

# CODELAB – TU PRIMERA APP ANDROID

40983 - Programación de Aplicaciones Móviles Nativas

Pablo Santana Susilla

Pr. Laboratorio 01.01

Profesor adjunto: Antonio Iván Hernández Fragiel

Curso: 2023/2024

## Contenido

|                                         |   |
|-----------------------------------------|---|
| Introducción.....                       | 3 |
| Prueba de finalización de CodeLab ..... | 4 |
| Tarea 1: GreetingCard.....              | 4 |
| Tarea 2: Happy Birthday Card .....      | 5 |
| Tarea 3: Business Card .....            | 6 |
| Conclusión.....                         | 8 |
| Bibliografía .....                      | 9 |

## Introducción

En el presente informe, se narrará nuestra participación en un CodeLab orientado a la elaboración de nuestra primera aplicación para Android utilizando el lenguaje Kotlin. Esta práctica nos sumerge en el mundo del desarrollo de aplicaciones móviles, explorando conceptos esenciales y desafíos técnicos. El objetivo primordial de este CodeLab es familiarizarnos con Android Studio y Kotlin. A lo largo de este documento, se detallarán las características de las diversas aplicaciones que creamos, proporcionando una visión integral de nuestra experiencia y su valor como guía introductoria.

## Prueba de finalización del CodeLab

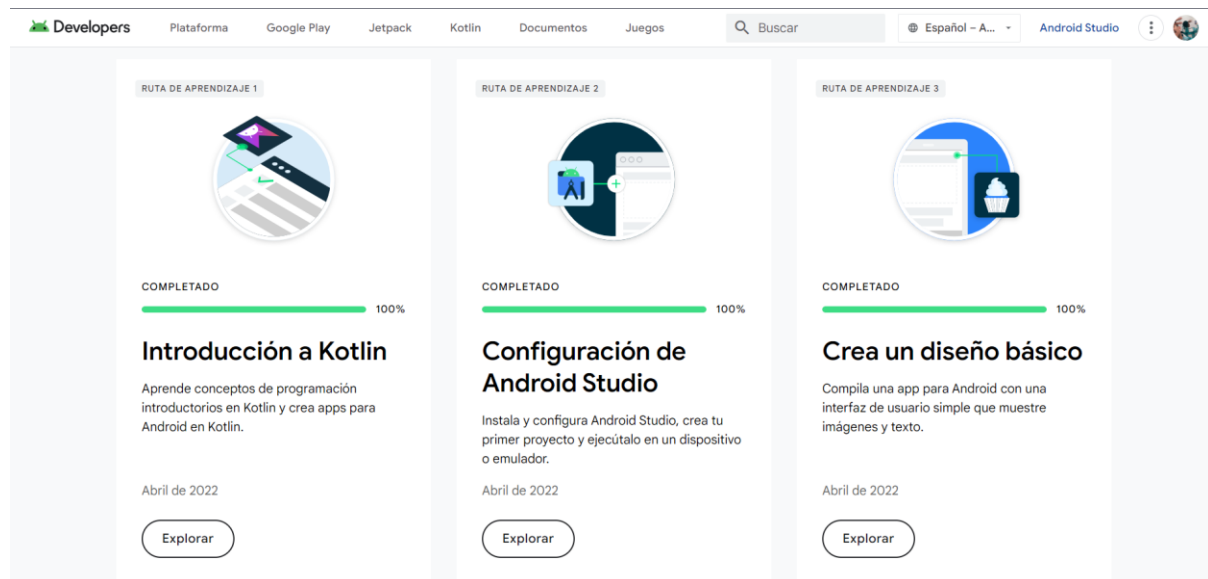


Figura 1. Demostración de la finalización del CodeLab

## Tarea 1: Greeting Card

Esta tarea consistía en crear una tarjeta de saludo personalizada. En la pantalla principal, se puede observar un mensaje de saludo con el texto elegido por el usuario sobre un fondo de color magenta.

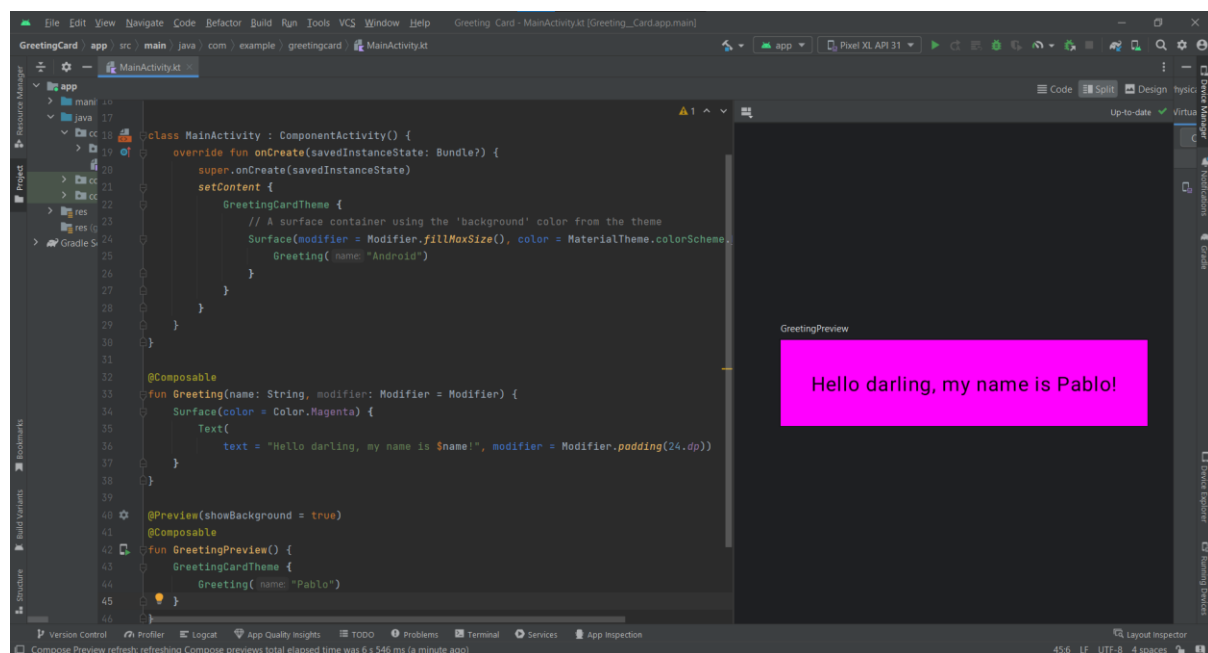


Figura 2. Greeting Preview

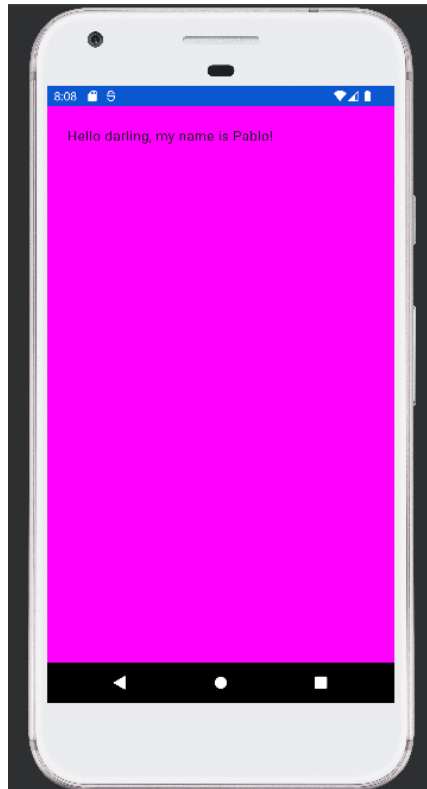


Figura 3: Ejecución de la aplicación en un dispositivo

## Tarea 2: Happy Birthday Card

Esta tarea consistía en crear una tarjeta de felicitación de cumpleaños personalizada. En la pantalla principal, se puede observar un mensaje de felicitación firmado por con el nombre del usuario que ha desarrollado este informe.

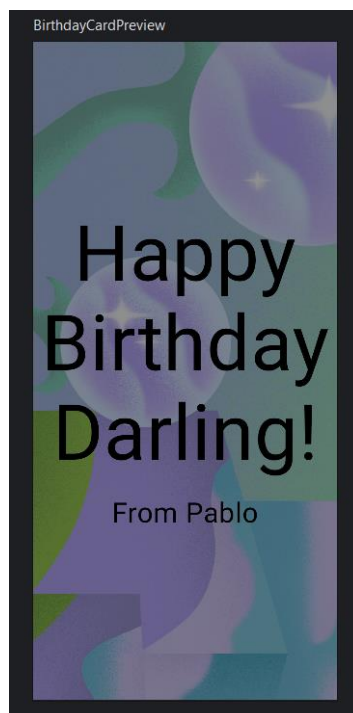


Figura 4. Birthday Card Preview

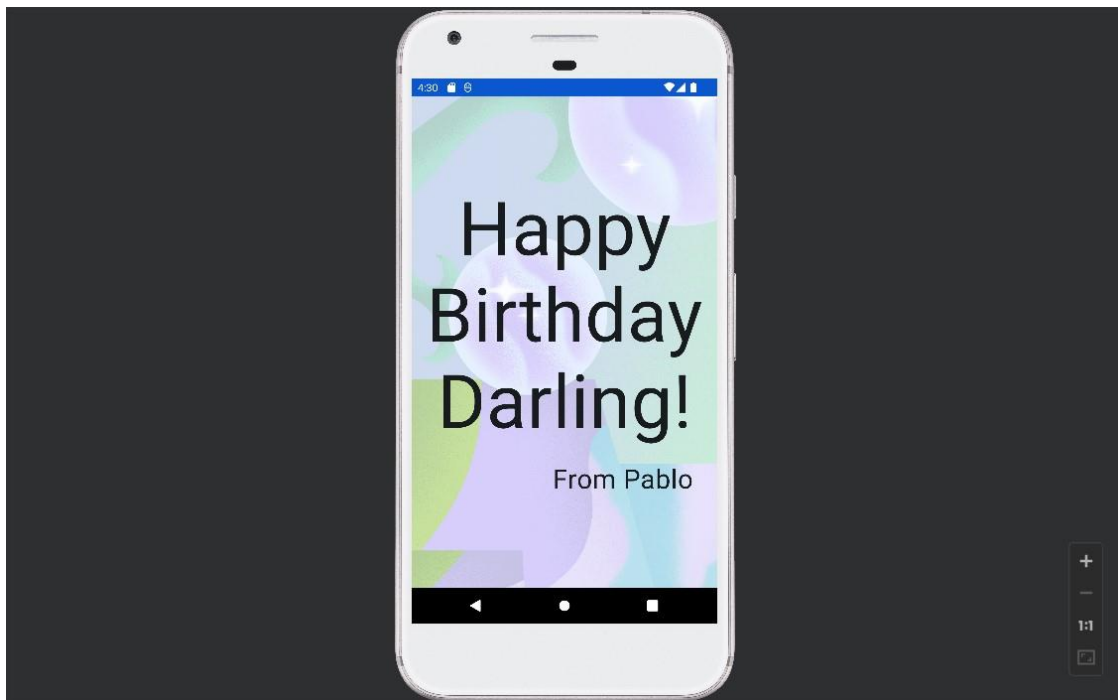


Figura 5. Ejecución de la aplicación en un dispositivo

### Tarea 3: Business Card

Esta tercera y última tarea consistía en crear una tarjeta de perfil personalizada. En la pantalla principal, se puede observar un icono que simula la foto de perfil del usuario y justo debajo, el número de teléfono del mismo, así como el nombre de perfil de una red social y su correo electrónico.

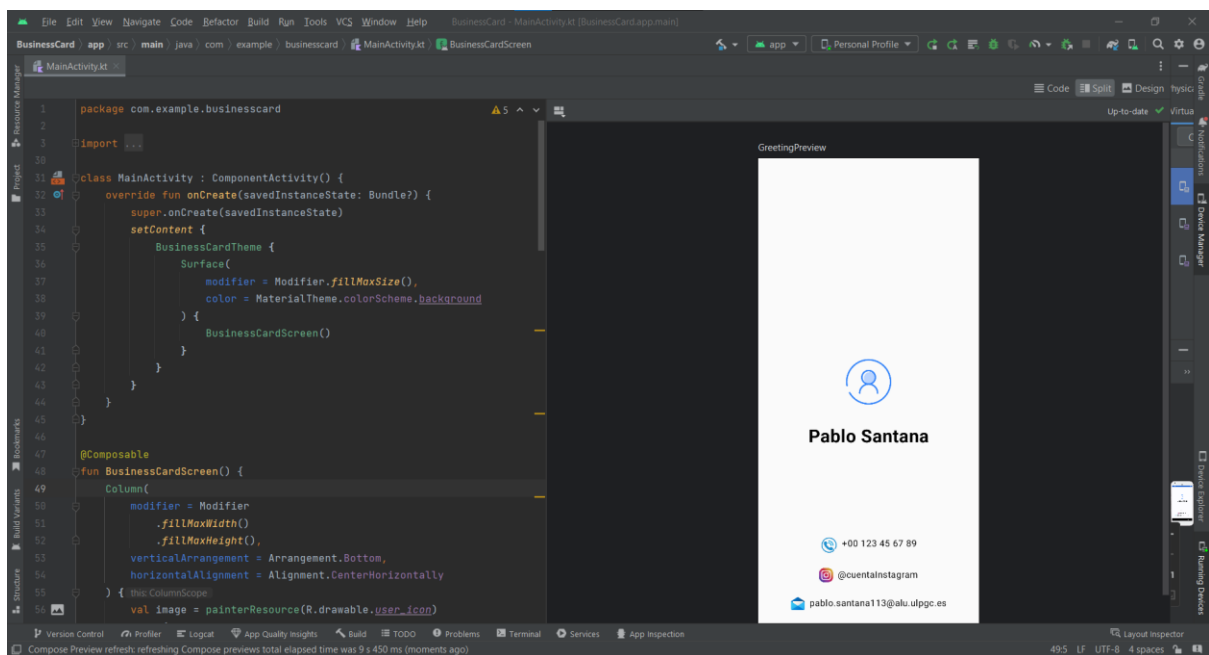


Figura 6. Business Card Preview

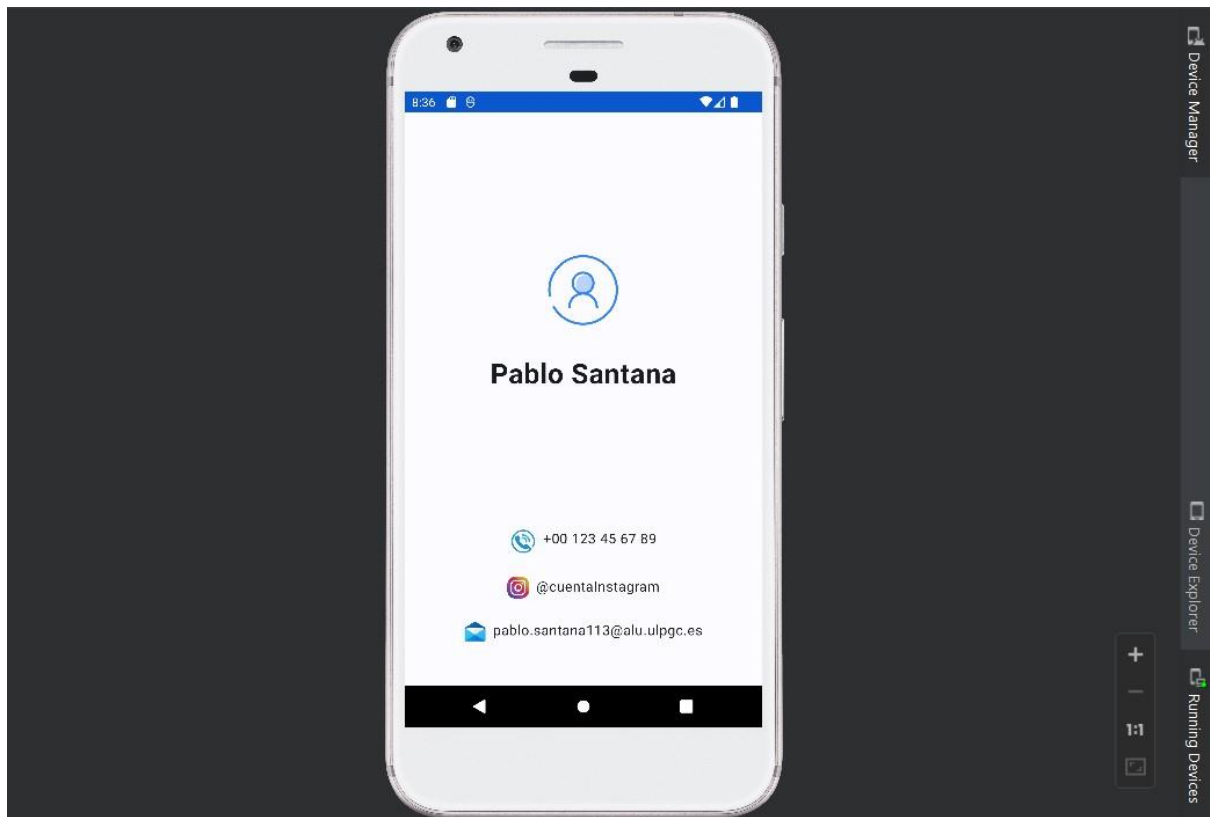


Figura 7. Ejecución de la aplicación en un dispositivo

## Conclusión

En general, mi participación en el CodeLab ha sido una experiencia positiva. A lo largo de este proceso de aprendizaje, he adquirido una comprensión más sólida del desarrollo de aplicaciones móviles en el entorno Android.

Aunque los módulos correspondientes a "Configuración de Android Studio" y "Creación de un diseño básico" han sido muy valiosos, el módulo "Introducción a Kotlin" considero que, a la altura en la que me encuentro de la carrera, no me eran necesarios.



## Bibliografía

[1] Unidad 1: Tu primera App para Android. Google for Developers. [Recurso en línea]. Disponible en: <https://developer.android.com/courses/android-basics-compose/unit-1?hl=es-419>