



Universidad Tecnológica de Tijuana

Alumno: Alcantara Huerta Angel Josue

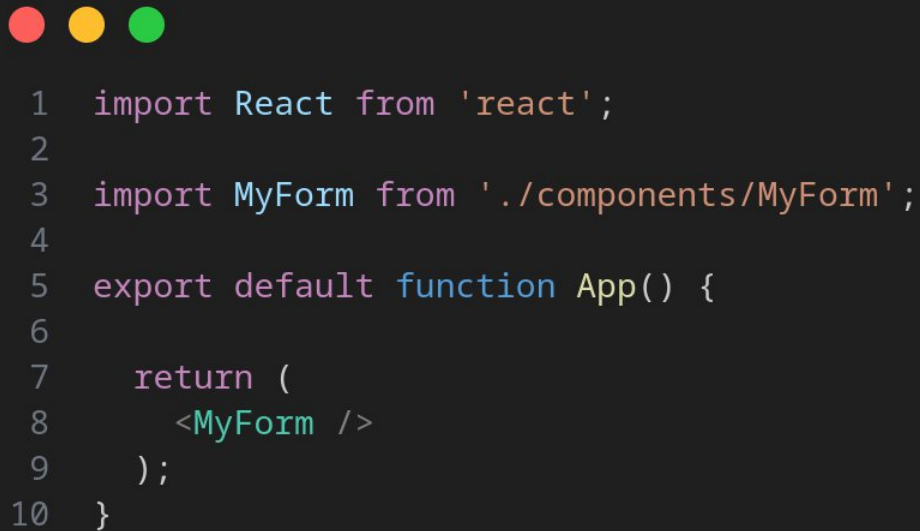
Docente: Ray Brunett Parra Galaviz.

Materia: 4D-Diseño de APPS 2025-1.

Trabajo: Portafolio

Fecha de entrega: 4 de febrero de 2025

Practica 1 Llamando Componentes y ventanas



```
1  import React from 'react';
2
3  import MyForm from './components/MyForm';
4
5  export default function App() {
6
7      return (
8          <MyForm />
9      );
10 }
```

En el main o App.js importamos la pantalla o componente llamado MyForm.js que se encuentra en la carpeta components/ el ./ se utiliza cuando el js es el App.js o este en la primera capa de las carpetas como App.js

```
1 import React, { useState } from "react";
2 import { StatusBar } from 'expo-status-bar';
3 import { StyleSheet, Text, View, TextInput, Button } from 'react-native';
4
5 export default function MyForm() {
6
7     const [text, setText] = useState("");
8     const [displayText, setDisplayText] = useState("");
9
10    const handlePress = () => {
11        setDisplayText(text);
12        setText('');
13    }
14
15    return (
16        <View style={styles.container}>
17            <Text> Text to show: {displayText} </Text>
18            <TextInput
19                style={styles.input}
20                placeholder='Ingresa algo, paps'
21                value={text}
22                onChangeText={setText}
23            />
24            <Button title='Confirmar' onPress={handlePress} />
25            <StatusBar style="auto" />
26        </View>
27    );
28 }
29
30 const styles = StyleSheet.create({
31     container: {
32         flex: 1,
33         backgroundColor: '#fff',
34         alignItems: 'center',
35         justifyContent: 'center',
36     },
37     input: {
38         height: 40,
39         borderColor: "gray",
40         borderWidth: 1,
41         marginBottom: 10,
42         paddingHorizontal: 8,
43         width: "80%",
44     },
45 });
```

Este es el código de MyForm. Es el código que muestra un texto cuando lo escribes en un input y después lo presionas para que lo muestre.

Pratica 2 Estaticos

```
1 import { Image, StyleSheet, Text, View } from 'react-native';  
2
```

En este codigo se muestra como importar image para usarlo dentro de nuestro archivo react

```
1 <View style={styles.container}>  
2   <Text style={styles.title}>source local image: </Text>  
3   <Image style={styles.image}  
4     source={require('../assets/HuTaoRed.jpg')} />  
5  
6   <Text style={styles.title}>source Internet image: </Text>  
7   <Image style={styles.image}  
8     source={{uri: 'https://static.wikia.nocookie.net/gensin-impact/images/e/e9/Hu_Tao_Icon.png/revision/latest?cb=20210228210611'}} />  
9   <StatusBar style="auto" />  
10 </View>
```

En nuestra vista tenemos dos tipos de imagenes, una cargada por la web y otra cargada desde las carpetas del proyecto, donde source que es para llamar la ubicacion de la imagen usamos uri para la que es por web y require para la foto que esta en la carpeta del archivo.

```
1  
2 image: {  
3   width: 200,  
4   height: 200,  
5   resizeMode: "contain",  
6   paddingTop: 5,  
7 },
```

En los estilos de imagen usamos ancho y altura para las imagenes y en resizeMode para que tipo de forma se va a deformar al cambiar el ancho y altura, padding top para el padding de arriba(top)

Practica 3 window alert en react native

```
1 import { Button, Text, AppBar, TextInput } from 'react-native-paper';
```

Importamos primer lo que vamos a necesitar

```
1 View style={styles.container}>
2   {/*App Bar */}
3   <AppBar>
4     <AppBar.Content title="React native Paper" />
5   </AppBar>
6   <Text>Open up App.js to start working on your app!</Text>
7   <TextInput
8     label = "Escribe algo"
9     value = {text}
10    onChangeText={({text => setText(text)}}
11    textColor="red"
12    style={styles.input}
13  />
14   <Button mode="contained" onPress={() => alert(`Texto: ${text}`)} style={styles.button}>
15     Show Text
16   </Button>
17   <StatusBar style="auto" />
18 </View>
```

Usando el como de settext para obtener el texto usamos alert para con un texto mas la variable que almacena lo que escribiste en el input.