

# Capítulo 8

## \* INTERFAZ GRAFICA \*

Los archivos con extensión .xml es la representación de como se verán las activity que se encuentran en los layout.

Cuando estamos en esta pantalla, en la parte inferior se encuentran 2 pestañas las cuales son: Design, text las cuales tienen su propio propósito.

→ pestaña Design.

Esta pestaña nos permite ingresar a la interfaz gráfica y nos permite modificar y esta trabaja de una forma similar a una herramienta llamada "Drag & Drop" esta herramienta funciona arrastrando los elementos que necesitamos y poderlos soltar en el lugar que creamos necesario para poder crear nuestro diseño de pantalla.

→ Pestaña Text.

Esta pestaña al contrario que la anterior esta solo se puede utilizar código y por cada elemento que pongamos lo tendremos que hacer por medio de su código.

## \* TEXT VIEW \*

Este elemento nos sirve mas que todo para poder colocar cadenas de texto dentro de la aplicación que estemos creando

→ propiedades.

- **Text size:** Esta propiedad es la que se encarga de controlar el tamaño de la letra que estamos introduciendo. y en Android esta propiedad usa los pixels como unidad de medida.

- **Text Color:** Esta propiedad nos permite cambiarle el color a cualquier textview el color varia en el formato hexadecimal así como se hace en HTML o CSS.

## \* BUTTON \*

El Button o botón es el elemento que se utiliza más ya que es el que se usa en mayor contacto con el usuario y gracias a este se puede recibir la información que se puede desear dentro de la aplicación. el botón también puede contener alguna imagen de fondo.



## \* EDIT TEXT \*

El edit text es de los campos más antiguos dentro de Android ya que existe desde sus inicios.

Este elemento es uno de los más usados dentro de Android y nos permite escribir datos que estarán dentro de la aplicación pero

podrían o no usarse o leerse depende del caso.

## \* MARGIN & PADDING

- El margin es una propiedad que permite agregar una cierta distancia entre elementos y la medida que usa es la dp.

- El padding nos sirve para mantener el espacio para internamente al contrario que lo hace el margin (externamente).

# Capítulo 9

→ En unos principios el Android no era muy llamativo para crear ya que existían muy pocos modelos para la creación de aplicaciones en cambio hoy en día es muy utilizado por todo el mundo y tienen muchas cosas ocultas para que el usuario no vea.

## \* DENSIDADES \*

- 1dp → densidad baja
- mdpi → densidad media.
- hdpi → densidad media.
- xhpi → extra alta densidad.
- xxhpi → extra extra alta densidad.
- xxxhpi → extra extra extra alta densidad.

Valores numéricos de cada densidad.

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| • 1dp → 120 dpi  | • xhpi → 320 dpi   |
| • mdpi → 160 dpi | • xxhpi → 480 dpi  |
| • hdpi → 240 dpi | • xxxhpi → 640 dpi |

## \* TAMAÑO DE PANTALLA \*

- |           |               |
|-----------|---------------|
| • Pequeño | • Normal.     |
| • Largo   | • Extralargo. |



→ El rango de una pantalla pequeña va desde las 2 pulgadas hasta las 3.7 pulgadas.

→ El rango de una pantalla normal va desde las 3.5 pulgadas hasta las 4.7 pulgadas.

→ El rango de una pantalla larga va desde las 4.7 pulgadas hasta las 7 pulgadas.

→ El rango de una pantalla extralarga va desde las 7 pulgadas en adelante.

# Capítulo 10

→ Para este capítulo se muestra y se enseña las diferentes medidas de tamaño o espacio de elementos que existen en Android.

- DP (Density - independent pixels).
- PT (points)
- px (pixels)
- MM (Millimeters).
- IN (inch)
- SP (Scale independent Pixels).

## \* PIXELS (px).

Es la medida universal para la presentación gráfica en la informática pero esta medida no es de mucha utilidad en el mundo de Android. El pixel se considera la unidad mínima de la pantalla ya que las pantallas se miden de 2 formas.

- 1024 x 800
- 1210 x 900.

### \* Pulgada (inch)

la pulgada mide 2.54cm y esto se mantiene en Android y esta no se utiliza demasiado al realizar un proyecto ya que si se llegara a utilizar daña muchos problemas.

### \* Milímetros (mm)

Con esta medida para lo mismo que con las pulgadas no hay mucho sentido al usarlas dentro de un proyecto.

### \* Puntos (pt).

Esta unidad es matemáticamente calculada como 1/72 pulgadas y para usarla solamente hay que tomar en cuenta el tamaño de la pantalla.