

DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO - EJERCICIOS

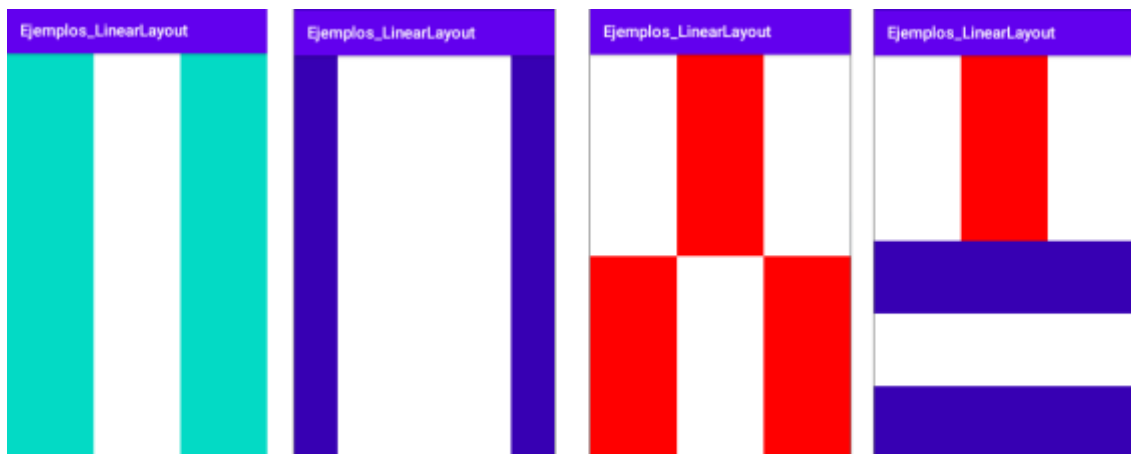
EJERCICIO 1

Proyecto: Ejemplos_LinearLayout

Características:

- Crear las siguientes UI utilizando LinearLayout.
- Los colores se definirán con un recurso de tipo color.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 2

Proyecto: Navegador_LinearLayout

Características:

- Crear la siguiente UI utilizando LinearLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



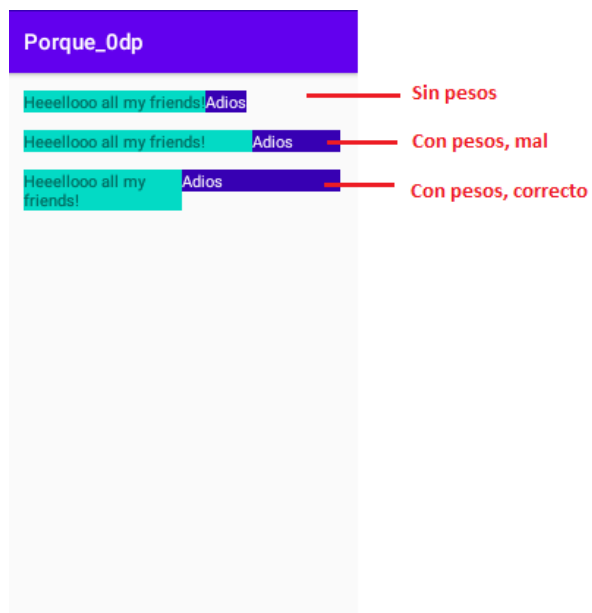
EJERCICIO 3

Proyecto: Prueba_de_0dp

Características:

- Aclarar con un ejemplo la necesidad del uso del valor 0dp en la dimensión en la cual se aplica el peso.

Ejecución en emulador:



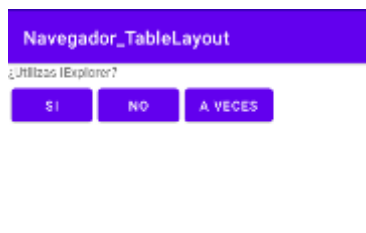
EJERCICIO 4

Proyecto: **Navegador_TableLayout**

Características:

- Crear la siguiente UI utilizando TableLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



EJERCICIO 5

Proyecto: Navegador_RelativeLayout

Características:

- Crear la siguiente UI utilizando RelativeLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



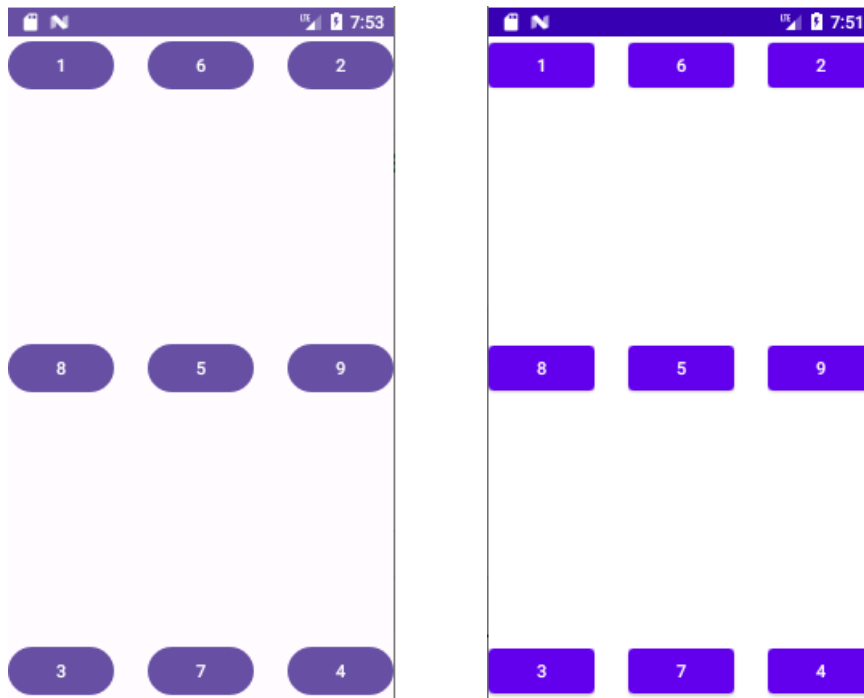
EJERCICIO 6

Proyecto: Ejemplos_RelativeLayout

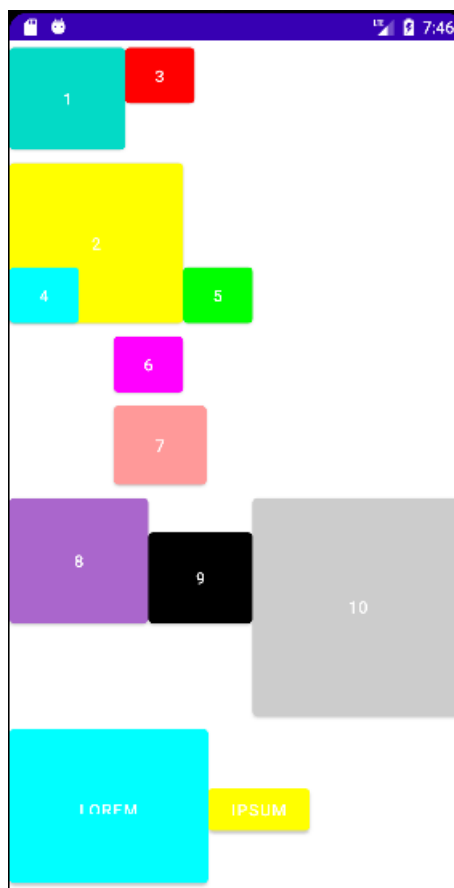
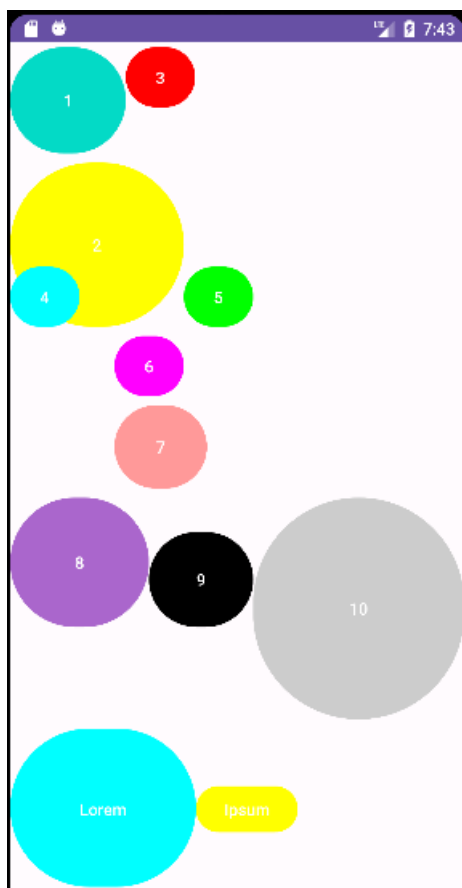
Características:

- Crear las siguientes UI utilizando RelativeLayout.

Ejecución en emulador:



(Igual código pero con diferente tema: **Material3** vs **MaterialComponents**)



EJERCICIO 7

Proyecto: Ejemplos_GridLayout

Características:

- Crear las siguientes UI utilizando GridLayout.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 8

Proyecto: Navegador_GridLayout

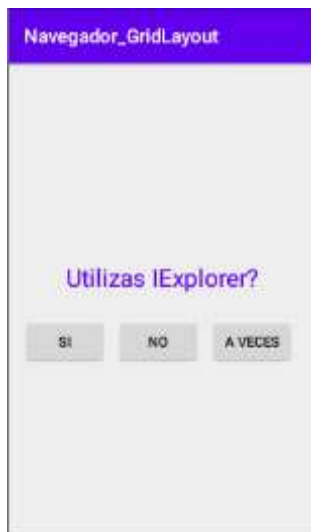
Características:

- Crear la siguiente UI utilizando GridLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



EJERCICIO 9

Proyecto: Teclado_GridLayout

Características:

- Crear la UI según se explica en la URL
<https://code.tutsplus.com/es/tutorials/android-user-interface-design-creating-a-numeric-keypad-with-gridlayout--mobile-8677>

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 10

Proyecto: InterfazBotones

Características:

- Crear la UI siguiente

Ejecución en emulador:

