

# INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ORIZABA

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

## REPORTE DE PRÁCTICA 02: CICLO DE VIDA DE UNA ACTIVITY

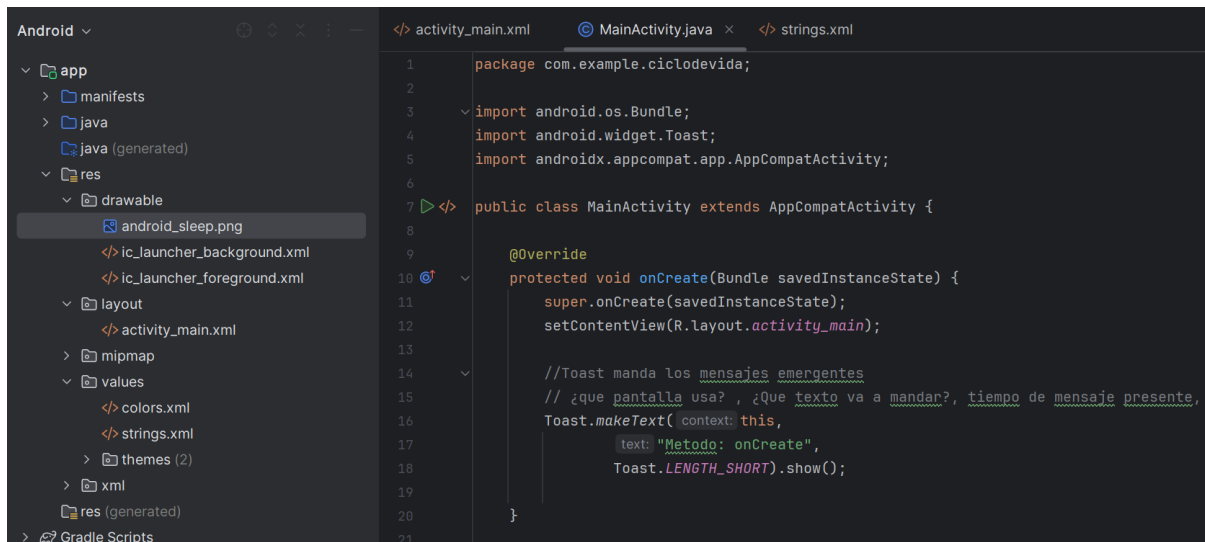
Durante las sesiones, se desarrolló una aplicación para Android con un SDK mínimo de la versión 13. Al crear el proyecto, se especificó que el lenguaje de programación fuera Java, utilizando Groovy en lugar de Kotlin. Además, se seleccionó la versión de Android correspondiente a la de mi dispositivo, la 13 (Tiramisú).

Asimismo, se realizaron modificaciones en el logo de la aplicación y en el nombre con el que se muestra en el dispositivo (edición del archivo contenido en la carpeta de values, strings.xml), para que apareciera como “Ciclo De Vida” y no “CicloDeVida”.



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="app_name">Ciclo De Vida</string>
</resources>
```

La estructura de mi proyecto es la siguiente:



```
package com.example.ciclodevida;

import android.os.Bundle;
import android.widget.Toast;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

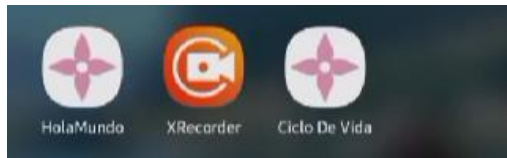
public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        //Toast manda los mensajes emergentes
        // ¿que pantalla usa? , ¿Que texto va a mandar?, tiempo de mensaje presente,
        Toast.makeText(context: this,
            text: "Metodo: onCreate",
            Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

Ejecución del programa en mi dispositivo:

Tras instalar la aplicación podemos verla en el menú:



Seguido a esto, se ejecutó y tomaron las capturas que muestran los TOAST correspondientes.

