

3. Utiliza *AbsoluteLayout* para crear un diseño con los elementos y el aspecto que te apetezca (estilo libre). A continuación, prueba tu aplicación en otro dispositivo o simplemente gira la pantalla, ¿Se visualiza correctamente el diseño?
4. Repite el diseño del ejercicio anterior pero ahora utilizando *RelativeLayout*, ¿cómo se comporta al girar la pantalla?
5. Crea un *FrameLayout* y agrega tres elementos a tu elección (Botones, Texto, etc.). Intenta que los tres elementos sean visibles simultáneamente utilizando la propiedad “*layout\_gravity*”. Cuando lo consigas prueba tu aplicación en otro dispositivo o gira la pantalla, ¿siguen siendo visibles todos los elementos?  
¿Podrías hacerlo con más elementos?
6. Crea el siguiente diseño de pantalla utilizando *GridLayout*.

