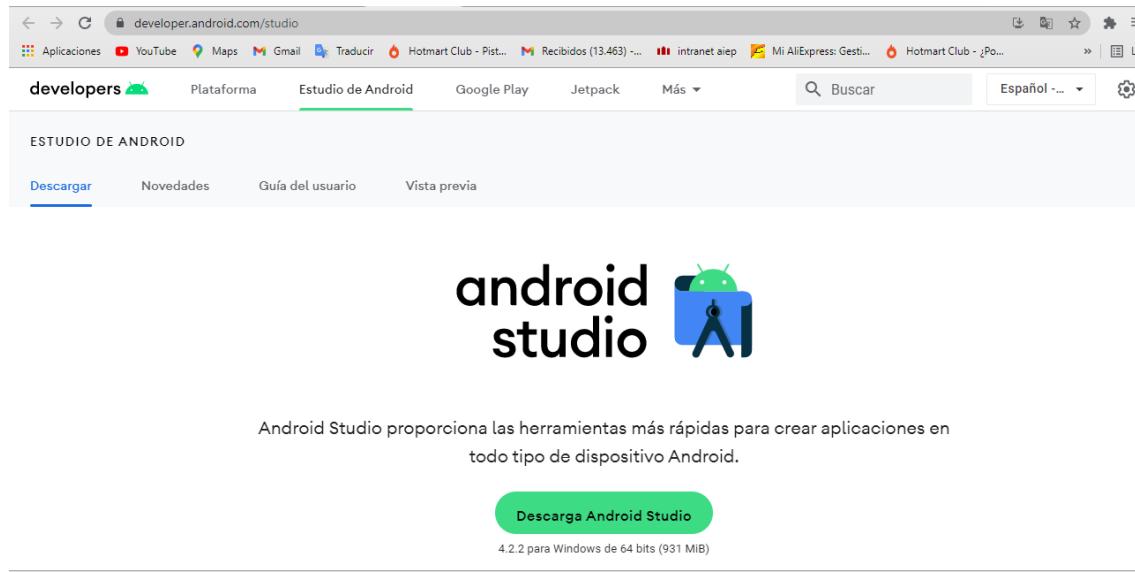


Evidencia Día 5 semana 8

Instalación y ejecución de Android Studio.

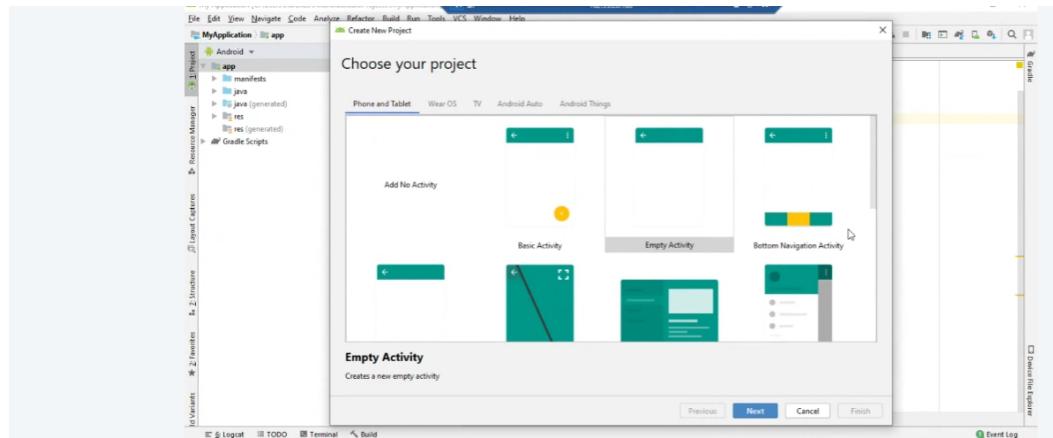
Link de instalación: <https://developer.android.com/studio>



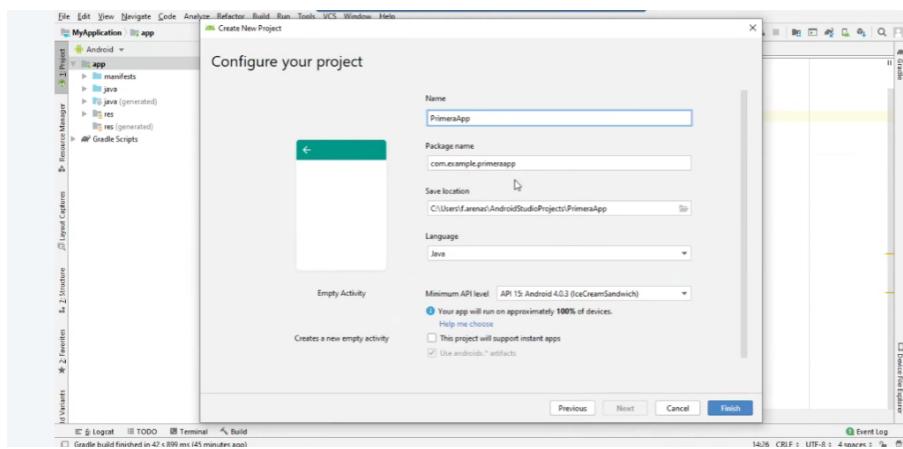
Abrir programa, Files, new, new Project:

Seleccionar empty activity (actividades predefinidas, moldes), siguiente

Activity: las distintas pantallas que tendrá la aplicación.

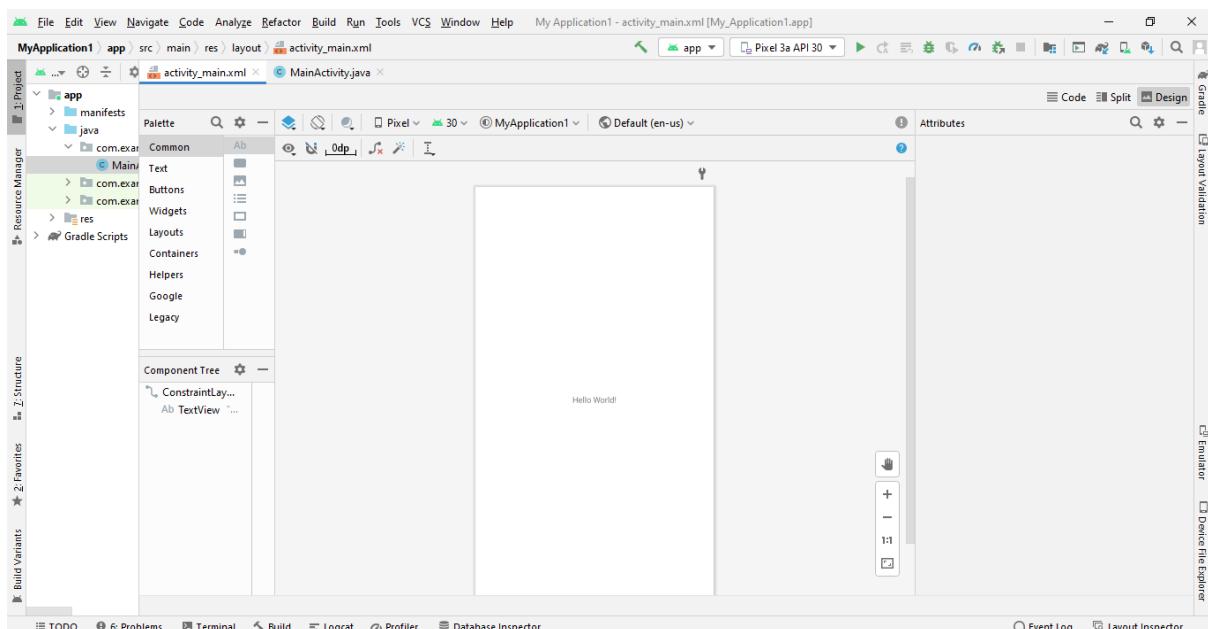


Ingresar el nombre de la aplicación a crear



Modificar el lenguaje a java para este módulo y luego seleccionar la versión de android que vamos a utilizar. Se nos abrirá una pantalla con 2 ventanas, la primera la interfaz gráfica y la segunda la lógica de java.

Interfaz gráfica (activity_main.xml)



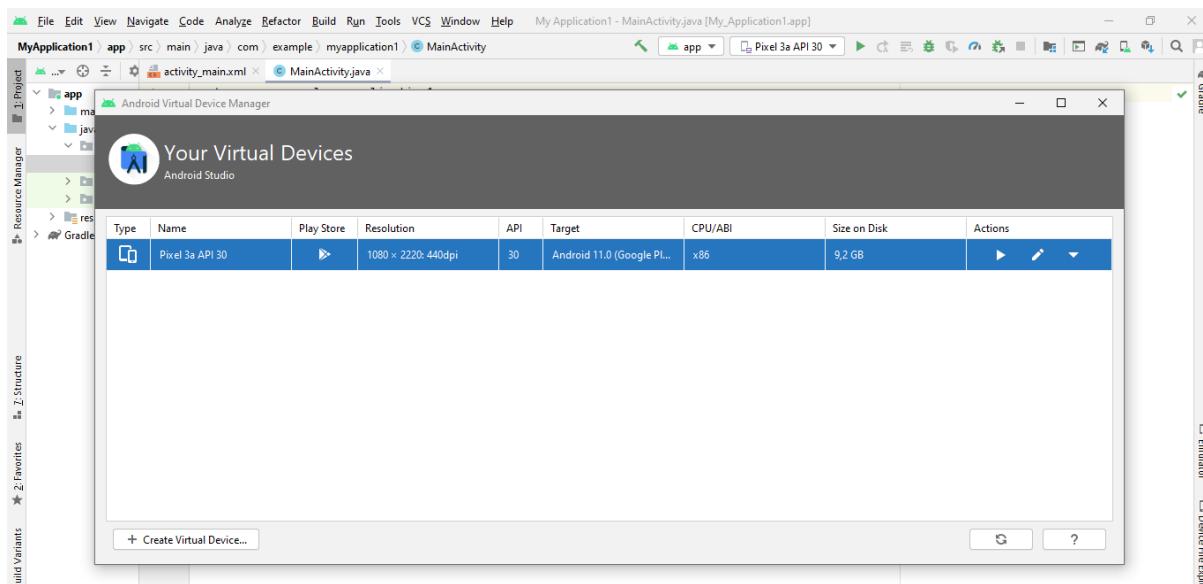
ActivityMain.java

The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open. The file being edited is `MainActivity.java` under the `My Application1` project. The code defines a `MainActivity` class that extends `AppCompatActivity`. It overrides the `onCreate` method to set the content view to `R.layout.activity_main`.

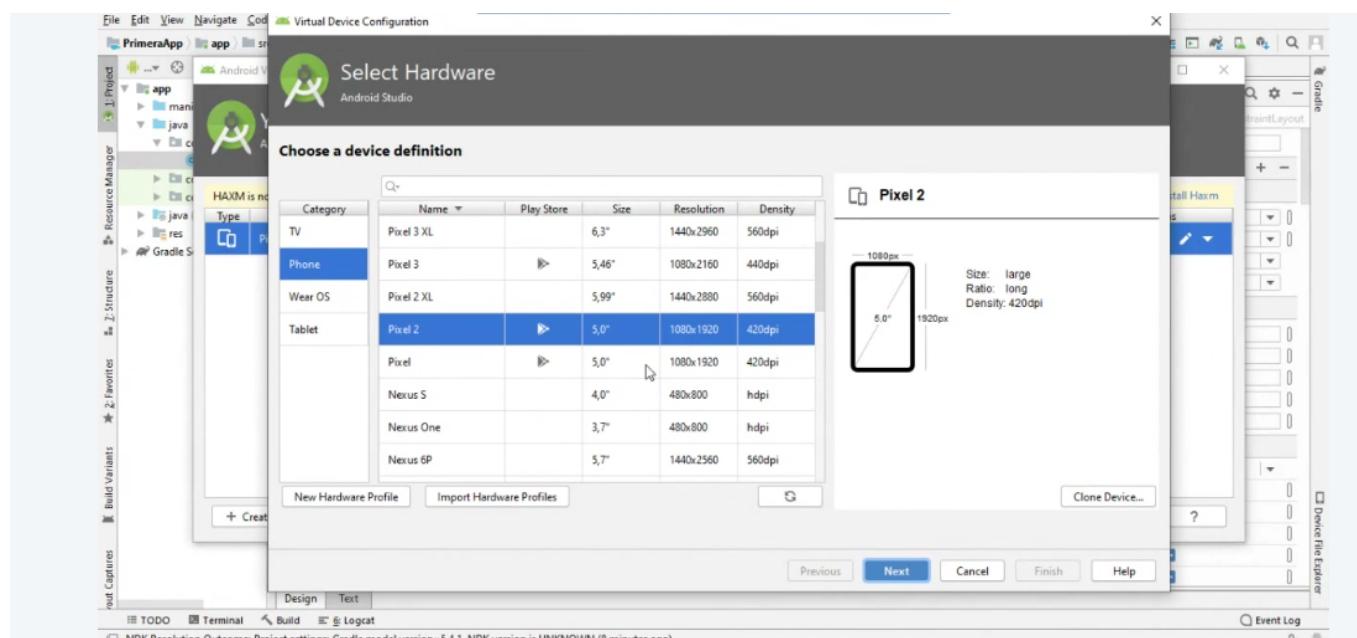
```
1 package com.example.myapplication1;
2
3 import ...
4
5 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
6
7     @Override
8     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
9         super.onCreate(savedInstanceState);
10        setContentView(R.layout.activity_main);
11    }
12}
13
14}
```

Configurar el emulador

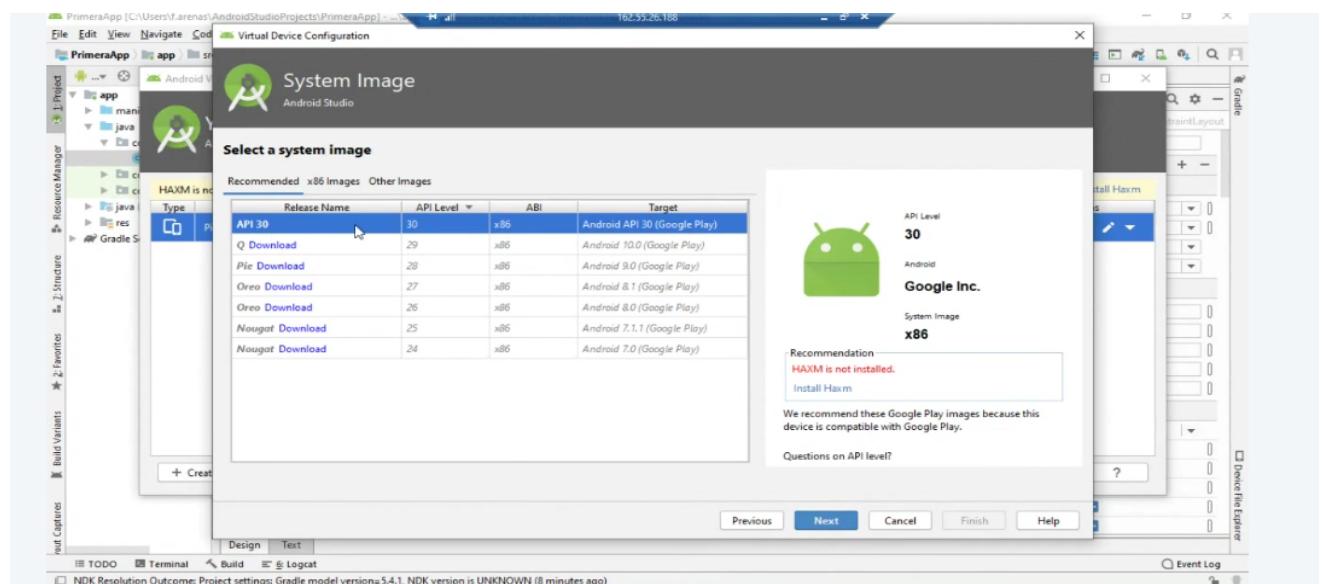
Doble click en AVD manager y se abrirá una ventana donde vamos a seleccionar o crear un dispositivo a emular. Para crear se deberá seleccionar Create Virtual Device y las características del dispositivo.



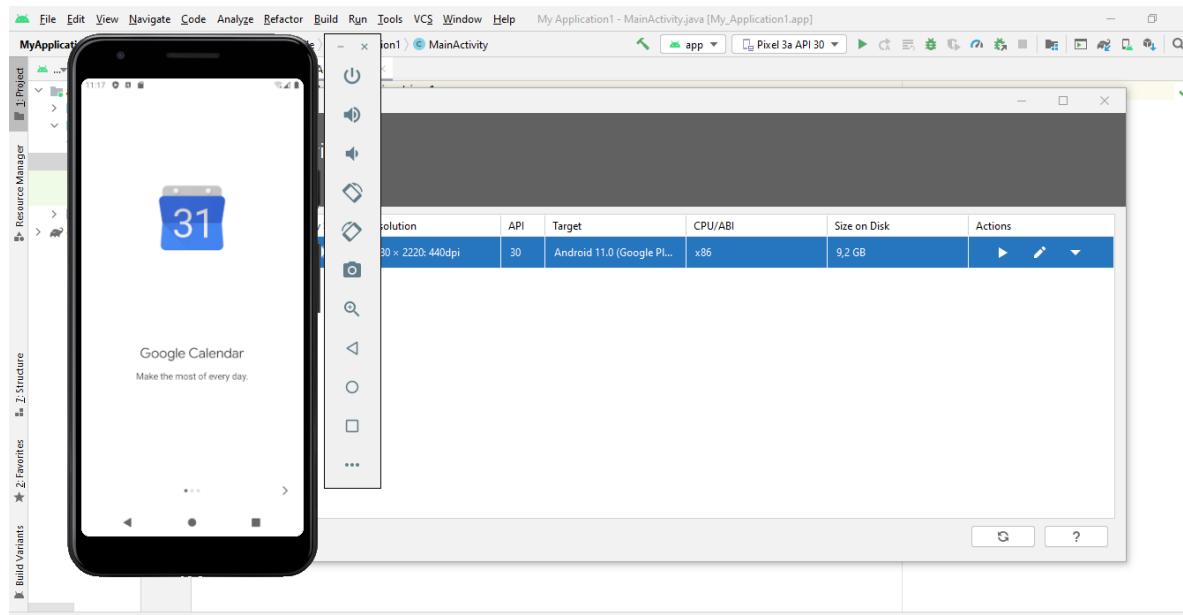
Seleccionar dispositivo con resolución de 1080x1920 y densidad 420dpi.



Seleccionar Next y descargar Api30, next nuevamente y configurar el nombre y finalizar.

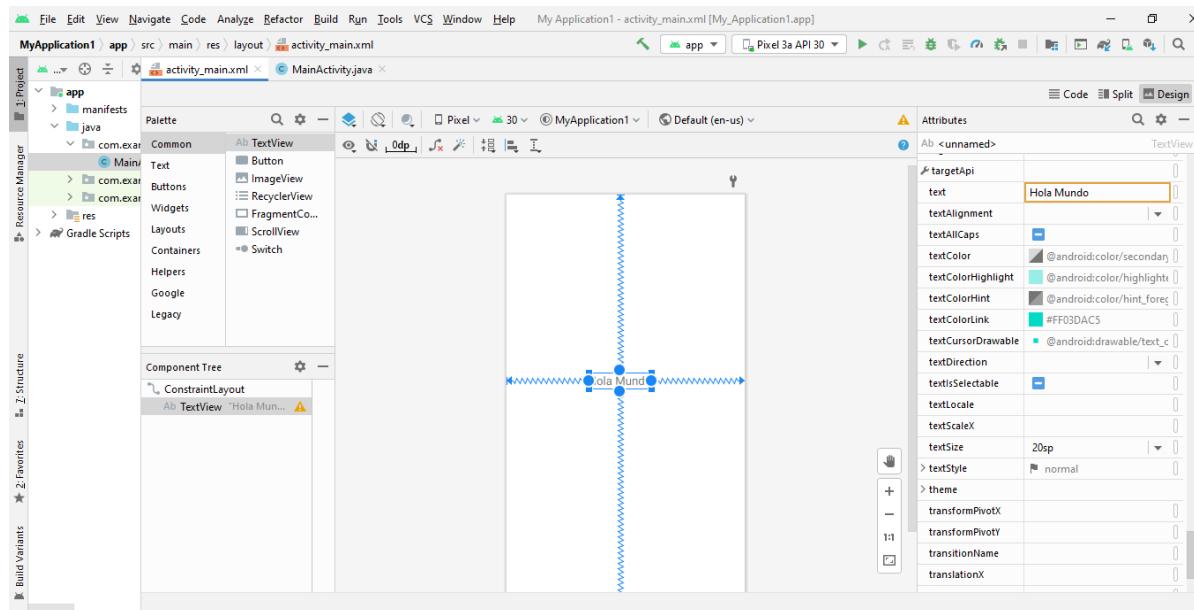


Ejecutar el emulador.

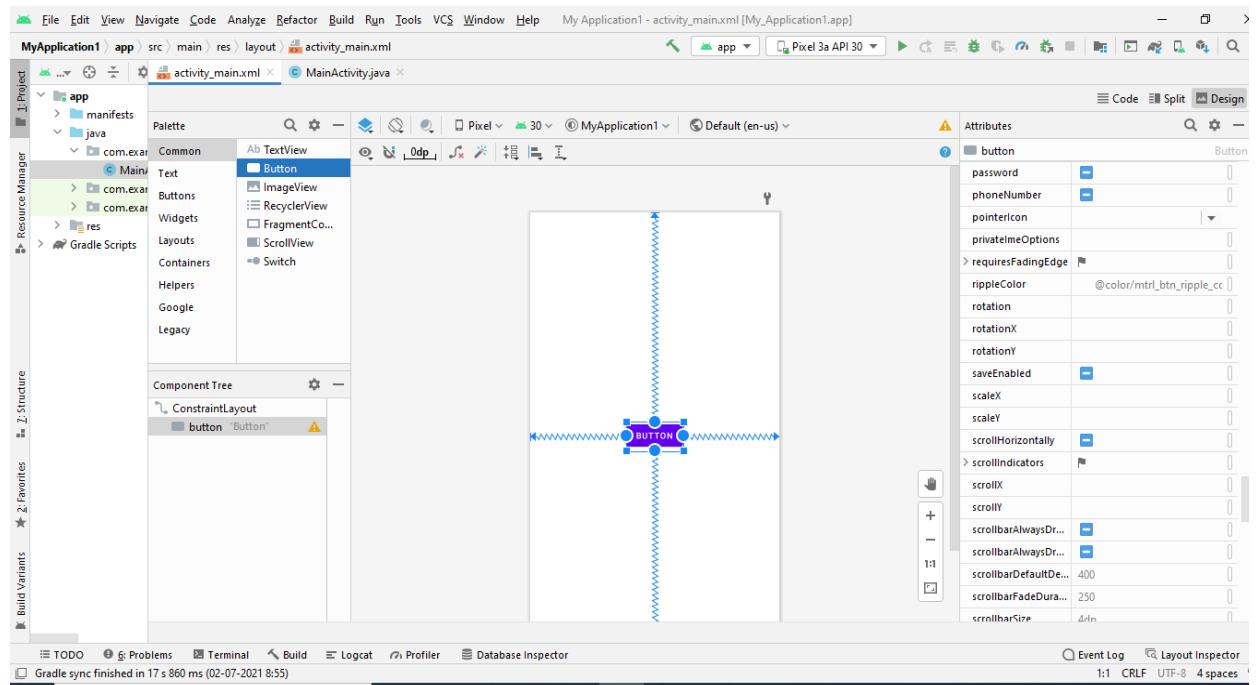


El Constraint Layout nos permitirá establecer relaciones entre todos los elementos y la vista principal. Ahí arrastraremos los componentes con los que vamos a trabajar. Cada componente tiene sus atributos, id, restricciones, edición del texto, tamaño etc.

TextView: etiqueta que nos permite mostrar texto.



Button: arrastrar componente a la interfaz de diseño, hacer constrains y modificar atributos.



En el Main activity se crea el método asociado al botón. Luego se asocia el atributo OnClick al método y se ejecuta el emulador.

Reflexión: Hoy vimos como instalar el emulador de android studio y el componente botón al cual asociamos un código java y se ejecuta en el emulador.