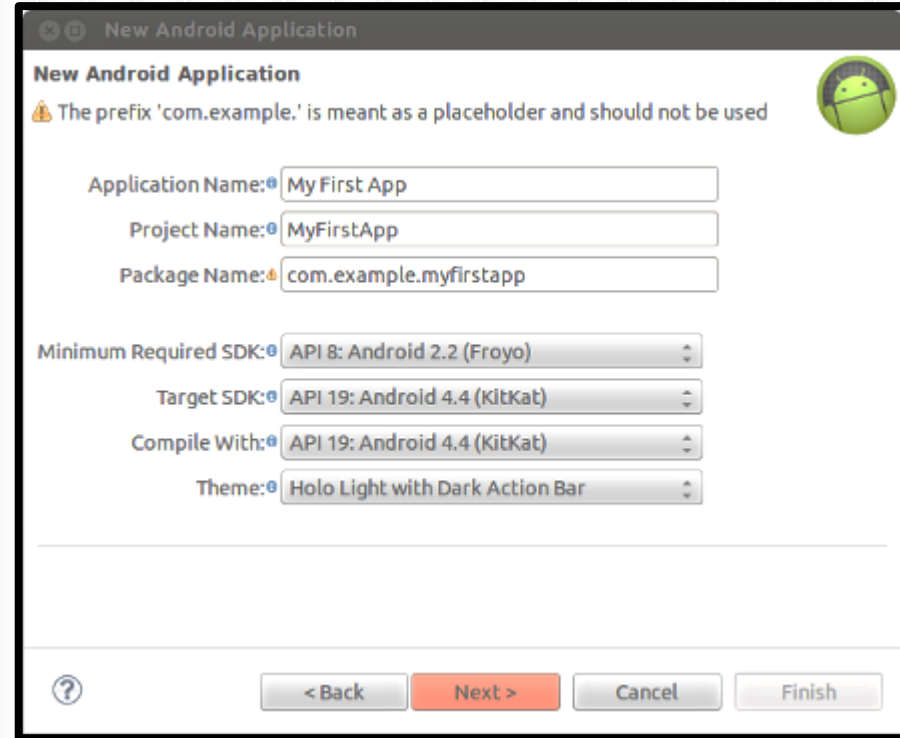


Primer Proyecto

Crear una Aplicación Android

Crear Nuevo Proyecto

1. **Abrir el Eclipse y comenzar a crear un proyecto**
 - **Nombre de la aplicación** es el nombre de la aplicación que aparece a los usuarios. Para este proyecto, el uso "Mi Primera Aplicación".
 - **Nombre del proyecto** es el nombre del directorio del proyecto y el nombre visible en Eclipse.



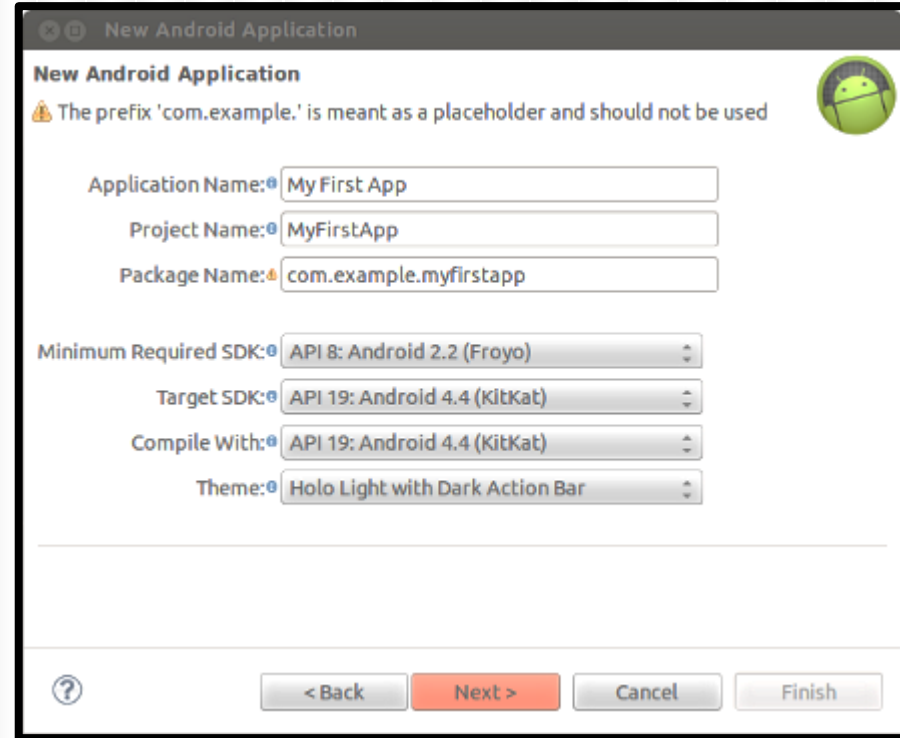
The screenshot shows the 'New Android Application' dialog box in the Eclipse IDE. The title bar reads 'New Android Application'. Below the title, there is a warning icon and text: 'The prefix 'com.example.' is meant as a placeholder and should not be used'. The dialog contains several input fields and dropdown menus:

- Application Name:** My First App
- Project Name:** MyFirstApp
- Package Name:** com.example.myfirstapp
- Minimum Required SDK:** API 8: Android 2.2 (Froyo)
- Target SDK:** API 19: Android 4.4 (KitKat)
- Compile With:** API 19: Android 4.4 (KitKat)
- Theme:** Holo Light with Dark Action Bar

At the bottom of the dialog, there is a help icon (question mark) on the left and four buttons: '< Back' (disabled), 'Next >' (highlighted in red), 'Cancel' (disabled), and 'Finish' (disabled).

Crear Nuevo Proyecto

- **Nombre del paquete**
es el “namespace” de paquetes de su aplicación (siguiendo las mismas reglas que los paquetes en el lenguaje de programación Java).
- **El nombre del paquete** debe ser único en todos los paquetes instalados en el sistema Android.
Por esta razón, generalmente es mejor si se utiliza un nombre que comienza con el nombre de dominio reverso de su organización o entidad editora. Para este proyecto, se puede usar algo como "com.example.myfirstapp." Sin embargo, no se puede publicar tu aplicación en Google Play con el espacio de nombres "com.example".



New Android Application

⚠ The prefix 'com.example.' is meant as a placeholder and should not be used

Application Name: My First App

Project Name: MyFirstApp

Package Name: com.example.myfirstapp

Minimum Required SDK: API 8: Android 2.2 (Froyo)

Target SDK: API 19: Android 4.4 (KitKat)

Compile With: API 19: Android 4.4 (KitKat)

Theme: Holo Light with Dark Action Bar

< Back Next > Cancel Finish

Crear Nuevo Proyecto

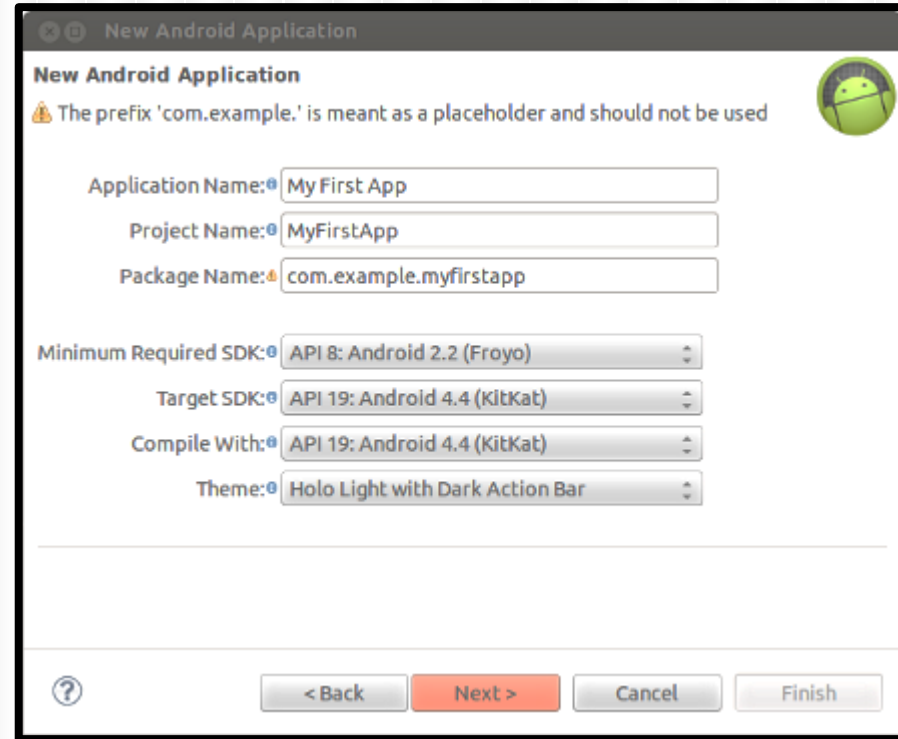
- **SDK Mínimo Requerido**

es la versión más baja de Android que admite su aplicación, se indica el nivel de API usado.

Para ser compatible con tantos dispositivos como sea posible, debe ajustarlo a la versión más baja disponible que permite a su aplicación.

- **SDK Destino (Target)**

indica la versión más alta de Android (también utilizando el nivel API) con la que se ha probado su aplicación. A medida que nuevas versiones de Android disponibles, usted debe probar su aplicación en la nueva versión y actualizar este valor para que coincida con el último nivel de la API.



New Android Application

⚠ The prefix 'com.example.' is meant as a placeholder and should not be used

Application Name:

Project Name:

Package Name:

Minimum Required SDK:

Target SDK:

Compile With:

Theme:

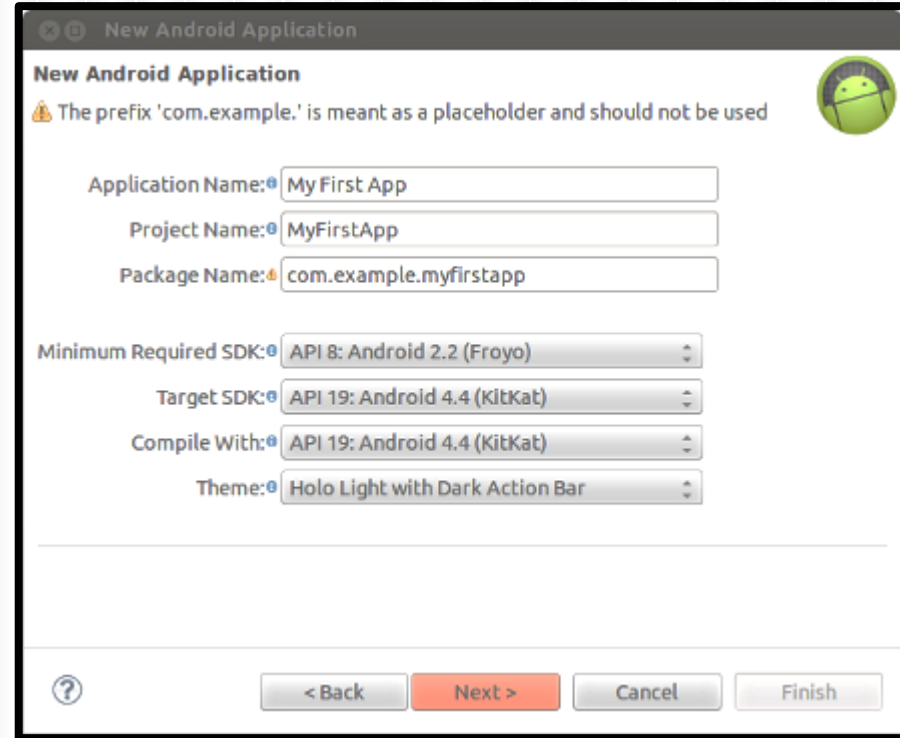
Crear Nuevo Proyecto

- **Compilar con:**

es la versión de la plataforma con la cual usted compila su aplicación. De forma predeterminada, se establece en la última versión de Android disponible en el SDK. (Debe ser Android 4.1 o superior, y si usted no tiene una versión tal disposición, debe instalar uno usando el SDK Manager).

- **Tema**

especifica el estilo de interfaz de usuario de Android para solicitar su aplicación. Puede dejar esto solo.



The screenshot shows the 'New Android Application' dialog box. At the top, there is a warning icon and text: 'The prefix 'com.example.' is meant as a placeholder and should not be used'. The fields are as follows:

- Application Name: My First App
- Project Name: MyFirstApp
- Package Name: com.example.myfirstapp
- Minimum Required SDK: API 8: Android 2.2 (Froyo)
- Target SDK: API 19: Android 4.4 (KitKat)
- Compile With: API 19: Android 4.4 (KitKat)
- Theme: Holo Light with Dark Action Bar

At the bottom, there is a question mark icon, a '< Back' button, a 'Next >' button (highlighted in red), a 'Cancel' button, and a 'Finish' button.

Crear Nuevo Proyecto

2. **Haga clic en Siguiente.**
3. En la siguiente pantalla para configurar el proyecto, deje las selecciones predeterminadas y **haga clic en Siguiente.**
4. La siguiente pantalla puede ayudarle a crear un icono de lanzador para su aplicación. Puede personalizar un icono de varias maneras y la herramienta genera un icono para todas las densidades de pantalla. Antes de publicar su aplicación, usted debe asegurarse de que su icono cumple con las especificaciones definidas en la guía de diseño Iconografía. **Haga clic en Siguiente.**

Crear Nuevo Proyecto

5. Para este proyecto, **seleccione BlankActivity** y **haga clic en Siguiente**.
En este paso se selecciona la plantilla para la Actividad a crear.
Empezaremos con **BlankActivity**.
6. Dejar todos los detalles de la actividad en su estado predeterminado y **haga clic en Finalizar**.