Todos los **proyecto**s **Android** eventualmente se construyen dentro de una .apk que es el archivo que se instala en el dispositivo; contiene cosas como el código fuente y recursos; algunos se crean de forma predeterminada y otros se agregan según lo amerite. Los siguientes archivos y carpetas componen un **proyecto Android**:

* **Carpeta src:**

Contiene todo el código fuente (java) de la aplicación, entre ellas nuestra actividad principal; que se almacenan en src/paquete/Actividad.java.

* **Carpeta bin:**

Directorio de salida; aquí se encuentra la .apk y otros recursos procedentes de la compilación el **proyecto**.

* **Carpeta libs:**

Contiene librerías privadas.

* **Carpeta res:**

Contiene los recursos (imágenes, vídeos, audio, etc) necesarios para generar una aplicación **Android**, también los diferentes tipos de recursos que deberán distribuir entre las siguientes carpetas:

* + **res/drawable/:**

Guarda las imágenes y se divide en: drawable-ldpi, drawable-mdpi y drawable-hdpi, que dependerá de la resolución del dispositivo.

* + **res/raw/:**

Contiene archivos de propósito general, la única diferencia con el directorio assets es que pueden ser referenciados usando el archivo R.

* + **res/layout/:**

Incluye los archivos que definen el diseño de la interfaz gráfica, siempre en XML.

* + **res/values/:**

Guarda los datos y tipos que utiliza la aplicación, tales como colores, cadenas de texto, estilos, dimensiones, etc.

* **Carpeta gen:**

Ésta carpeta guarda un conjunto de archivos (de código Java) creados automáticamente cuando se compila el **proyecto**, para poder dirigir los recursos de la aplicación. El archivo R ajusta automáticamente todas las referencias a archivos y valores de la aplicación (guardados en la carpeta res).

* **Carpeta assets:**

Guarda el resto de archivos necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación, como los archivos de datos o de configuración. La principal diferencia entre los recursos que almacena ésta carpeta y los que guarda la carpeta res, es que los recursos de ésta última genera un identificador por recurso, que se encargará de gestionar el archivo R y sólo se podrá acceder a ellos a través de determinados métodos de acceso, mientras que los recursos almacenados en la carpeta assets no generan identificador alguno y se accede a ellos a través de su ruta, como se hace con cualquier otro fichero.

* **Archivo AndroidManifest.xml:**

Este archivo es uno de los más importantes de cualquier aplicación **Android**. Se genera automáticamente al crear el **proyecto**, y en él se encuentra definida la configuración del **proyecto** en XML.