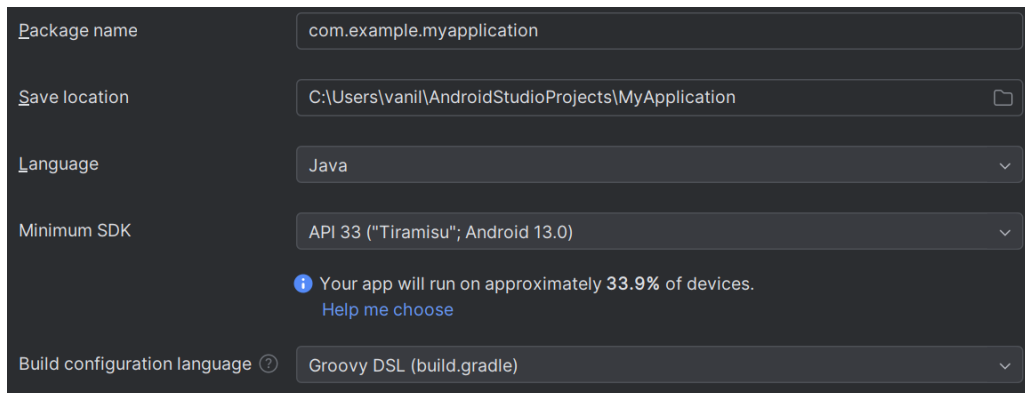


## INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ORIZABA

8gFA – Tecnologías de Programación Emergentes para la Web - Manuel Panzi Utrera  
21011009 - Muñoz Hernández Vania Lizeth

### REPORTE DE PRÁCTICA 01: HOLA MUNDO ANDROID

A lo largo de las sesiones, se desarrolló una aplicación para Android con un mínimo de SDK 13.

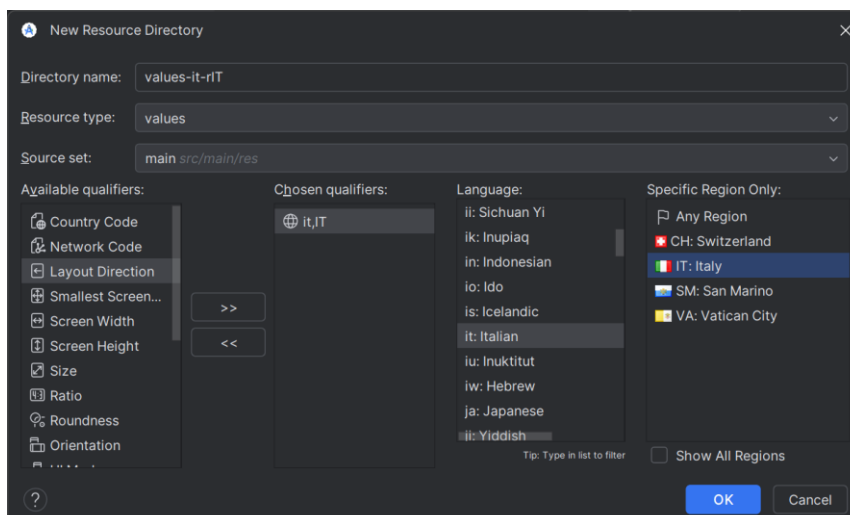


The screenshot shows the 'New Project' dialog in Android Studio. The 'Package name' is 'com.example.myapplication'. The 'Save location' is 'C:\Users\vanil\AndroidStudioProjects\MyApplication'. The 'Language' is 'Java'. The 'Minimum SDK' is 'API 33 ("Tiramisu"; Android 13.0)'. A message states: 'Your app will run on approximately 33.9% of devices. Help me choose'. The 'Build configuration language' is 'Groovy DSL (build.gradle)'.

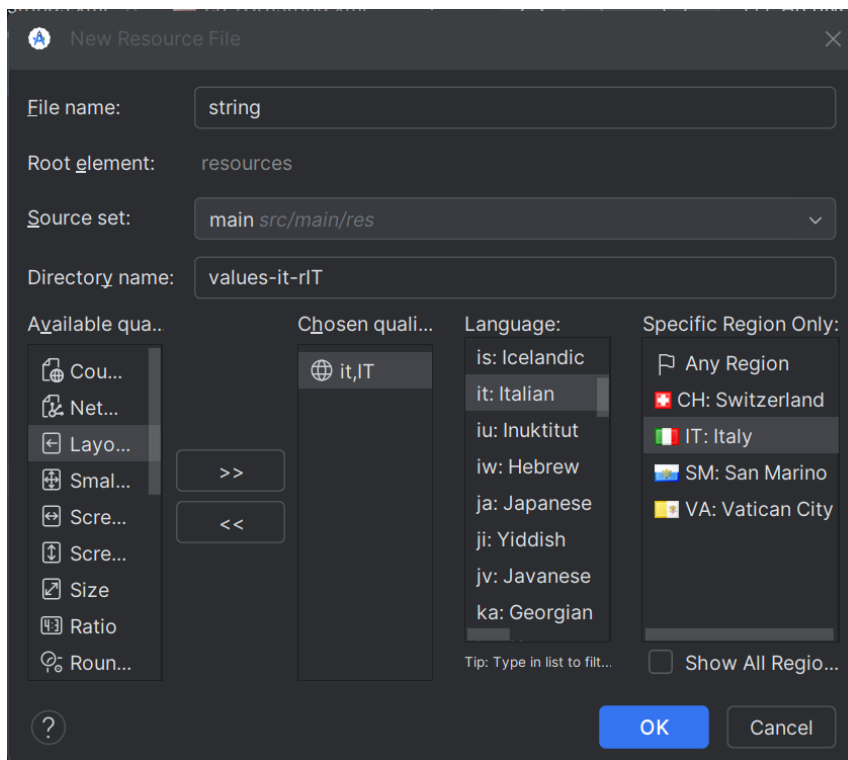
Inicialmente, la aplicación estaba en español, pero posteriormente se implementó soporte multilingüe mediante la modificación del archivo de recursos, añadiendo compatibilidad con dos idiomas adicionales: **italiano y francés**.

También se incorporaron dos campos de entrada de texto para registrar el primer y segundo apellido del usuario.

#### Creación del directorio de recursos para el idioma italiano:



The screenshot shows the 'New Resource Directory' dialog. The 'Directory name' is 'values-it-riT'. The 'Resource type' is 'values'. The 'Source set' is 'main src/main/res'. Under 'Available qualifiers', 'Layout Direction' is selected. Under 'Chosen qualifiers', 'it,IT' is listed. Under 'Language', 'it: Italian' is selected. Under 'Specific Region Only', 'IT: Italy' is selected. The 'OK' button is highlighted.



En este caso el string.xml es el siguiente:

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3
4     <string name="next">Avanti</string>
5     <string name="previous">Precedente</string>
6     <string name="lorem_ipsum">Lorem ipsum dolor sit amet...</string>
7     <string name="first_fragment_label">Primo Frammento</string>
8     <string name="second_fragment_label">Secondo Frammento</string>
9
10    <string name="app_name">HolaMundo</string>
11
12    <string name="encabezadoActivity1">Benvenuto</string>
13
14    <string name="textView1">Dimmi il tuo nome:</string>
15    <string name="editText1">Inserisci il tuo nome</string>
16    <string name="editTextApe1">Primo cognome</string>
17    <string name="editTextApe2">Secondo cognome</string>
18
19    <string name="button1">Saluta</string>
20    <string name="button2">Esci</string>
21
22    <string name="encabezadoActivity2">Ciao</string>
23    <string name="textView2">Diciamo tutti insieme</string>
24    <string name="textView3">CIAO MONDO ANDROID</string>
25    <string name="button3">Indietro</string>
26
27
28 </resources>
```

Creación de recursos para el idioma francés:

New Resource Directory

Directory name:

values-fr-rFR

Resource type:

values

Source set:

main src/main/res

Available qualifiers:

Country Code

Network Code

Layout Direction

Smallest Screen...

Screen Width

Screen Height

Size

Ratio

Roundness

Orientation

.....

Chosen qualifiers:

fr,FR

Language:

fa: Persian

ff: Fulah

fi: Finnish

fj: Fijian

fo: Faroese

fr: French

fy: Western Frisian

ga: Irish

gd: Scottish Gaelic

gl: Galician

Tip: Type in list to filter

Specific Region Only:

CM: Cameroon

DJ: Djibouti

DZ: Algeria

FR: France

GA: Gabon

GF: French Guiana

GN: Guinea

GP: Guadeloupe

GQ: Equatorial Guinea

HT: Haiti

Show All Regions

?

OK

Cancel

New Resource File

File name:

string

Root element:

resources

Source set:

main src/main/res

Directory name:

values-fr-rFR

Available qualifiers:

Country C...

Network ...

Layout Dir...

Smallest S...

Screen Wi...

Screen Hei...

Size

Ratio

-

Chosen qualifiers:

fr,FR

Language:

fa: Persian

ff: Fulah

fi: Finnish

fj: Fijian

fo: Faroese

fr: French

fy: Western Frisian

ga: Irish

Tip: Type in list to filter

Specific Region Only:

FR: France

GA: Gabon

GF: French Guiana

GN: Guinea

GP: Guadeloupe

GQ: Equatorial Guinea

HT: Haiti

KM: Comoros

Show All Regions

?

OK

Cancel

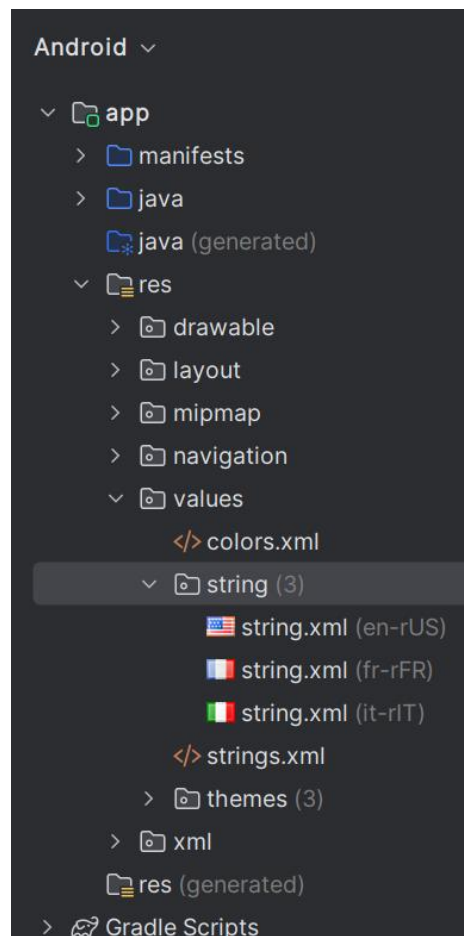
En este caso el archivo de string.xml se ve de esta forma:

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <resources>
3
4      <string name="next">Suivant</string>
5      <string name="previous">Précédent</string>
6      <string name="lorem_ipsum">Lorem ipsum dolor sit amet...</string>
7      <string name="first_fragment_label">Premier Fragment</string>
8      <string name="second_fragment_label">Deuxième Fragment</string>
9
10     <string name="app_name">HolaMundo</string>
11
12     <string name="encabezadoActivity1">Bienvenue</string>
13
14     <string name="textView1">Donne-moi ton nom :</string>
15     <string name="editText1">Ton nom ici</string>
16     <string name="editTextApe1">Nom de famille</string>
17     <string name="editTextApe2">Deuxième nom de famille</string>
18
19     <string name="button1">Saluer</string>
20     <string name="button2">Quitter</string>
21
22     <string name="encabezadoActivity2">Bonjour</string>
23     <string name="textView2">Disons tous ensemble</string>
24     <string name="textView3">BONJOUR MONDE ANDROID</string>
25     <string name="button3">Retour</string>
26
27
28 </resources>
```

Además, se agregaron al string.xml del idioma inglés las líneas faltantes para el primer y segundo apellido:

```
13     <string name="encabezadoActivity1">Welcome</string>
14
15     <string name="textView1">Enter your name:</string>
16     <string name="editText1">Your name</string>
17     <string name="editTextApe1">First surname</string>
18     <string name="editTextApe2">Second surname</string>
19     <string name="button1">Greet</string>
20     <string name="button2">Exit</string>
```

Ahora la estructura de mi proyecto se ve de la siguiente forma:



Por otro lado, se hicieron modificaciones necesarias para cumplir con la presentación que indicaba.

#### Modificación del archivo de diseño activity\_main.xml

En el archivo de diseño activity\_main.xml, se añadieron los elementos EditText para los apellidos, vinculándolos a los recursos de texto definidos en strings.xml.

```

52      <EditText
53          android:layout_width="match_parent"
54          android:layout_height="wrap_content"
55          android:fontFamily="sans-serif"
56          android:inputType="text"
57      ■      android:textColor="@color/black"
58          android:hint="@string/editTextApe1"
59          android:id="@+id/editTextApe1"
60          android:textSize="20dp"
61      />
62
63      <EditText
64          android:layout_width="match_parent"
65          android:layout_height="wrap_content"
66          android:fontFamily="sans-serif"
67          android:inputType="text"
68      ■      android:textColor="@color/black"
69          android:hint="@string/editTextApe2"
70          android:id="@+id/editTextApe2"
71          android:textSize="20dp"
72      />

```

Igualmente se agregó una imagen del logo de Android:

```

24      <ImageView
25          android:layout_width="200dp"
26          android:layout_height="130dp"
27          android:scaleType="fitCenter"
28          android:layout_gravity="center_horizontal"
29      🖼️      android:src="@drawable/android"
30      />

```

### Modificación de MainActivity.java

Después de eso en el MainActivity.java, creamos variables privadas del tipo EditText, las cuales se “ligaron” al elemento correspondiente del activity\_main.xml.

```

31      editText1= findViewById(R.id.editText1);
32      ape1 = findViewById(R.id.editTextApe1);
33      ape2 = findViewById(R.id.editTextApe2);

```

Posteriormente, los valores ingresados en los campos de texto fueron recuperados y almacenados en variables locales de tipo String, para luego enviarse mediante un Bundle.

```

41         @Override
42         public void onClick(View view) {
43             String nombre = editText1.getText().toString(); //Todo lo que se recupera de XML es texto
44             String primApe = ape1.getText().toString();
45             String segApe = ape2.getText().toString();
46
47             Bundle bundle = new Bundle();
48             bundle.putString("nombre", nombre); //Meterle la cadena de texto
49             bundle.putString("primApe", primApe);
50             bundle.putString("segApe", segApe);

```

## Modificación de MainActivity2.java

Por otro lado, en MainActivity2.java, se crearon variables privadas de EditText, que se encargan de mostrar la información recuperada del Bundle. Estas variables fueron enlazadas a los elementos correspondientes en su archivo de diseño (.xml). Finalmente, el contenido recuperado se asignó a los EditText mediante el método .setText().

```

11     public class MainActivity2 extends AppCompatActivity {
12
13     @Override
14     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) { //se deben recuperar los datos
15         super.onCreate(savedInstanceState);
16         setContentView(R.layout.activity_main2); //Se llama al padre y le envia el bundle
17
18         Bundle bundle = this.getIntent().getExtras();
19
20         //se define en donde se van a mostrar las cosas
21         button3 = findViewById(R.id.button3);
22         editText2 = findViewById(R.id.editText2);
23         editText2Ape1 = findViewById(R.id.editText2Ape1);
24         editText2Ape2 = findViewById(R.id.editText2Ape2);
25
26         //ponemos el nombre que atrapo en activity 1 al editText2
27         String nombre = bundle.getString( key: "nombre");
28         String ape1 = bundle.getString( key: "primApe");
29         String ape2 = bundle.getString( key: "segApe");
30
31         editText2.setText(nombre);
32         editText2Ape1.setText(ape1);
33         editText2Ape2.setText(ape2);

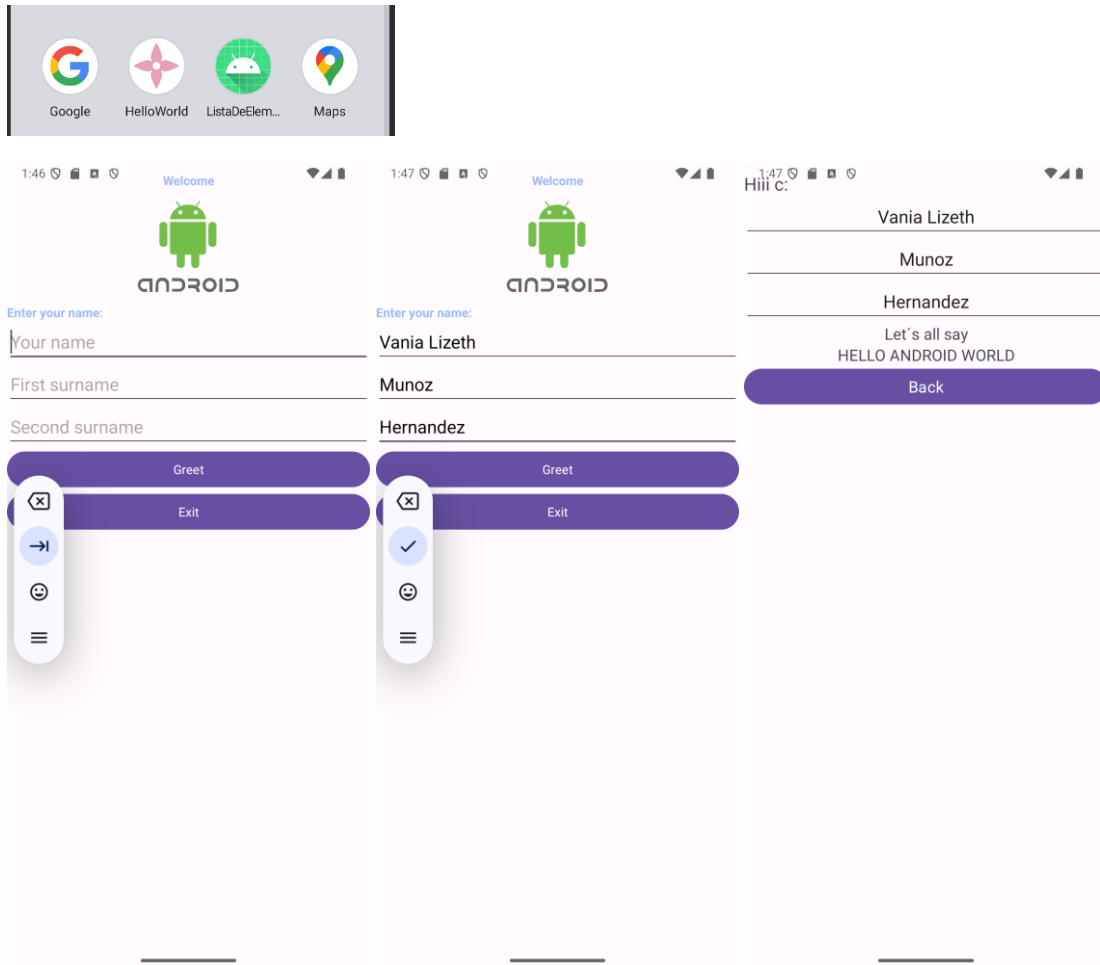
```

## Cambio del logo de la aplicación

Para cambiar el logo de la aplicación, primero busqué una imagen con un tamaño adecuado para un ícono de aplicación. Luego, la guardé en la ruta: C:\Program Files\Android\AndroidStudio\plugins\android\resources\images\asset\_studio\logoFlor.jpg. En Android Studio, hice clic derecho sobre la aplicación, seleccioné "Agregar Image Asset", elegí la imagen y visualicé la vista previa en distintos estilos de íconos. Finalmente, completé el proceso haciendo clic en "Finalizar". Tras compilar el proyecto y probarlo en el emulador, así como instalar el APK en mi dispositivo físico, el logo seleccionado se mostró correctamente y el funcionamiento fue el esperado.

## Capturas de ejecución

En el emulador:



En celular personal:





