



INTRODUCCION A ANDROID STUDIO 4.0

Sanchez Rico Raul

Grupo: 3CM8

Asignatura: Application Development for Mobile Devices

Tarea: Introducción con Android Studio 4.0

Raul Sanchez Rico

[Dirección de correo electrónico]

Parte 1

Actualización de Android Studio

- A) En este caso Android Studio ya está instalado en la máquina, sin embargo se actualizará, en Preferencias -> Appearance & Behavior -> System Settings -> Updates.
- B) Buscar la última actualización, y seleccionar después Update & Restart.
- C) Se estará actualizando Android Studio
- D) Una vez Terminado la actualización se verá la siguiente pantalla de inicio.

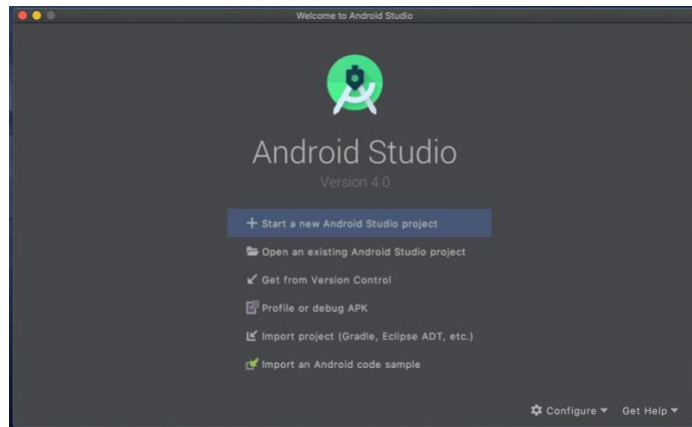


Ilustración 1

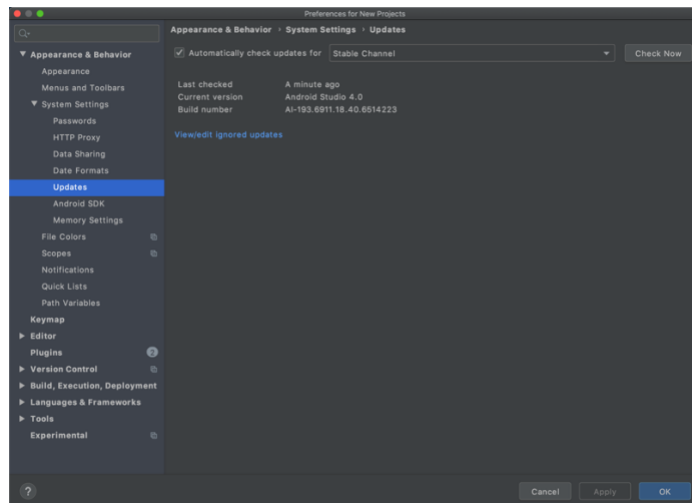


Ilustración 2

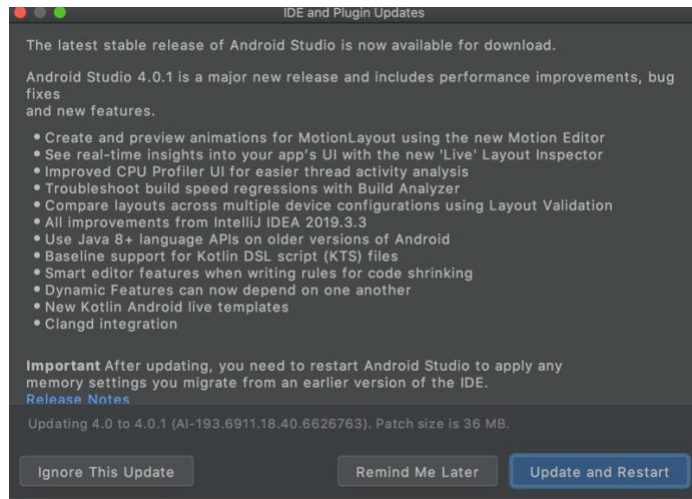


Ilustración 3

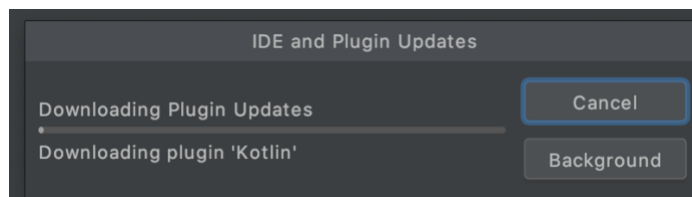


Ilustración 4

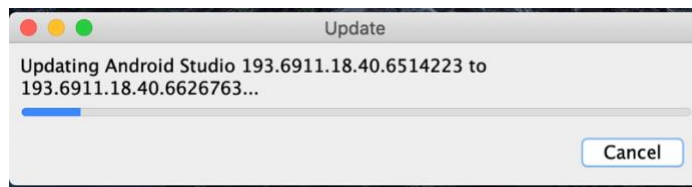


Ilustración 5

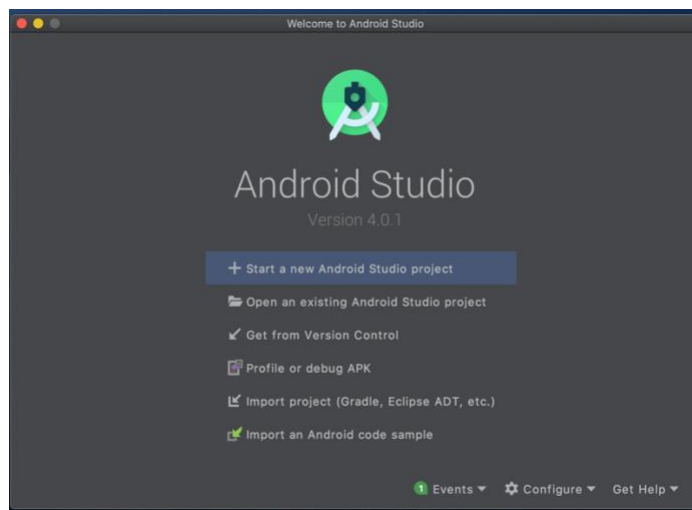


Ilustración 6

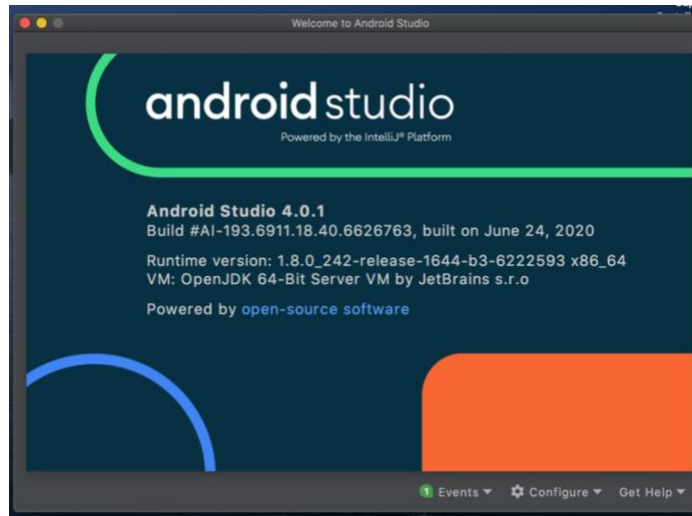


Ilustración 7

Parte 2

- A) Seleccionamos Start a new Android Studio Project y elegimos Empty Activity
- B) Configuramos lo principal de nuestro proyecto, el nombre, donde se va a guardar y el lenguaje, en este caso Java. Por ultimo el SDK mínimo, por cuestiones de espacio por le momento solo será para Android 10.
- C) Se mostrará el IDE donde vamos a trabajar y en las áreas principales
- D) Abriremos la ventana Preferencias -> Appearance & Behavior -> System Settings -> Android SDK.
- E) Nos mostrara todas las que estén instaladas en este momento y seleccionaremos las que queramos instalar.
- F) Una vez seleccionados damos ok, y nos mostrara una confirmación de lo seleccionado y damos nuevamente ok.
- G) Aceptamos las licencias y empezara a descargar nuestros SDK para poder trabajar con ellos.

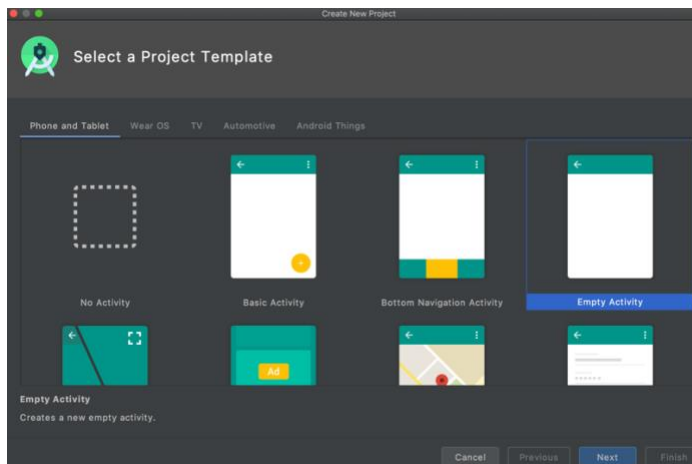


Ilustración 8

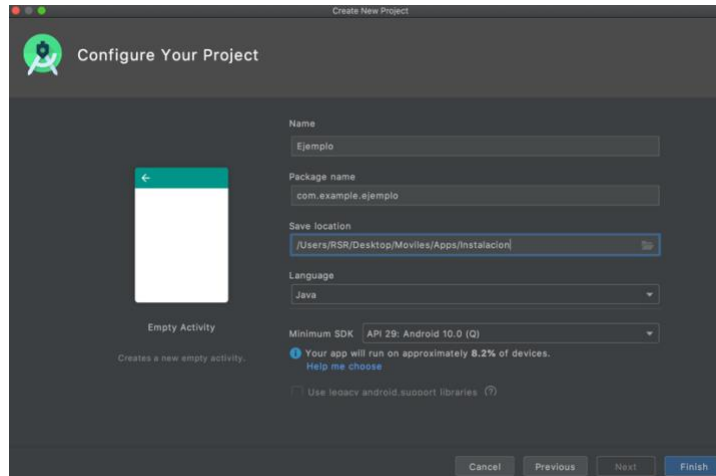


Ilustración 9

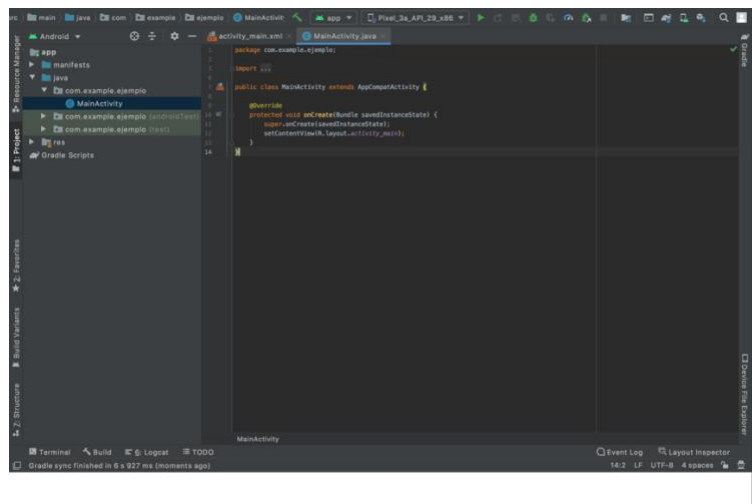


Ilustración 10

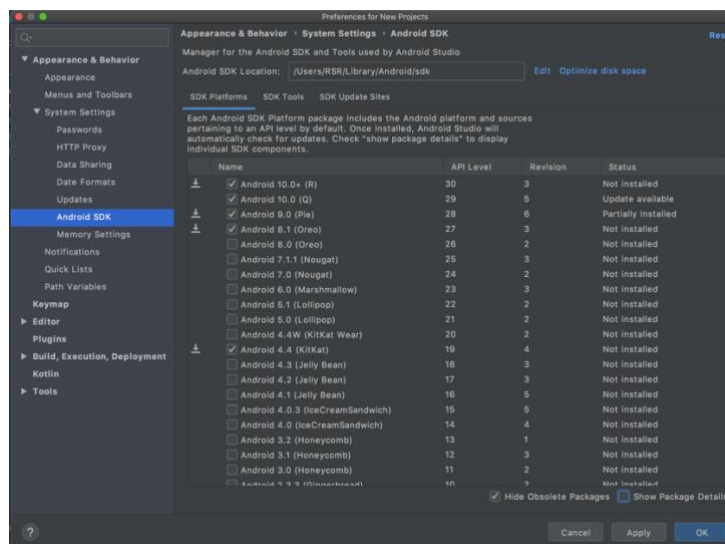


Ilustración 11

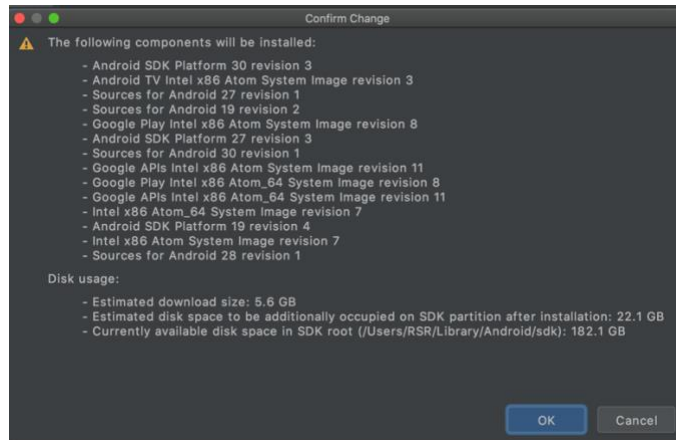


Ilustración 12

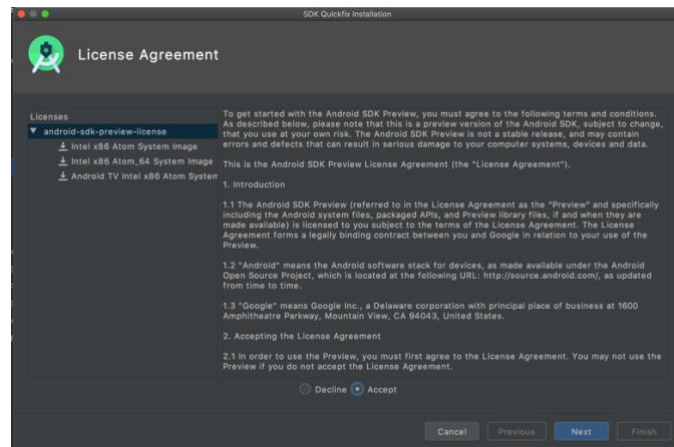


Ilustración 13

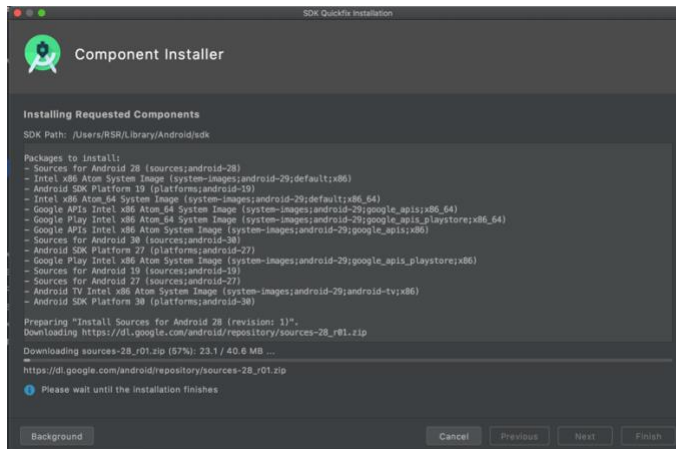


Ilustración 14

Parte 3

- A) Observamos las ares de trabajo de nuestro IDE, tal y como ya lo hemos visto en las clases al momento, junto con todas nuestras carpetas.
- B) Corremos nuestra aplicación dando play o Run.
- C) Una vez esto, se tiene que mostrar un “Hello Word” en un emulador como el siguiente.

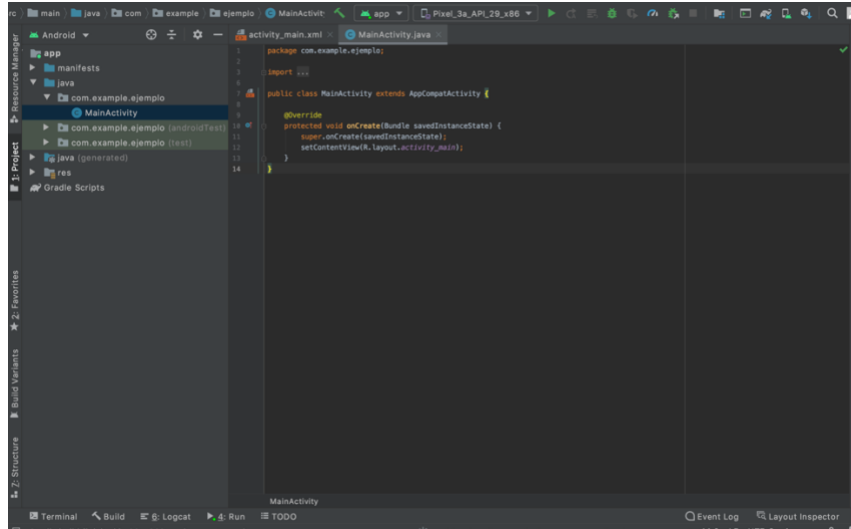


Ilustración 15

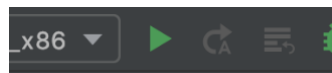


Ilustración 16

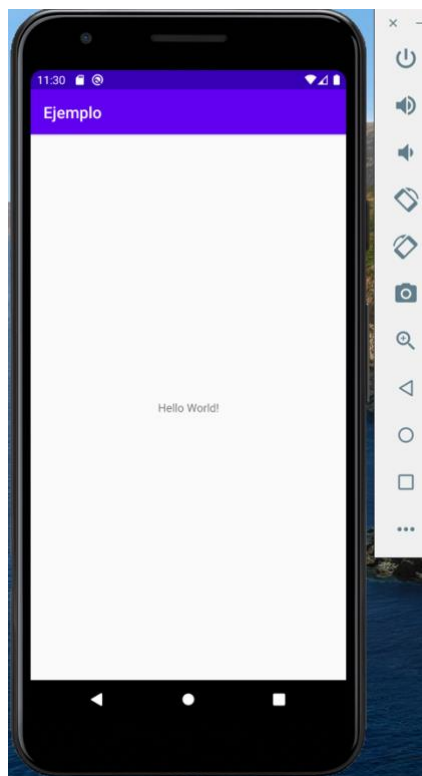


Ilustración 17