



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Contaduría y Administración

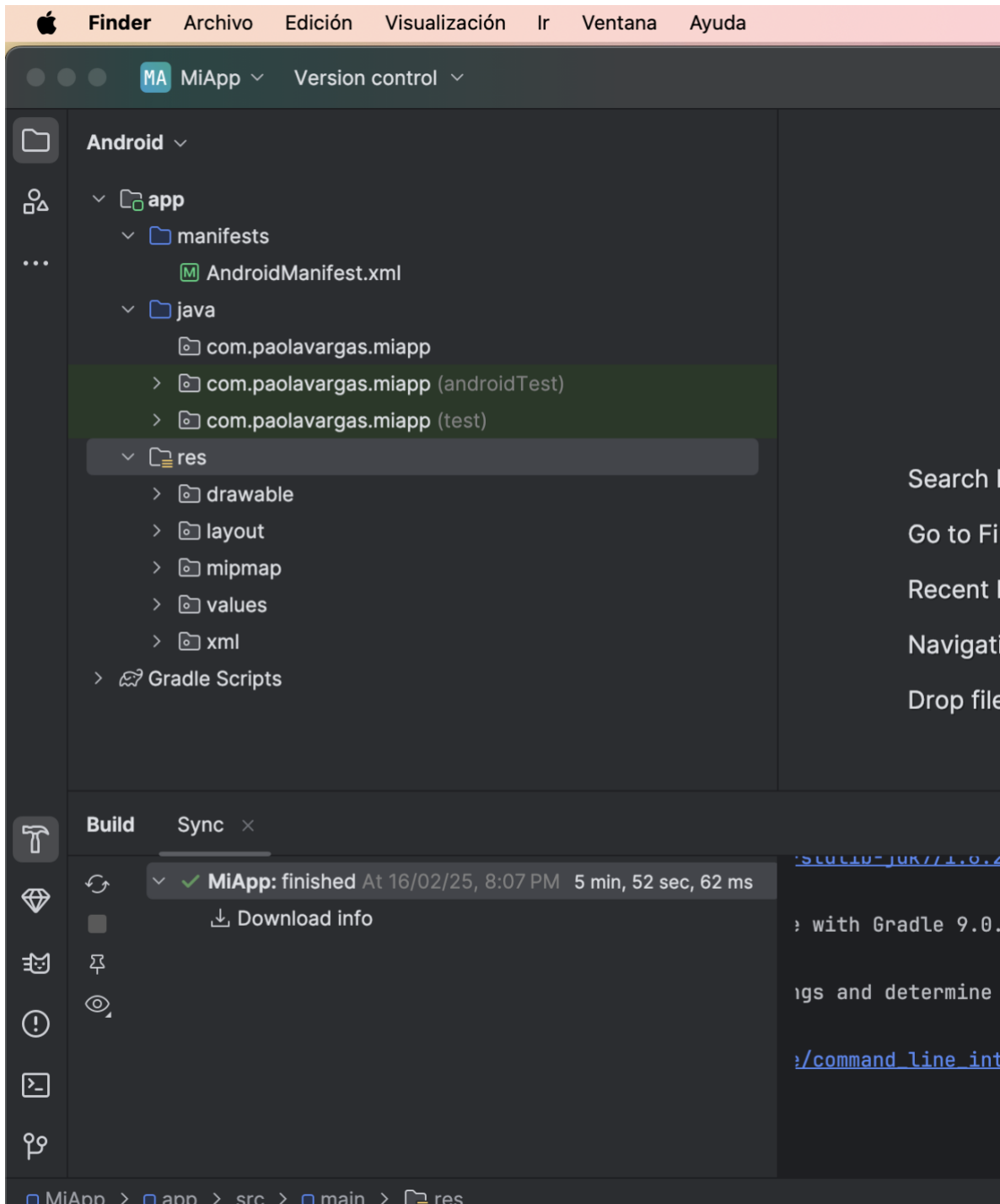
Actividad M1-01

Nombre alumna: Vargas Iniestra Diana Paola

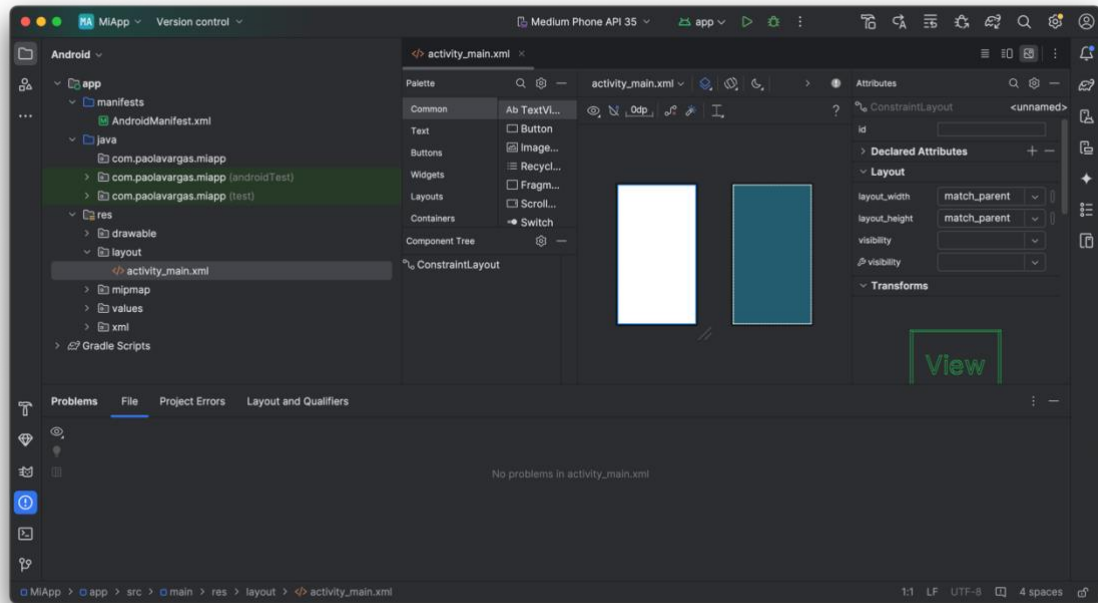
Grupo: 2692

Fecha: 16-febrero-2025

1. **Resources**: Aquí se almacenan todos los archivos de recursos que la aplicación necesita para su interfaz de usuario y configuración visual. Se ubica en la carpeta **res/** dentro del proyecto.



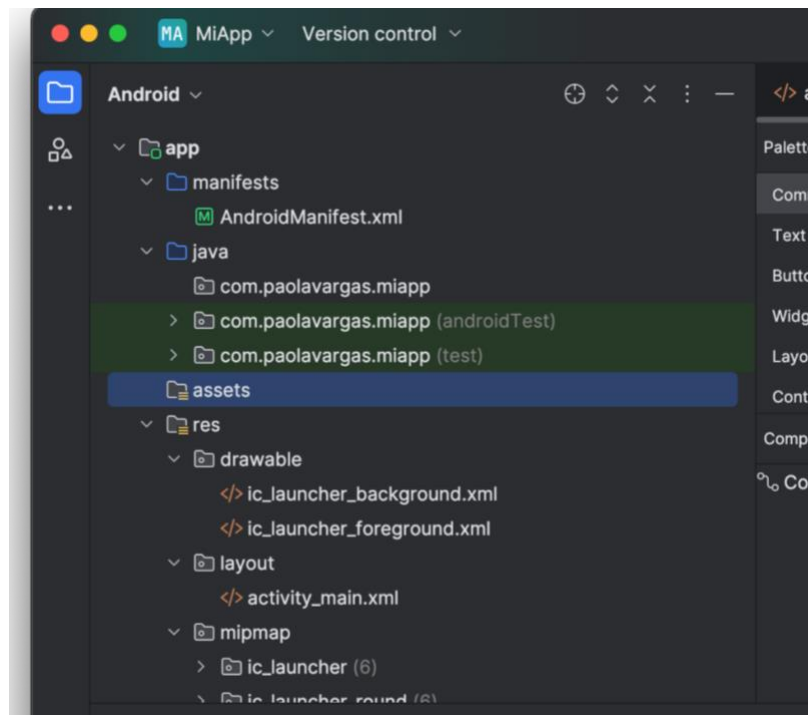
2. **Layout:** Guarda los archivos XML que definen la estructura visual de cada pantalla o fragmento de la app. Aquí se diseña la interfaz gráfica. Se encuentran en **res/layout/** y se pueden editar en modo diseño o código.



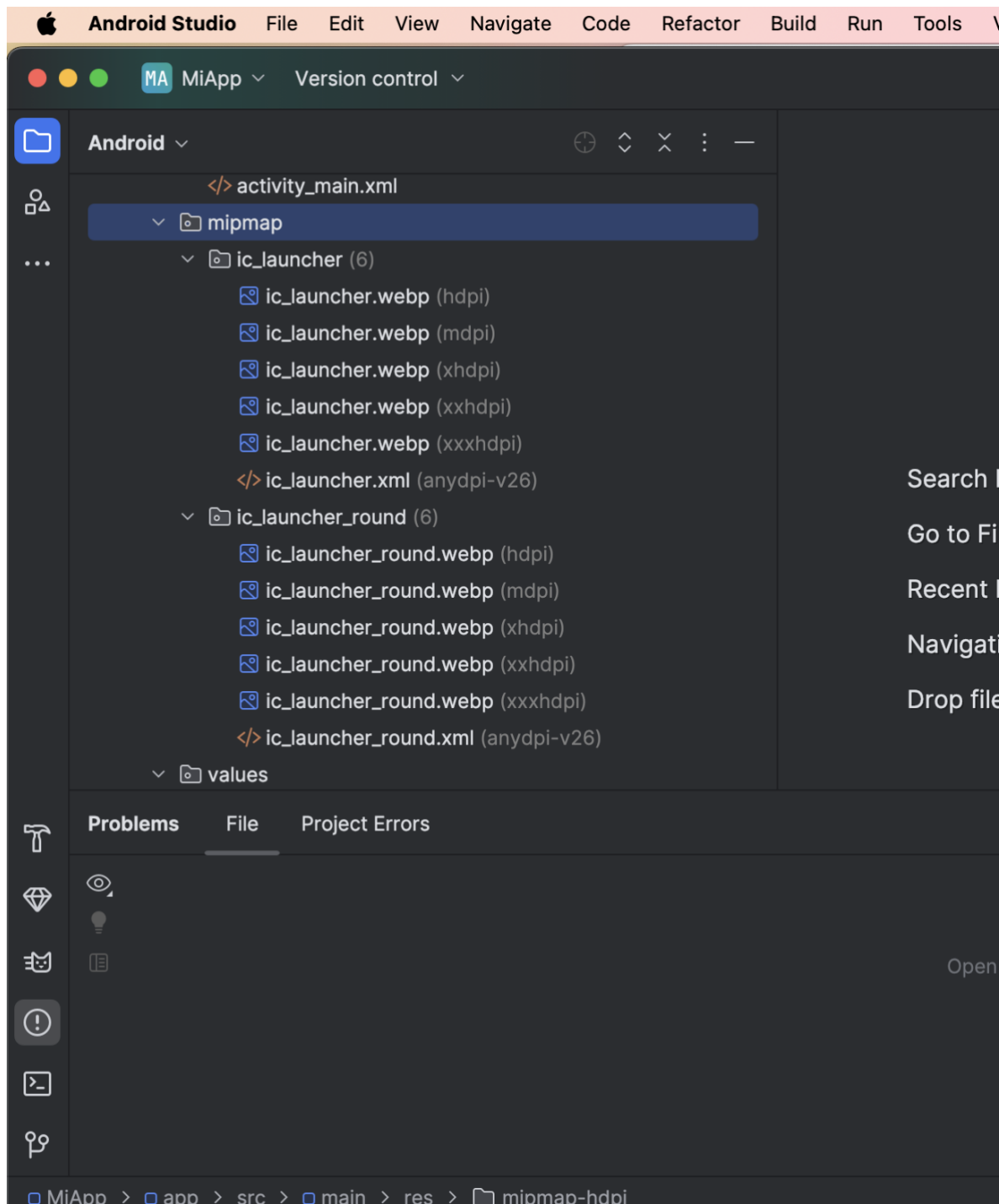
3.Assets: Se usa para guardar archivos que la app necesita pero que **no son recursos normales**, como imágenes o XML en res/. A diferencia de los archivos en res/, los archivos en assets/ no se procesan ni reciben un ID de recurso en tiempo de compilación, por lo que se deben abrir con código:

```
AssetManager assetManager = getAssets();
```

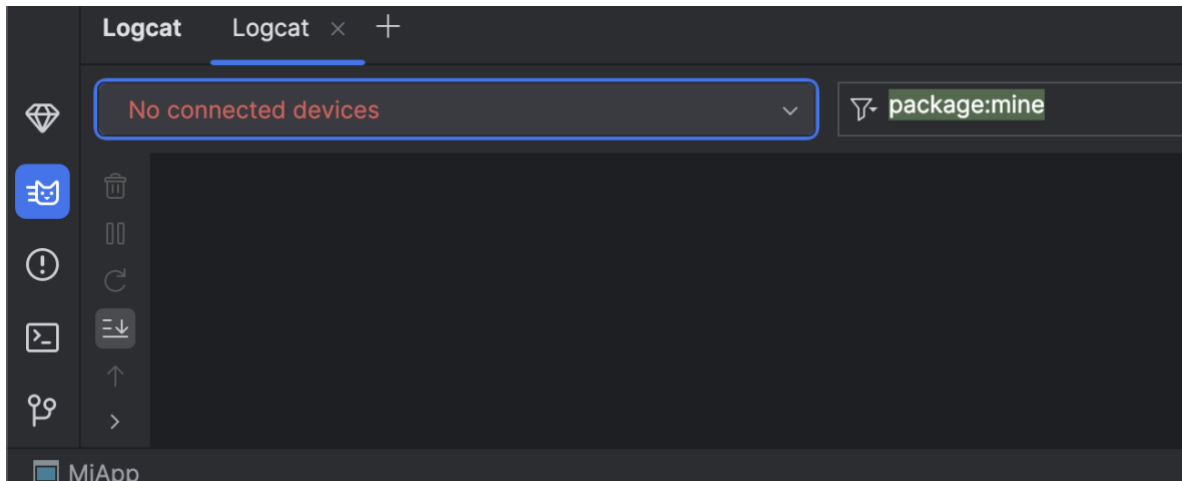
```
InputStream inputStream = assetManager.open("archivo.txt");
```



4.Mip Map: La carpeta `mipmap/` en Android se usa para almacenar los **iconos de la aplicación** en diferentes tamaños.



5. **logcat**: es una herramienta que muestra los registros del sistema en tiempo real. Se usa para **depurar aplicaciones**, ver errores, advertencias y mensajes de `Log.d()`, `Log.e()`, etc.



Conclusión:

Durante esta actividad, aprendimos a descargar e instalar el programa en diferentes sistemas operativos y exploramos sus funciones principales. Además, identificamos y analizamos los diferentes repertorios del entorno, como el visor de recursos, assets, mipmap y logcat. Conocer estos elementos es importante porque nos permite organizar y gestionar correctamente los archivos de nuestra aplicación.