

# Capítulo 8 → Elementos gráficos en Android

Los elementos visuales son los que nos sirven para crear la interfaz de nuestra aplicación; estos elementos contienen en todos los casos, dos propiedades importantes que debemos considerar; estos son: ancho y alto (**width, height**).

- Por convención, al utilizarlos se colocan juntos y anteponiendo el ancho (**width**) y luego el alto (**height**).

- También, existen tres valores diferentes a considerar:

1) **match-parent**: El elemento tendrá el ancho o alto del elemento que lo contiene (por lo general un layout).

2) **fill-parent**: es similar a **match-parent**, pero ya no se utiliza. En todos los casos, lo más recomendable es usar **match-parent**.

3) **wrap-content**: es más dinámico que los anteriores, pues permite que el elemento ocupe un tamaño de ancho o alto, dependiendo del contenido.

Otro elemento importante es el "**id**", pues nos permitirá acceder al elemento desde Java.

Ahora bien, si tocamos el tema de la interfaz gráfica, sabemos que lo podemos realizar de dos maneras:

## 1) Pestaña Design:

Nos permite manejar los elementos únicamente arrastrando y soltando; lo cual, ayuda a agilizar el proceso de diseño de los activity.

## 2) Pestaña Text:

Es una pestaña basada en código; de manera que, si queremos colocar un elemento debemos hacerlo mediante el uso de las etiquetas XML. Es una herramienta sencilla, pues solo debe interpretar código.

Al hablar de elementos gráficos, podemos darnos cuenta que en Android existen muchos que podemos utilizar; pero entre los más utilizados podemos resaltar:

## • Textview:

Sirve para colocar texto dentro de la aplicación y por lo general, se utiliza con cadenas de texto. Un textview también define sus propiedades como tamaño (**textSize**) y color del texto (**textColor**).

## • Button:

Permiten recibir información por el usuario de forma rápida e indicar la siguiente instrucción a ejecutar.

## • Edit Text:

Permite escribir datos para que la aplicación los pueda utilizar, leer o considerar según sea el caso.

Ahora, analizaremos algunas propiedades importantes a la hora de colocar los elementos gráficos en los layouts.

## 1) Propiedad Padding:

Sirve para rellenar y reserva un espacio en el contenedor.

## 2) Propiedad Margin:

Indica al elemento el margen o distancia que debe tener con respecto al contenedor; los márgenes pueden ser: izquierdo, derecho, arriba y abajo.

## \*Pesos y Distribución:

Los pesos son la forma de distribución más sencilla a la hora de trabajar una interfaz en android, asignándole un valor a cada elemento.