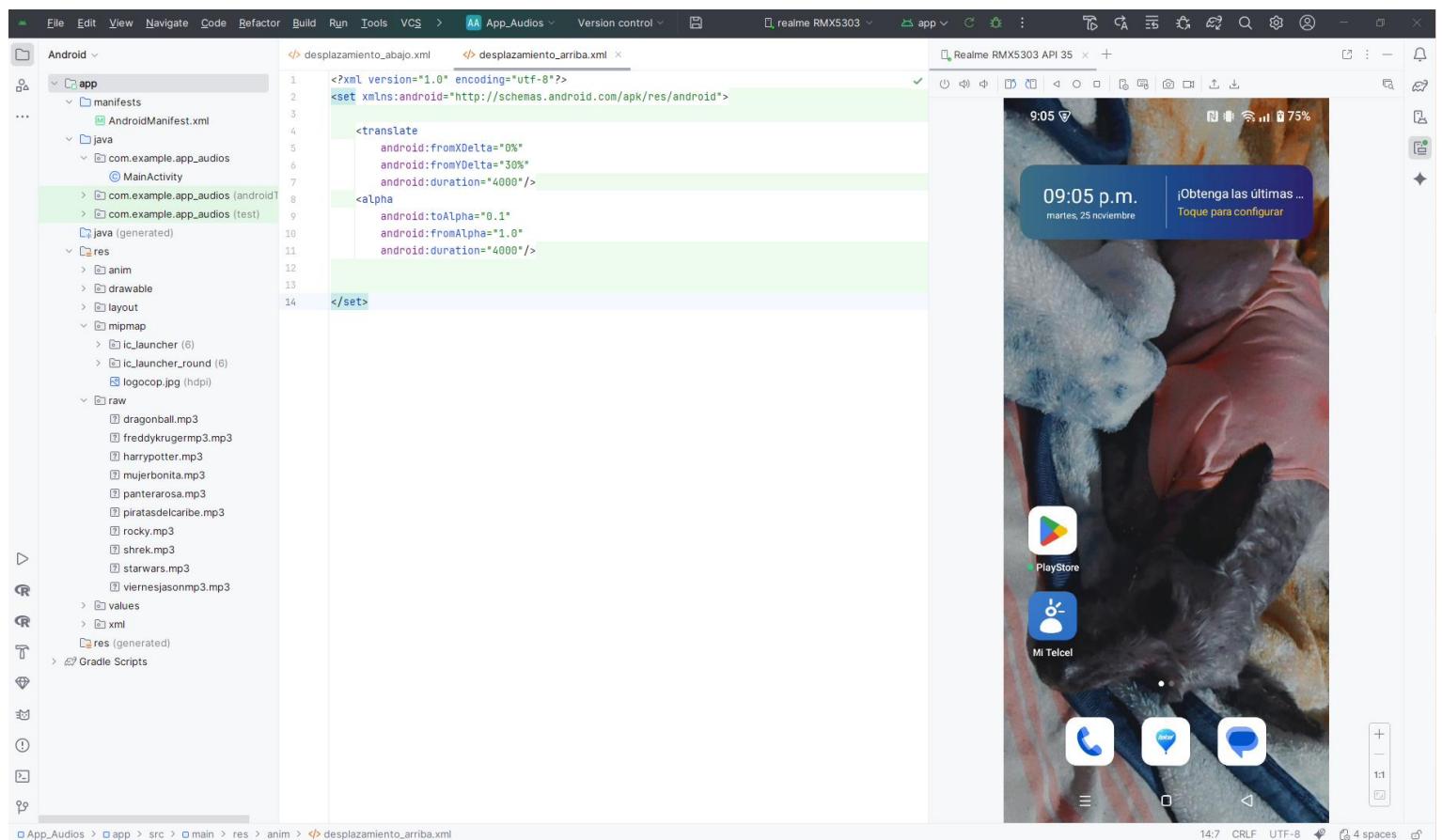
    <alpha
        android:toAlpha="0.1"
        android:fromAlpha="1.0"
        android:duration="4000"/>

</set>
```

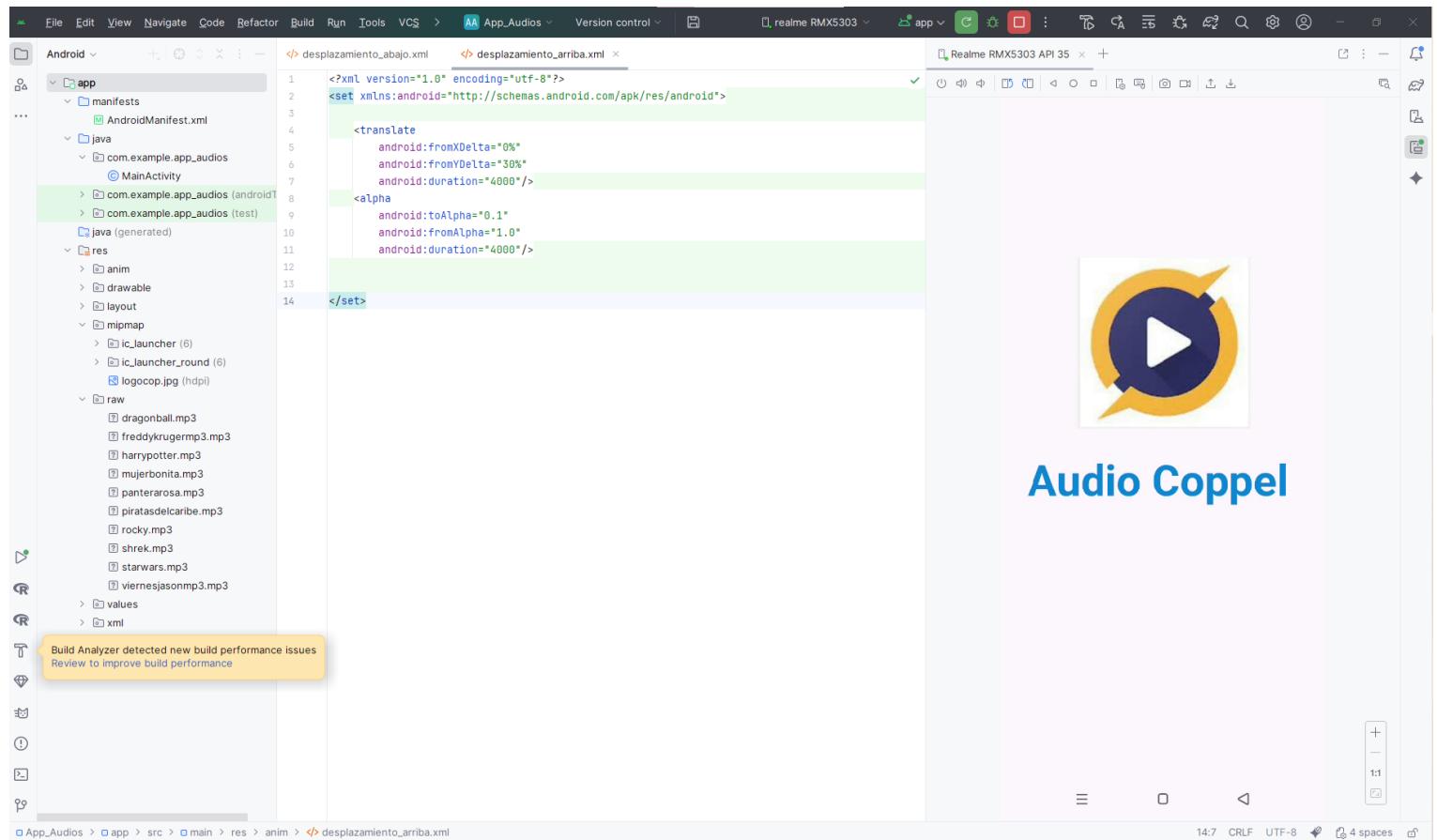
To the right is the 'Device Manager' window, which lists available devices. It shows a virtual device named 'Pixel 7a' (Android 14.0) and a physical device named 'realme RMX5303' (Android 15.0). The status bar at the bottom indicates the file path 'App_Audios > app > src > main > res > anim > desplazamiento_arriba.xml', the line count '14:7', and the encoding 'UTF-8'.

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 emulator 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



The screenshot shows the Android Studio interface. On the left, the Project Navigational Bar displays the project structure under the 'Android' tab, including the app module with its manifest, Java files (MainActivity), resources (anim, drawable, layout, mipmap, raw, values, xml), and assets. A yellow callout box highlights a message from the Build Analyzer: 'Build Analyzer detected new build performance issues. Review to improve build performance'. The main area shows two XML files: 'desplazamiento_abajo.xml' and 'desplazamiento_arriba.xml'. The code editor displays the following XML content:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<set xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">

    <translate
        android:fromXDelta="0%"
        android:fromYDelta="30%"
        android:duration="4000"/>

    <alpha
        android:toAlpha="0.1"
        android:fromAlpha="1.0"
        android:duration="4000"/>

</set>
```

To the right of the code editor is a preview window titled 'Realme RMX303 API 35' showing a blue play button icon inside a yellow speech bubble shape. Below the preview, the text 'Audio Coppel' is displayed.

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

Link Zip_App_Audios:

https://github.com/cassandraortiz31/actividadesCasandranuevo/blob/9ec88dec5dff7ff5104bf21b9fa214992de1583/App_Audios.zip