



Nombre completo	Secuencia	Fecha	Calificación
Ibarra Lima Julio Jair	6NM62	12/03/2025	

## PRÁCTICA 2. MI PRIMERA PANTALLA

### I. OBJETIVO DE LA PRÁCTICA.

Al término de la práctica, el alumno construirá su primera pantalla para introducirse al diseño de aplicaciones móviles

### II. MATERIAL Y EQUIPO.

- Equipo de cómputo actualizado.
- Entorno de desarrollo configurado para Kotlin en modo multiplataforma y simuladores de dispositivo.

### III. INTRODUCCIÓN.

Una de las partes interesantes de las aplicaciones móviles es que se puede desarrollar el entorno gráfico que se requiera de acuerdo con las necesidades de los usuarios que vayan a interactuar con la misma, generando una experiencia de usuario para conocer su punto de vista. Esto dependerá mucho de la colaboración realizada entre el equipo de diseño y sistemas.

### IV. DESARROLLO DE LA PRÁCTICA.

1. En su entorno de desarrollo, desarrolle un programa que al ejecutarlo se muestre una pantalla con un botón que diga "Hola" y al darle clic se muestre la frase "Bienvenido al mundo de las apps".
2. Integre a esta práctica el código generado, con los comentarios correspondientes y la salida de pantalla utilizando los simuladores de Android y iOS.
3. Escriba en los comentarios si tuvo alguna dificultad para desarrollar la práctica y cómo solucionó la situación.

En esta práctica se implementó un botón que al ser presionado muestra un mensaje en pantalla. Con este ejercicio comprendi cómo manejar los eventos de una interfaz gráfica y los instrumentos proporcionados por Android Studio

## 1- Caputras de pantalla



