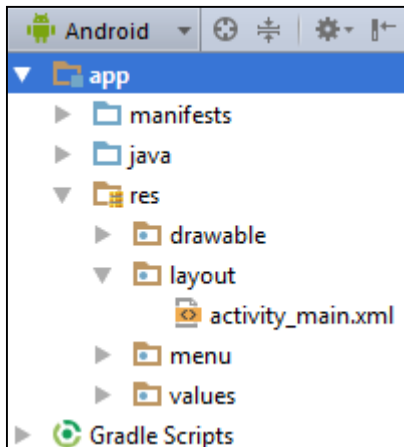


## Conociendo el entorno de Android Studio.

Debido que la pantalla está compuesta de muchos elementos, a continuación se describen aquellos que utilizaremos con mayor frecuencia durante el ciclo.

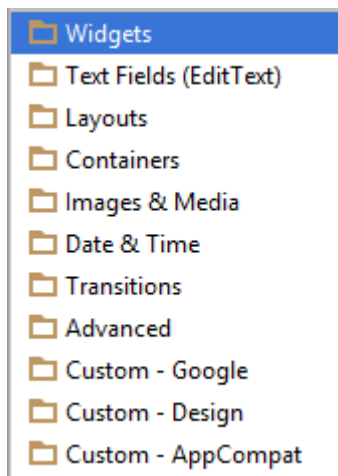
### Panel Administrador de Proyectos.



Visualizaremos nuestro Proyecto, todas las carpetas y archivos asociados a este.

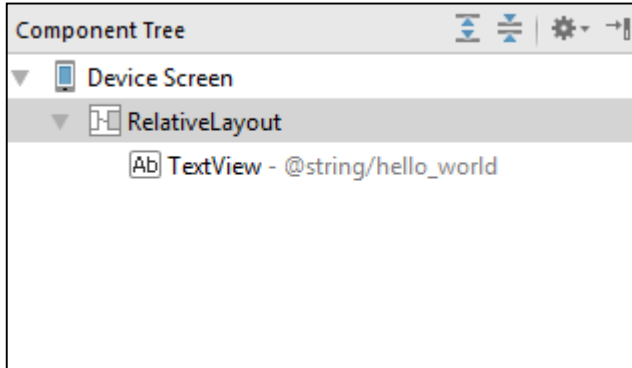
Más Adelante se detallará que archivos guarda y para qué sirve cada una de las carpetas del proyecto.

### Panel de controles (Paleta de controles).



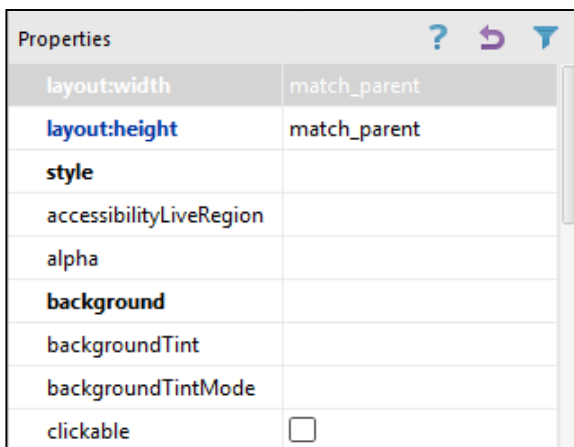
Aquí se encuentra de forma clasificada todos los controles(Vistas) que podremos utilizar para nuestras aplicaciones.

En mi caso se visualiza de esta forma ya que están contraídas todas las clasificaciones de los controles para efecto de explicación.

Panel árbol de componentes

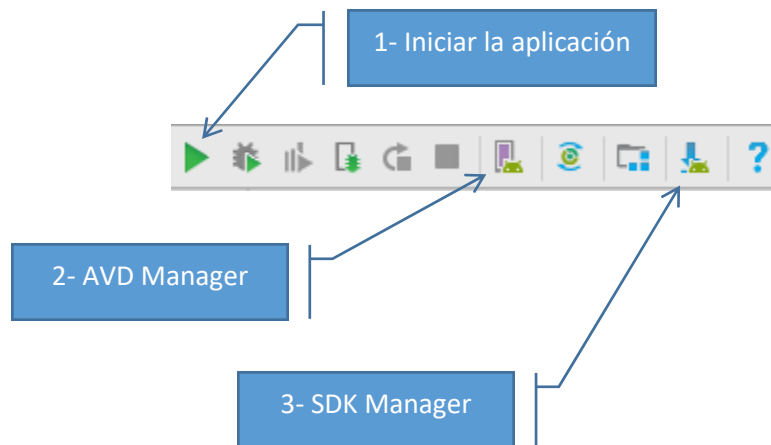
Este panel es muy importante, este panel mostrará, todos los controles que se han agregado a una pantalla (Activity). Así también la forma en que están organizados los controles en sus respectivos contenedores (Layout).

Los términos **Activity** y **Layout** los estudiaremos más adelante, por el momento los podemos reconocer como: **Activity** es una pantalla dentro de nuestra aplicación, **Layout** es un contenedor que organiza los controles.

Panel de Propiedades del control seleccionado

Este panel mostrará casi todas las propiedades asociadas al control seleccionado en la actividad.

La barra de herramientas. Esta tiene muchos iconos, por el momento interesa explicar los siguientes:



- 1- El icono de compilación y ejecución de nuestra APP,
- 2- El icono de AVD (Android Virtual Device). Este nos servirá para crear, editar y cargar nuevos dispositivos virtual para hacer las pruebas de nuestras app. (Más adelante explicaré como administrar estas)
- 3- Servirá para verificar actualizaciones en cuanto a las API'S disponibles y procesadores para emular dispositivos android