



UNIVERSIDAD
DE COLIMA

Carlos Emmanuel Anguiano Pedraza

5C

Programación de aplicaciones

FERNANDO ALFONSO FLORES RUELAS

En esta actividad veremos preguntas relacionadas a temas de Android studio con el lenguaje kotlin ya teniendo en cuenta como es una interfaz de usuario y sabes lo básico de estas.

- ¿Qué es una interfaz de usuario en Android Studio?

Todo aquello que el usuario puede ver y con lo que puede interactuar en ella.

- ¿Qué son los objetos *ViewGroup* (diseño) *View* (widget)

Un objeto *View* es un componente de la interfaz de usuario (UI) como un botón o un cuadro de texto. (*EditText*, *button* y *checkbox*)

Un objeto *ViewGroup* es un diseño, es decir, un contenedor de otros objetos *ViewGroup* (diseños) y objetos *View* (widgets). *LinearLayout* es el *ViewGroup* que contiene *Button* (*View*) y también otros *Layouts*.

en Android Studio?

- ¿Qué son los *Atributos* de los objetos *View* y *ViewGroup*

Los diseños son objetos *ViewGroup*, contenedores que controlan cómo se posicionan sus vistas secundarias en la pantalla. Los widgets son objetos *View*, componentes de la IU como botones y cuadros de texto.

en Android Studio:

- ¿Cuál es el objetivo del atributo *Id* en Android Studio:

Un nombre de recurso único para el elemento, que puedes usar a fin de obtener una referencia al *ViewGroup* de tu aplicación.

- ¿Cuáles son los diseños más comunes

Diseño lineal, objeto *RelativeLayout*, vista web, vista de lista, vista cuadrícula

en Android Studio:

- ¿Qué es una *Actividad* en Android Studio?

Proporciona la ventana en la que la app dibuja su IU. Por lo general, esta ventana llena la pantalla, pero puede ser más pequeña y flotar sobre otras ventanas. Generalmente, una actividad implementa una pantalla en una app.

- ¿Qué es un *Intent* en Android Studio?

Es un objeto que proporciona vinculación en tiempo de ejecución entre componentes separados, como dos actividades. El *Intent* representa la intención que tiene una app de realizar una tarea.

En esta actividad aprendí lo más básico que se ocupa saber para desarrollar una interfaz de usuario, teóricamente, en cómo se dividen y para qué sirven diferentes etiquetas y conjuntos que Android studio tiene