

Programación multimedia y dispositivos móviles

**PMDM
2º DAM**

IES Las Espeñetas

Practica:PR101

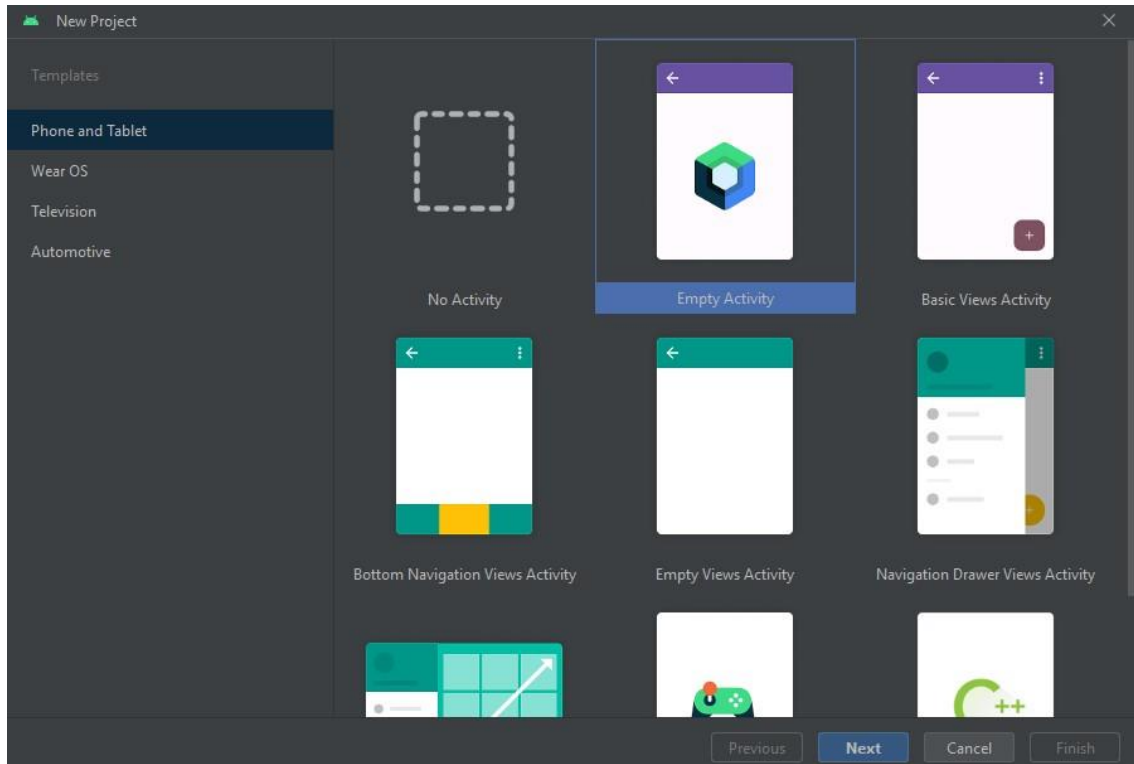
Profesor:Ginés

**Alumno:Chuan Liang Lin
Yang**

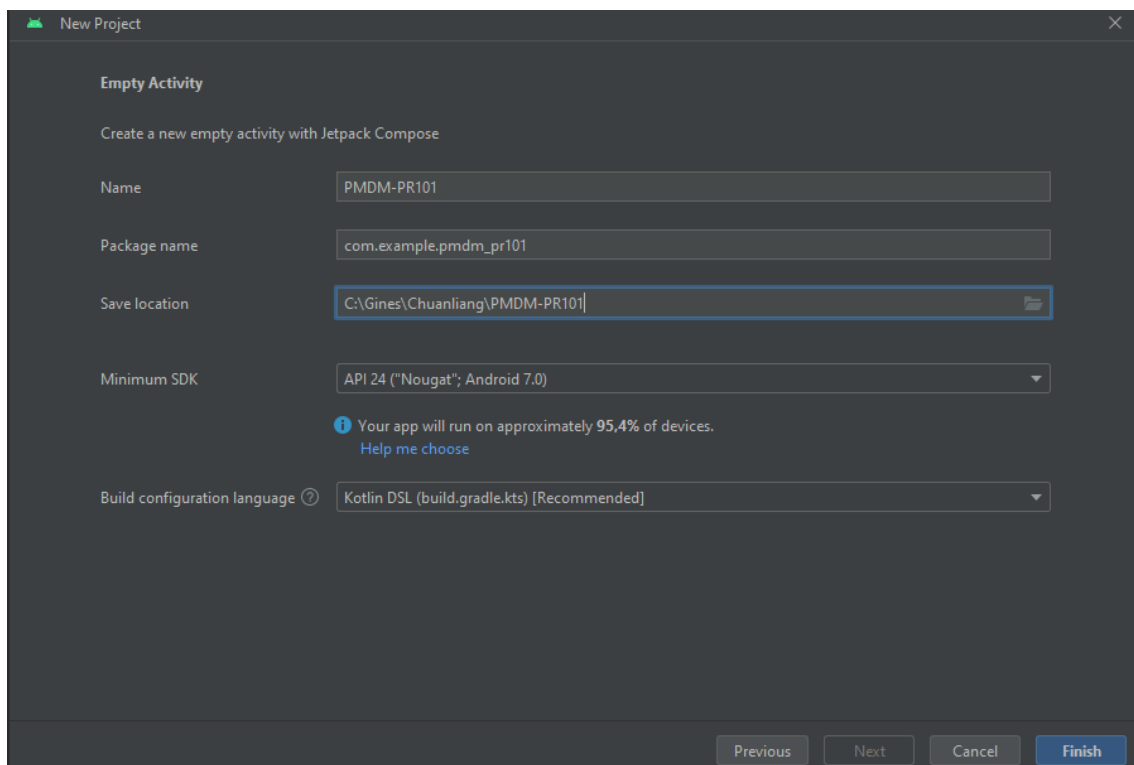
23 de septiembre del 2023

Creando nuestro primer emulador

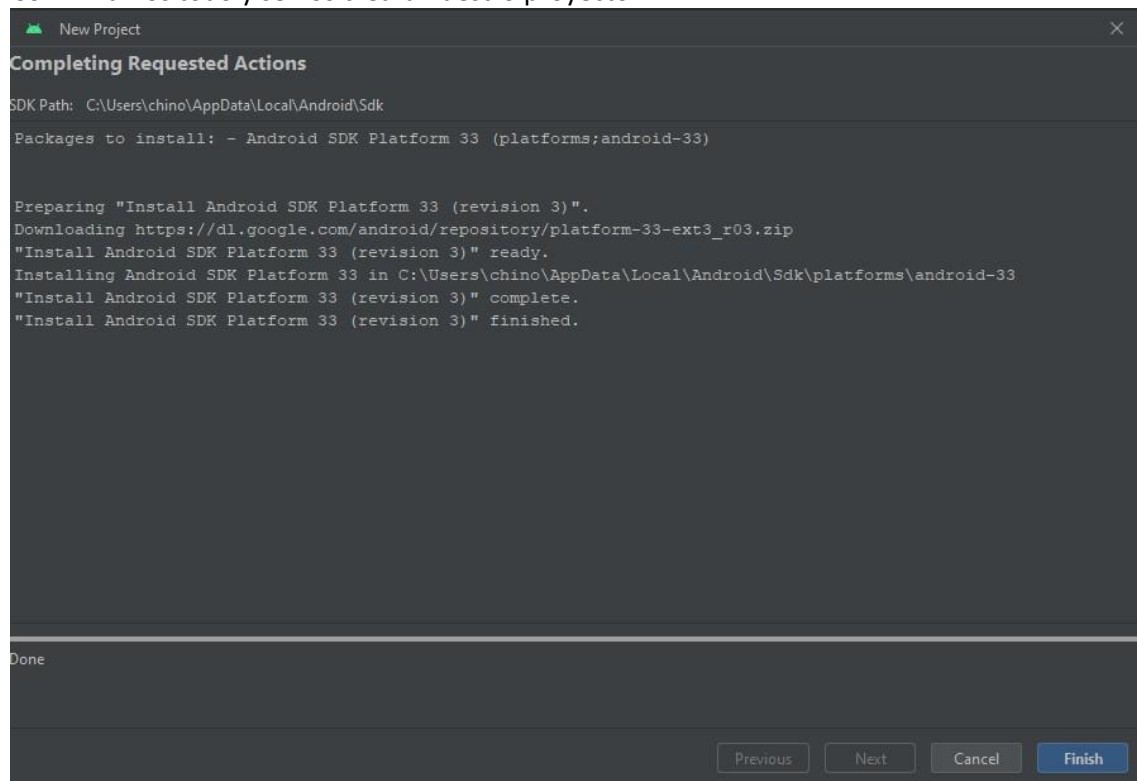
Primero tendremos que crear nuestro proyecto cogiendo la opción de móvil vacío.



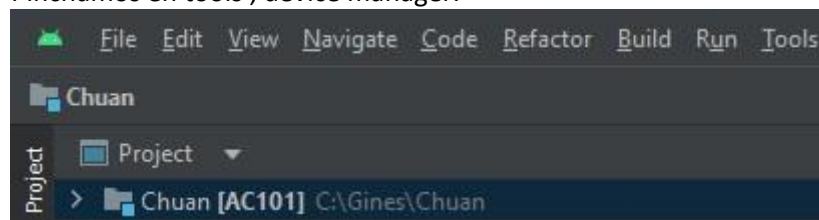
Después tendrás que elegir el nombre de tu proyecto, localización del proyecto, lenguaje de programación y por el ultimo elegiremos la versión mínima de nuestro dispositivo



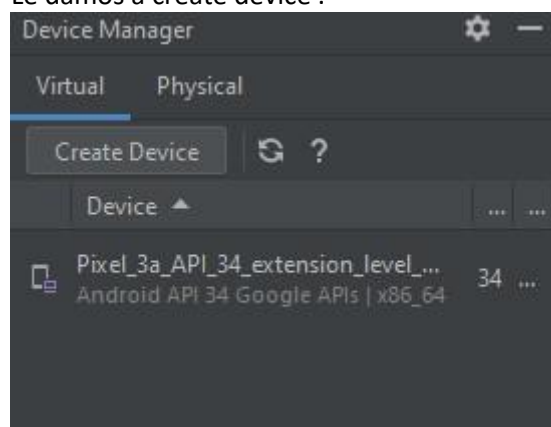
Confirmamos todo y se nos creara nuestro proyecto.



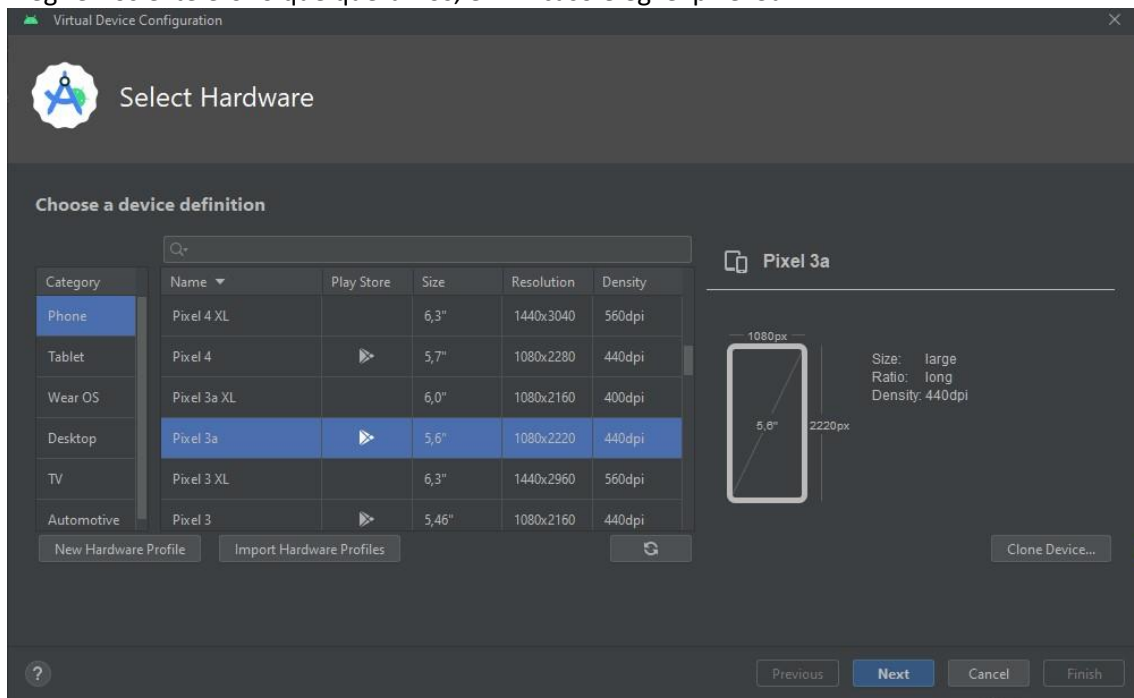
Pinchamos en tools , device manager.



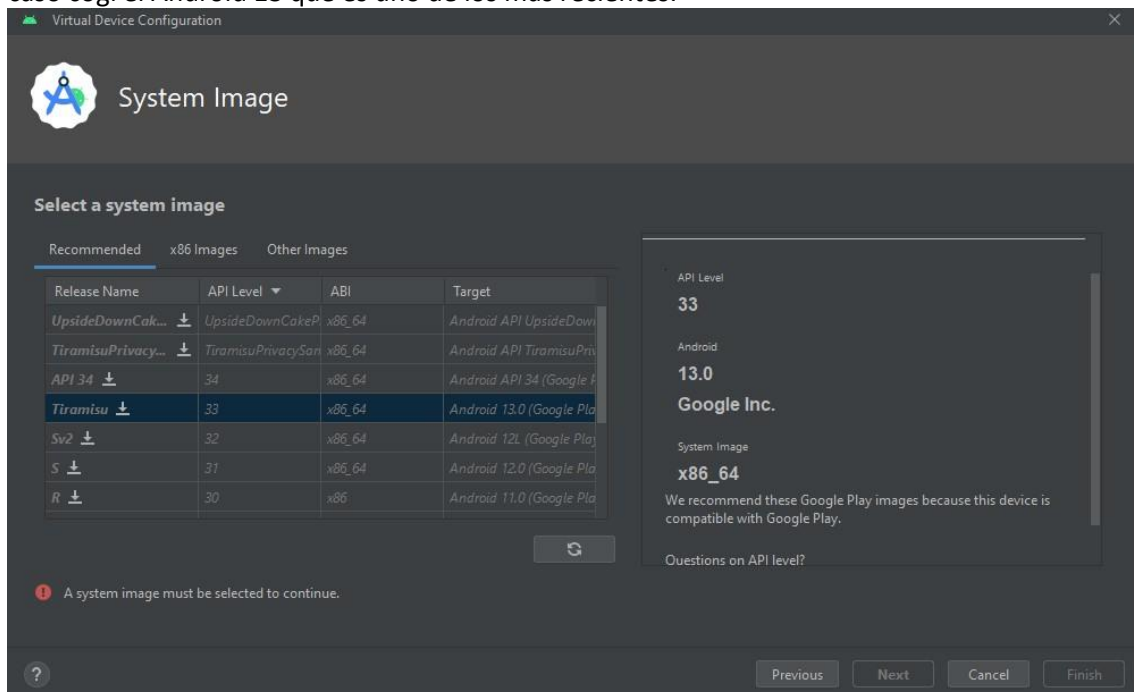
Le damos a create device .



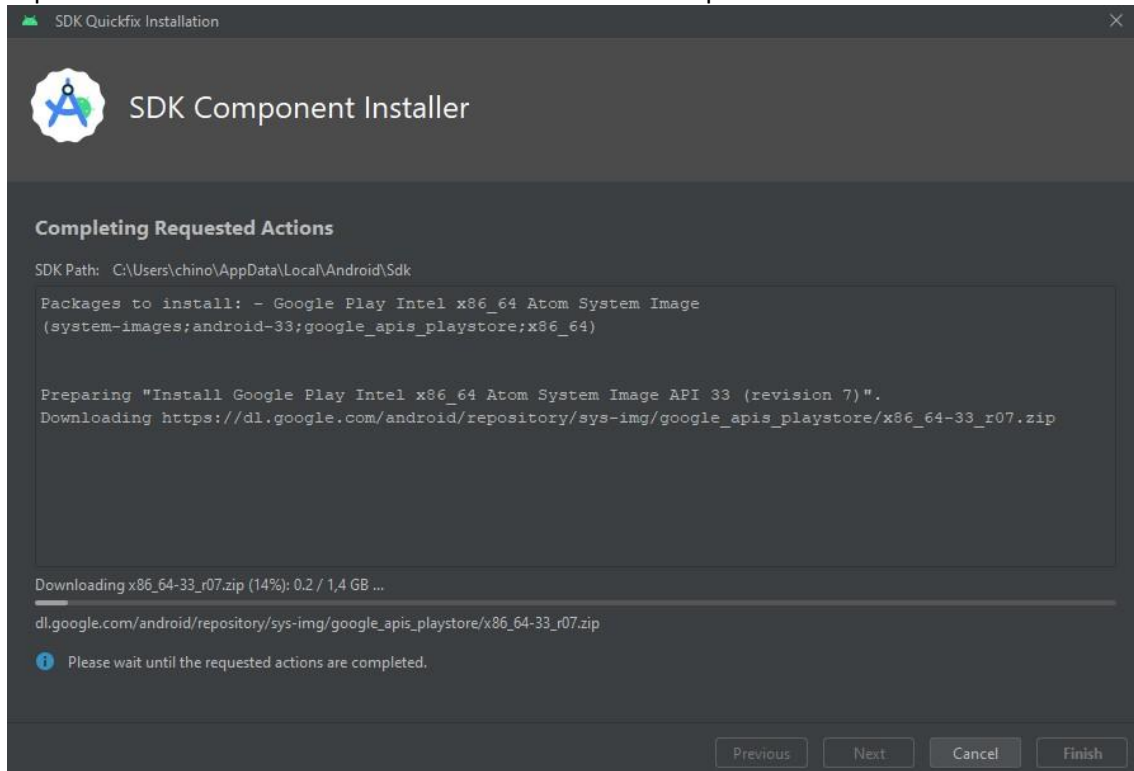
Elegiremos el teléfono que queramos, en mi caso elegí el pixel 3a.



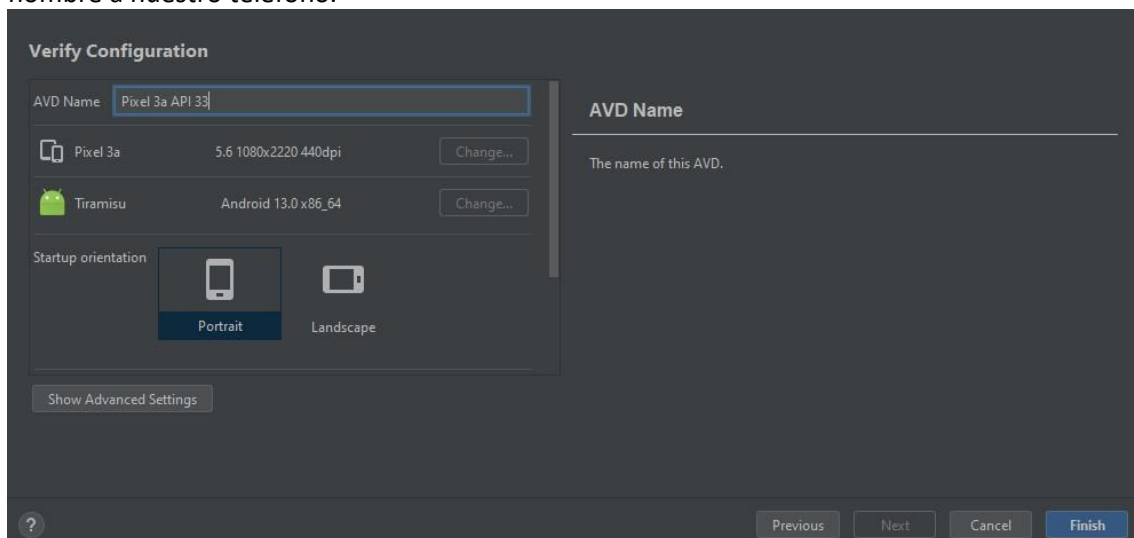
Ahora nos pedira instalar el sistema operativo que queramos en nuestro teléfono yo en mi caso cogí el Android 13 que es uno de los más recientes.



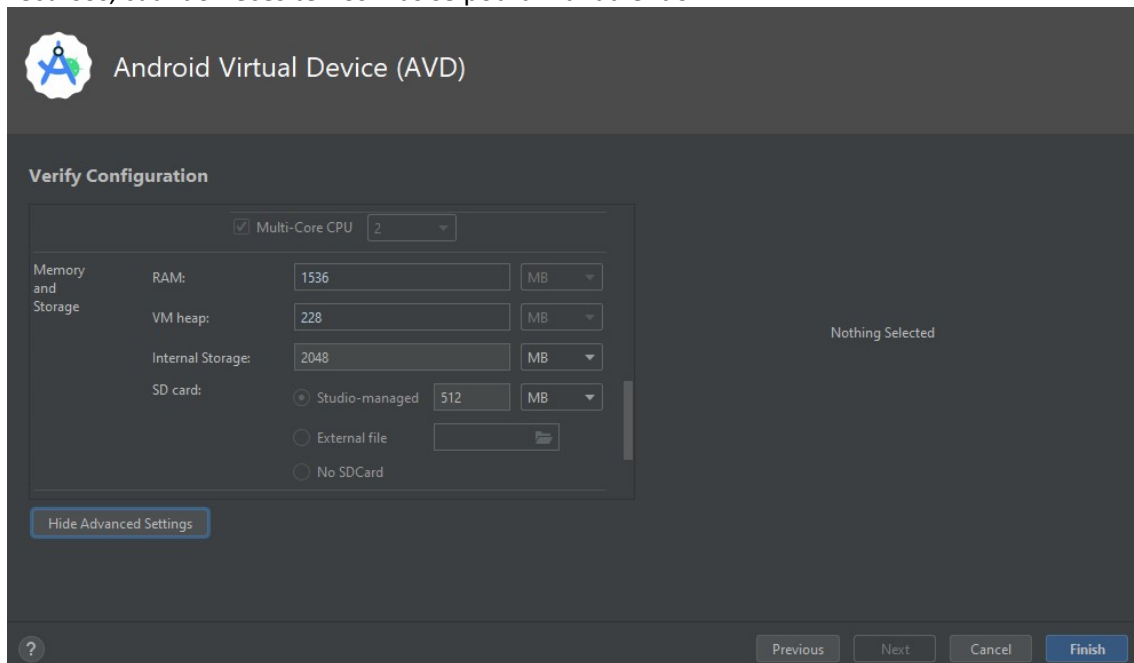
Aquí se ve como terminamos de instalar nuestro sistema operativo.



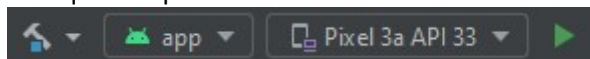
Cuando hayamos terminado de instalar el sistema operativo tendremos que ponerle un nombre a nuestro teléfono.



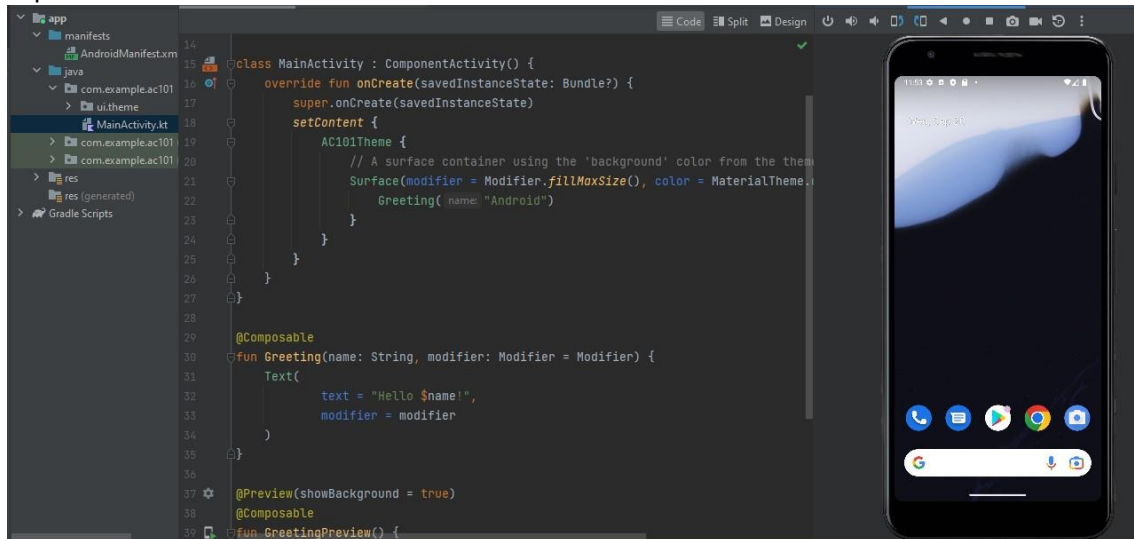
Estas son las características que he elegido, para esta práctica no necesitaremos muchos recursos, cuando necesitemos más se podrá ir añadiendo.



Cuando este creado nuestro teléfono tenemos que ejecutarlo con el botón del play que hay en la esquina superior.

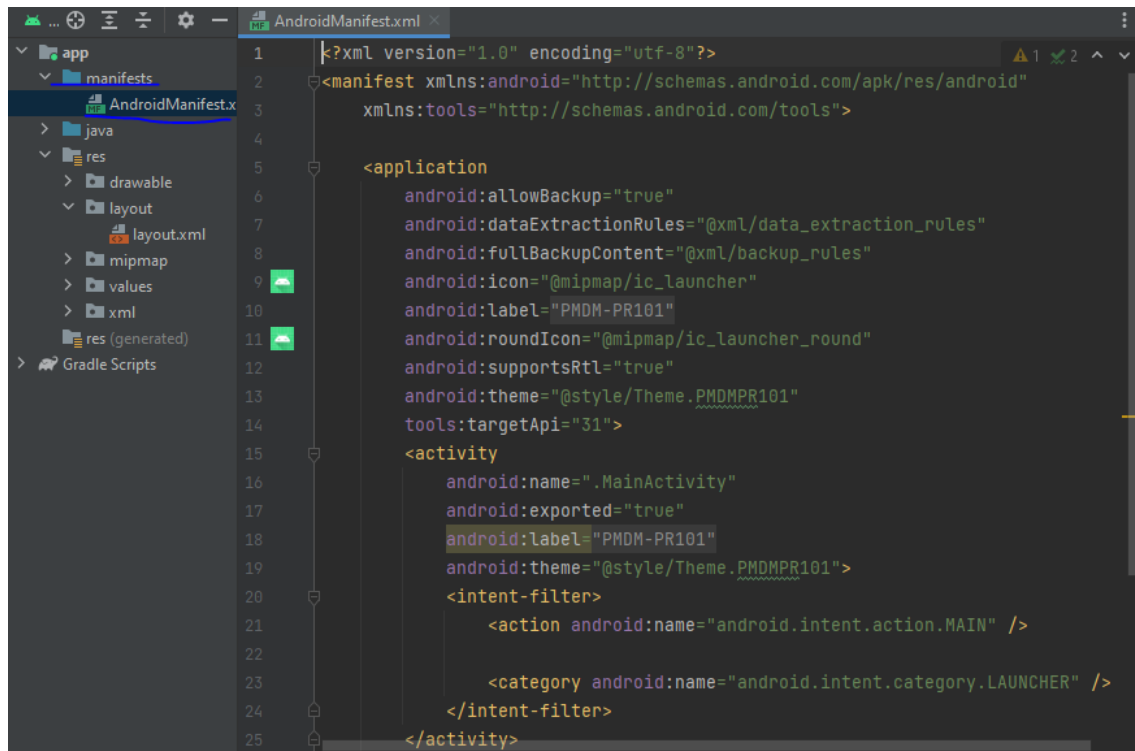


Aquí vemos el resultado del emulador.



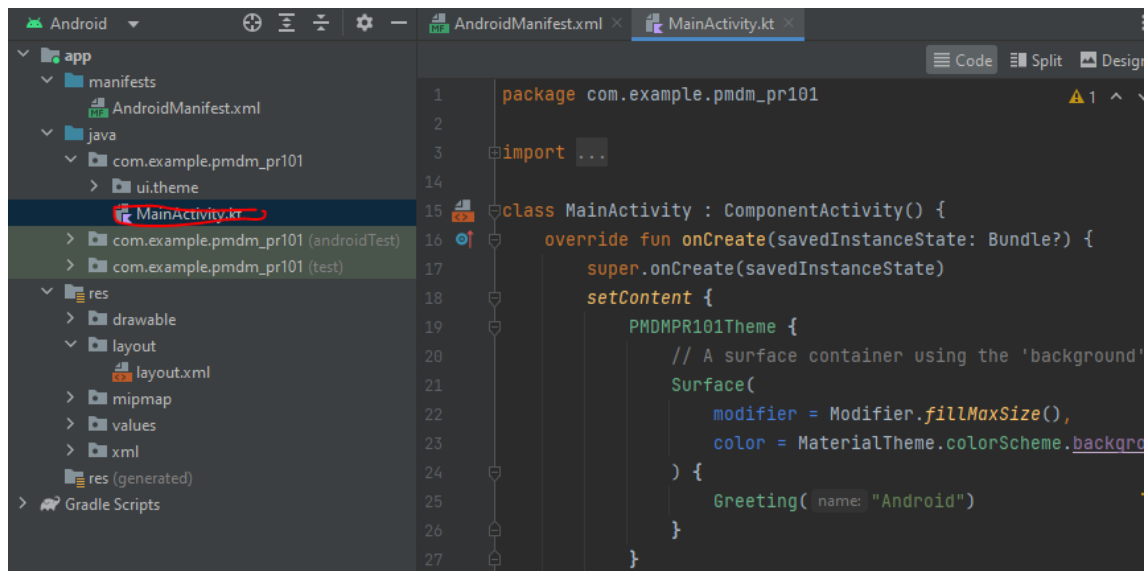
Ahora vamos a ver las carpetas que tiene Android studio .

Si le damos en la carpeta de manifest se nos abrirá un editor de ficheros , este fichero es el fichero de configuración principal de nuestra aplicación Android.



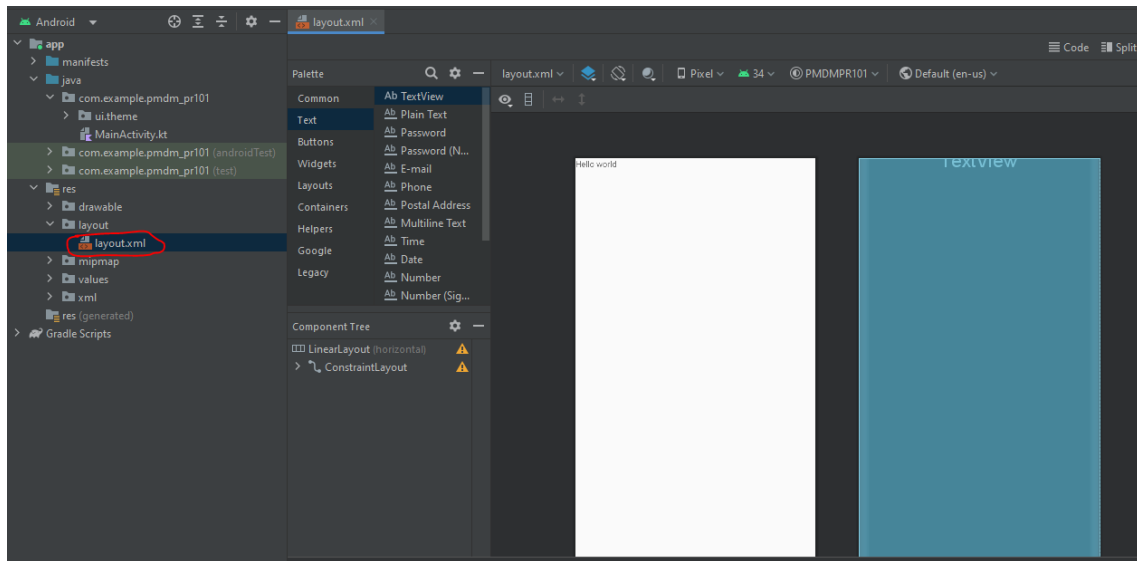
```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3         xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
4
5     <application
6         android:allowBackup="true"
7         android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
8         android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
9         android:icon="@mipmap/ic_launcher"
10        android:label="PMDM-PR101"
11        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
12        android:supportRtl="true"
13        android:theme="@style/Theme.PMDMPR101"
14        tools:targetApi="31">
15
16        <activity
17            android:name=".MainActivity"
18            android:exported="true"
19            android:label="PMDM-PR101"
20            android:theme="@style/Theme.PMDMPR101">
21            <intent-filter>
22                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
23
24                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
25            </intent-filter>
26        </activity>
27    </application>
28</manifest>
```

Después tenemos el archivo main activity ,es nuestro primer archivo programado en kotlin y es el fichero de programación correspondiente a la primera pantalla de nuestro emulador.

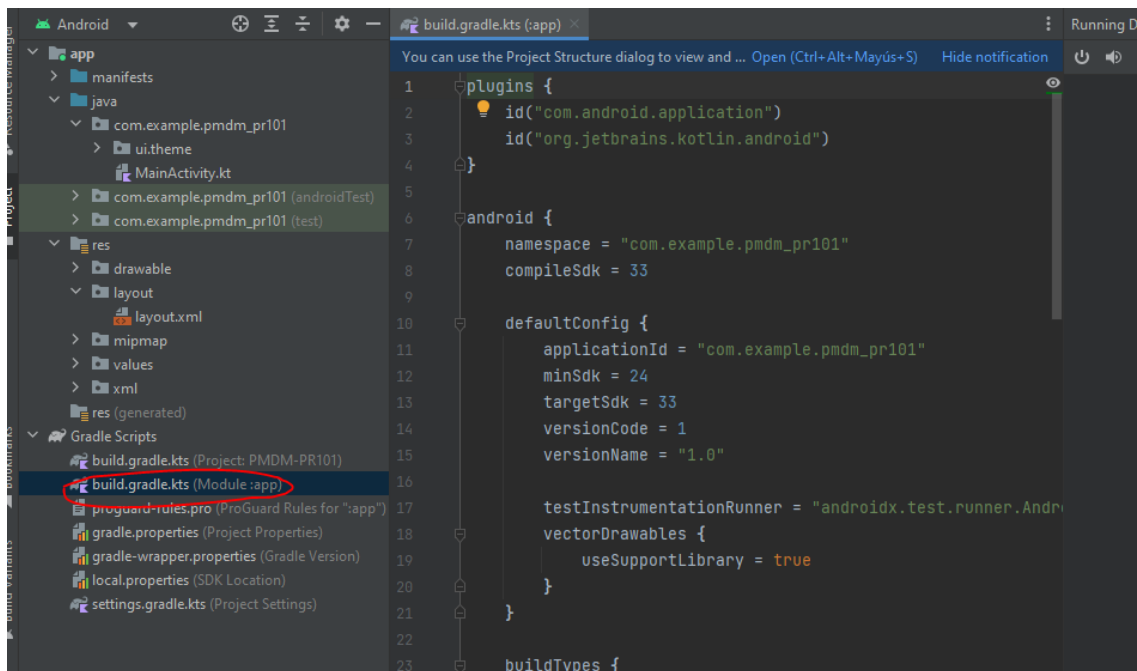


```
1 package com.example.pmdm_pr101
2
3 import ...
4
5 class MainActivity : AppCompatActivity() {
6     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
7         super.onCreate(savedInstanceState)
8         setContentView {
9             PMDMPR101Theme {
10                // A surface container using the 'background'
11                Surface(
12                    modifier = Modifier.fillMaxSize(),
13                    color = MaterialTheme.colorScheme.background
14                ) {
15                    Greeting( name: "Android")
16                }
17            }
18        }
19    }
20}
```

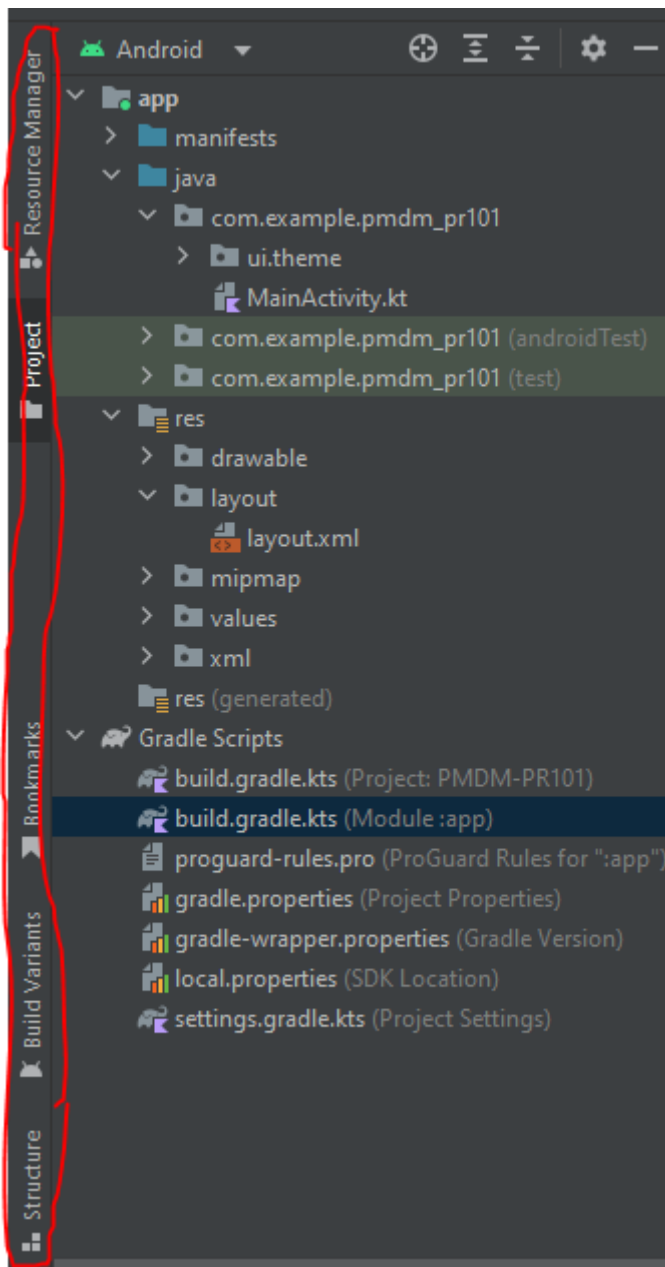
Dentro de la carpeta res nos encontramos con la carpeta layout , allí dentro nos encontramos nuestro fichero del layout que allí se encontrara con xml correspondiente a nuestra pantalla del emulador y que podremos ir editando como queramos.



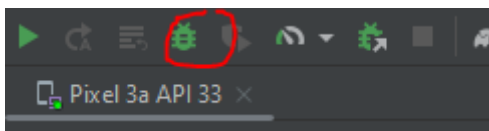
En esta parte estará las versiones de nuestro emulador y las librerías que estaremos usando.



Alrededor del editor tenemos muchas opciones que podemos usar.



También tenemos la opción de depuración.



Aquí terminaré mi tutorial de principiantes.