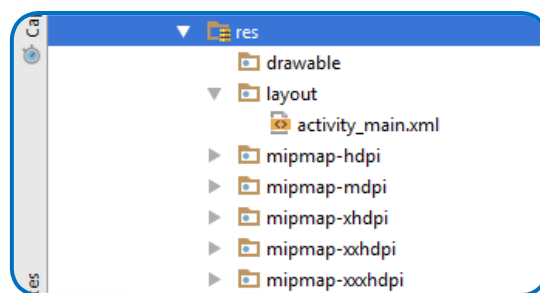


7. Añade un *ScrollView* a cualquiera de los *layout* de los ejercicios anteriores.

A continuación, añade elementos de manera que el tamaño que ocupen (vertical) supere el tamaño de la pantalla y comprueba que el *layout* efectivamente dispone de barra de desplazamiento.

8. En la carpeta de recursos de cualquiera de tus proyectos encontrarás varias carpetas *mipmap* seguidas de diferentes valores: *hdpi*, *mdpi*, *xhdpi*. Investiga que tipo de recurso es y que significan cada uno de los cualificadores.



9. Crea una aplicación que permita introducir los datos personales de un alumno: nombre, apellido, fecha de nacimiento, dirección, teléfono, correo electrónico y curso. Crea dos *layouts* independientes, uno para disposición vertical y otro para horizontal, de manera que en vertical se muestren los controles en una sola columna y en horizontal sean dos columnas, y cada uno con su propia imagen de fondo.

Para facilitar la introducción de datos por parte del usuario establece en la propiedad *inputType* de los campos edición de texto (*EditText*) el valor más adecuado en función de la información a introducir.

Además, vamos a hacer que la aplicación se adapte al idioma del teléfono, para ello tenemos que utilizar “*strings*” para todos los textos que se muestren en pantalla. Utilizaremos como idioma por defecto inglés y añadiremos traducciones para español y alemán (traductor de Google).

Por último, comprueba que el texto que aparece en la aplicación se corresponde con el idioma del teléfono y prueba a cambiar la configuración local del teléfono (español, alemán y otro idioma cualquiera) para ver si efectivamente cambia automáticamente el texto al idioma seleccionado y que si el idioma no está disponible se muestra en inglés.