



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL



ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

MATERIA: APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE DEVICES

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

PRESENTA:

RAMIREZ BENITEZ BRAYAN

GRUPO: 3CM17

“PLANTILLAS”

CIUDAD DE MEXICO A 15 DE FEBRERO DE 2022

INTRODUCCIÓN

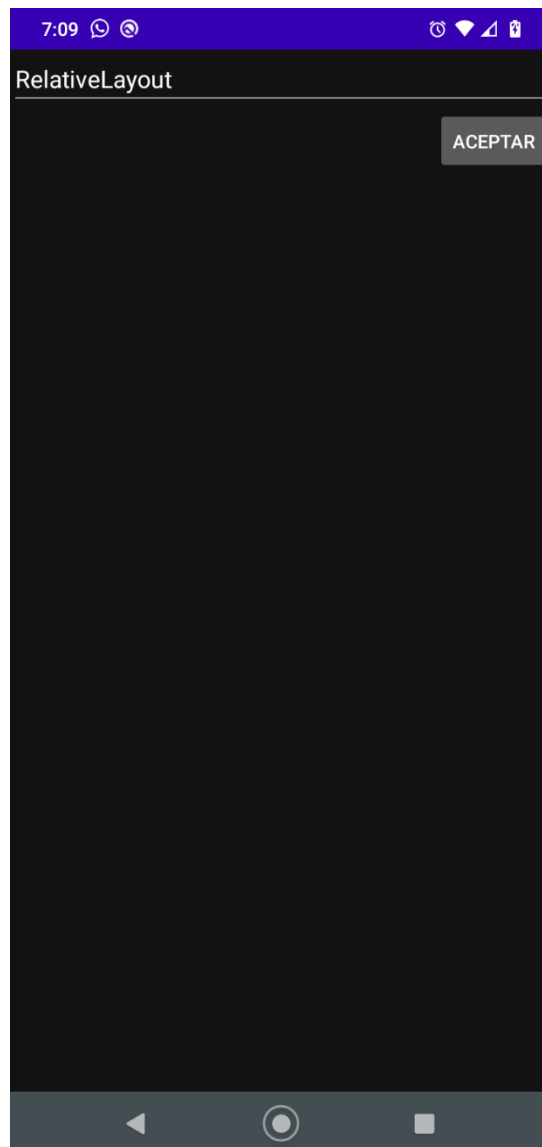
El Android SDK nos proporciona plantillas para la creación de proyectos, con una estructura básica para añadir componentes a los módulos de aplicaciones ya creadas. Estas plantillas nos proporcionan un código óptimo y seguro para conseguir un funcionamiento adecuado de nuestras aplicaciones.

Existen varios tipos de plantillas de código de Android, que pueden crear cualquier cosa, desde una aplicación entera a los componentes de aplicaciones específicas.

Durante el desarrollo de este documento se mostrarán las capturas con las diferentes plantillas.

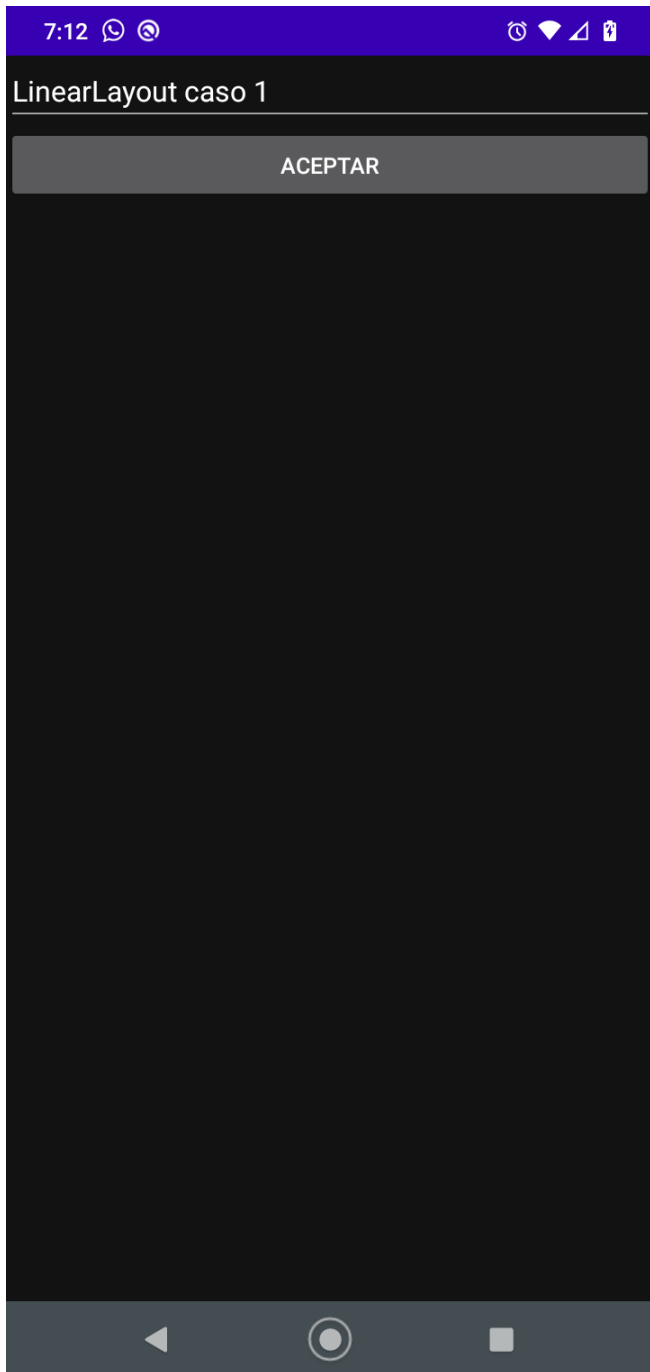
DESARROLLO

RelativeLayout (Posicionamiento relativo)

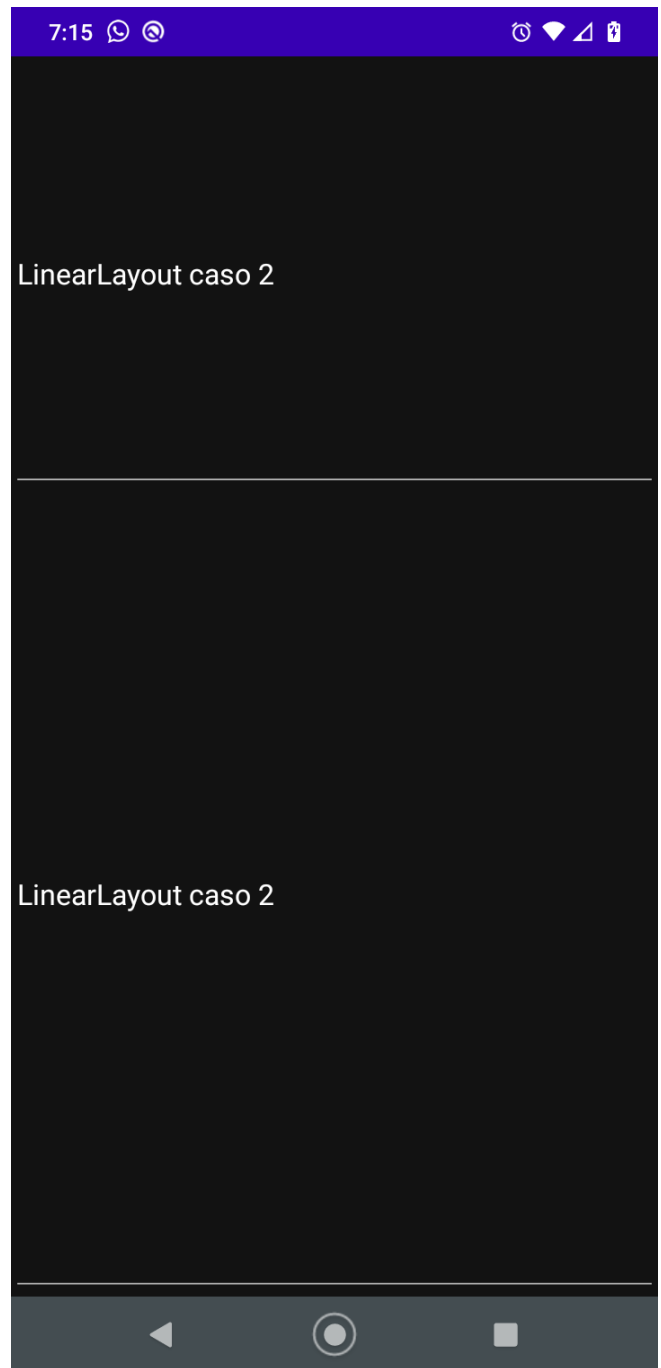


LinearLayout (Posicionamiento lineal en renglones)

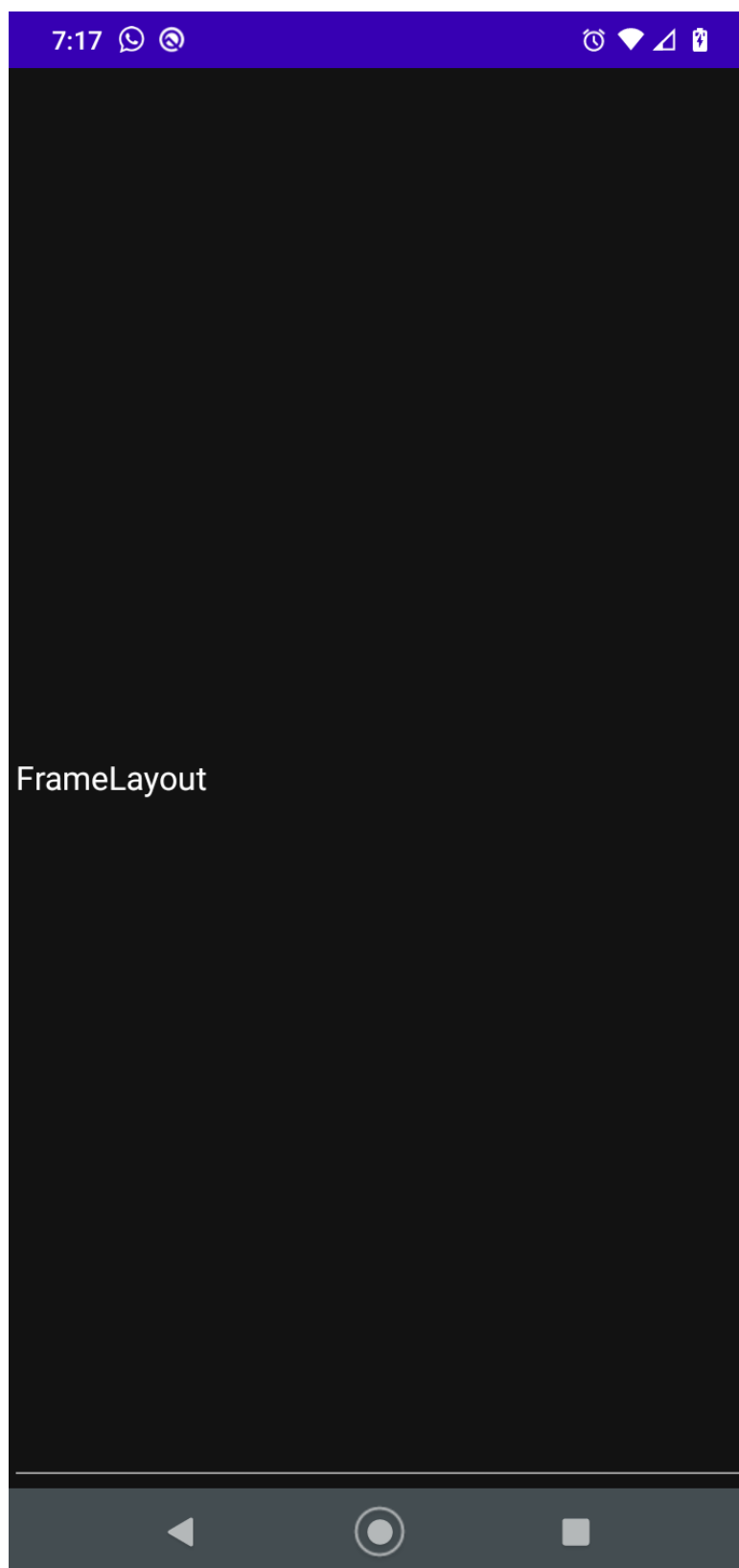
Caso 1:



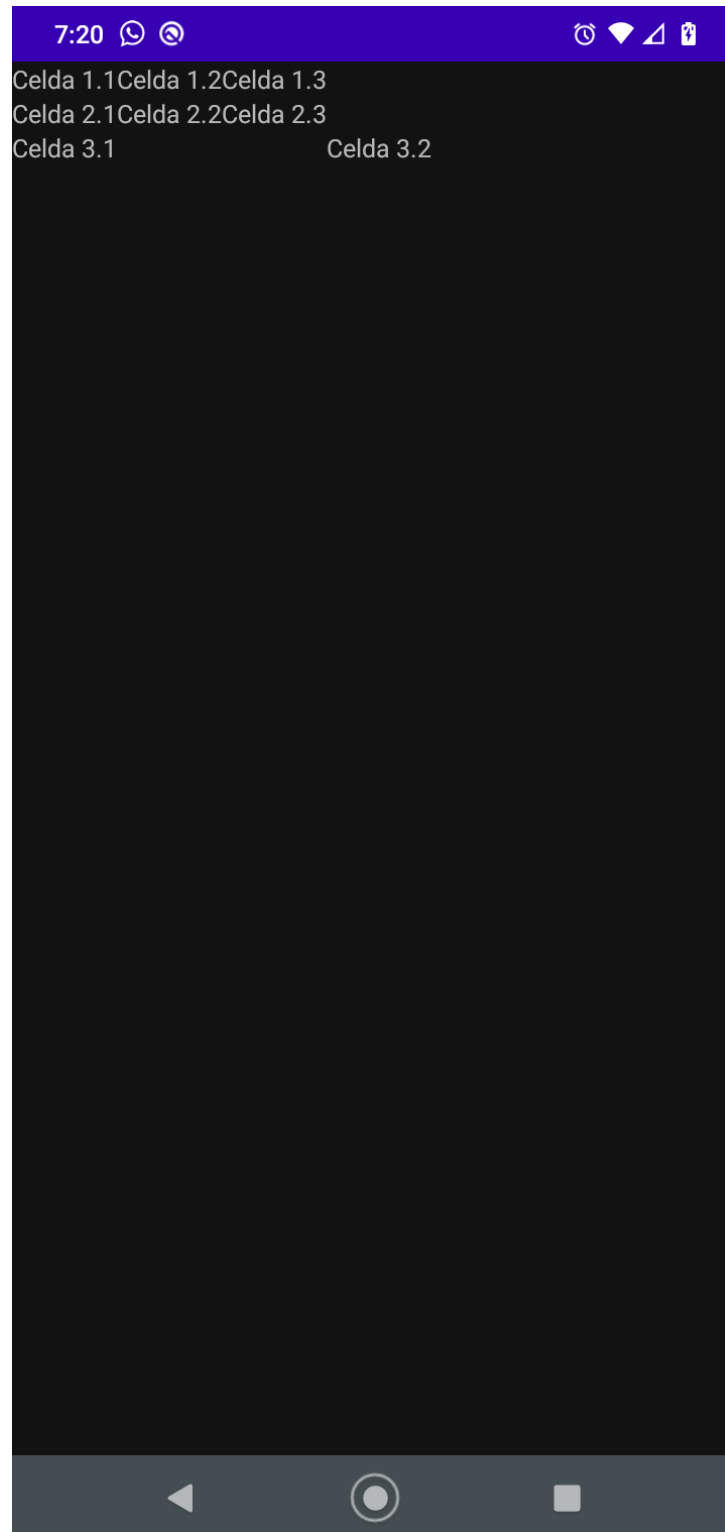
Caso 2:



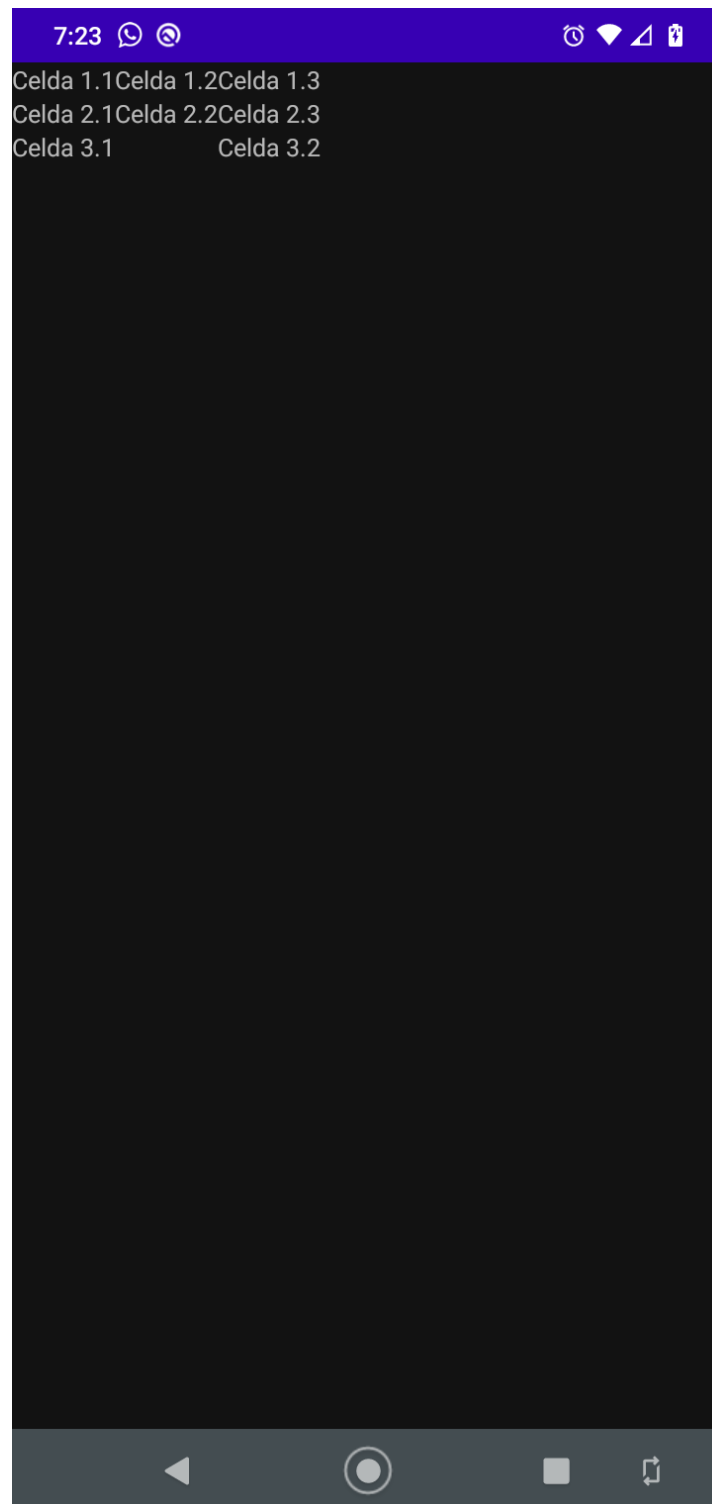
FrameLayout (Posicionamiento completo)



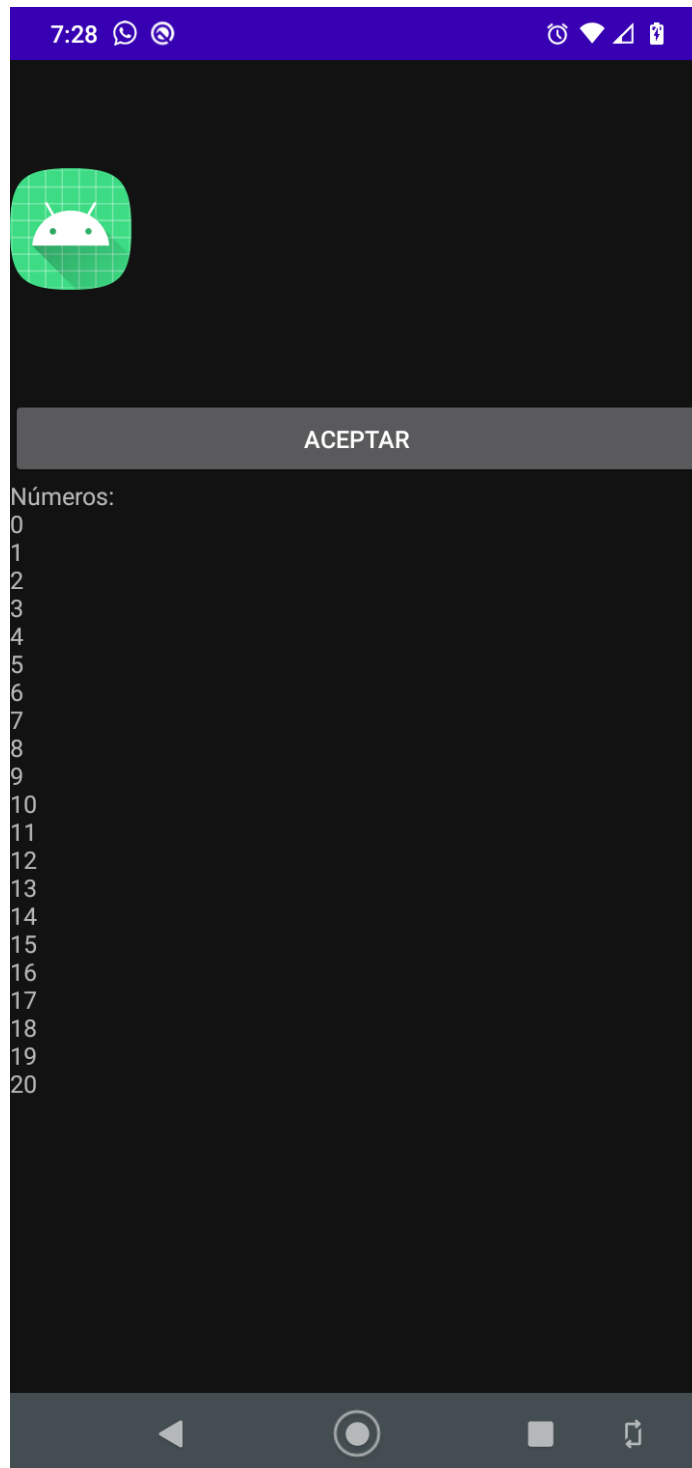
TableLayout (Posicionamiento tabular)



GridLayout (Tabulacion irregular, configurable como TableLayout)



ScrollView (Barra de desplazamiento vertical)



Conclusiones

Durante el desarrollo de este documento es posible observar las distintas plantillas que nos ofrece Android Studio, es importante conocer estas plantillas para el desarrollo de aplicaciones durante este curso. El desarrollo y elaboración cada una de las plantillas mostradas en este documento es relativamente sencillo, puesto que no ocurrió ningún problema al elaborarlas, sin embargo, estas plantillas son sumamente importantes e interesantes para introducirse al desarrollo de aplicaciones móviles.