

DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO - EJERCICIOS

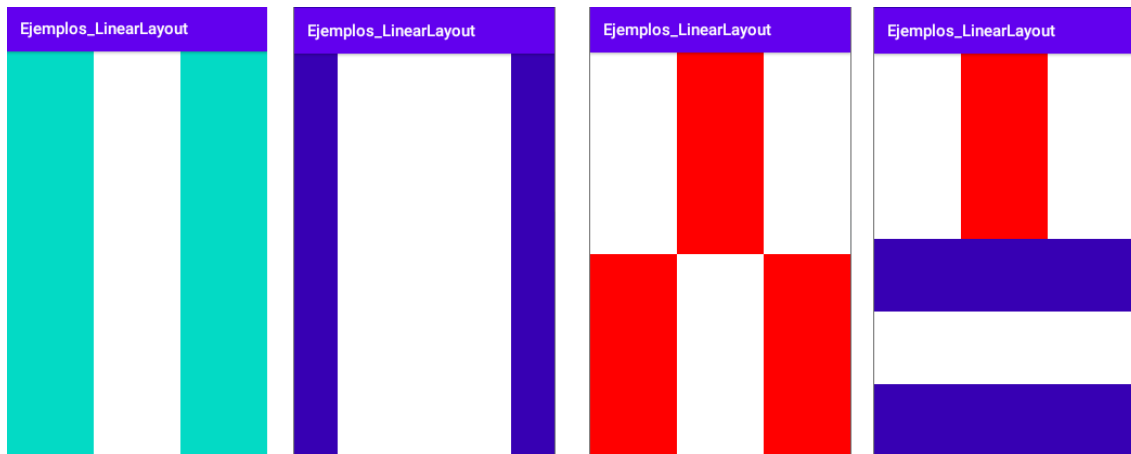
EJERCICIO 1

Proyecto: Ejemplos_LinearLayout

Características:

- Crear las siguientes UI utilizando LinearLayout.
- Los colores se definirán con un recurso de tipo color.

Ejecución en emulador:



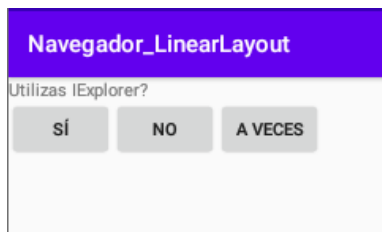
EJERCICIO 2

Proyecto: Navegador_LinearLayout

Características:

- Crear la siguiente UI utilizando LinearLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



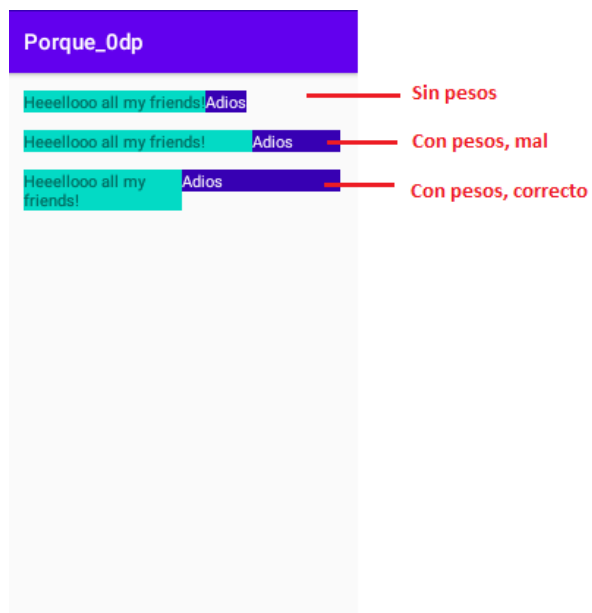
EJERCICIO 3

Proyecto: Prueba_de_0dp

Características:

- Aclarar con un ejemplo la necesidad del uso del valor 0dp en la dimensión en la cual se aplica el peso.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 4

Proyecto: Ejemplos_TableLayout

Características:

- Crear las siguientes UI utilizando TableLayout.

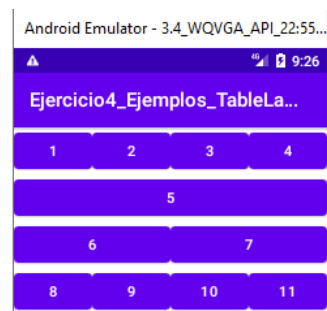
Ejecución en emulador:



ejemplo de problema de visualización en terminal pequeño



mismo layout en terminal de mayor tamaño



layout específico para terminal pequeño

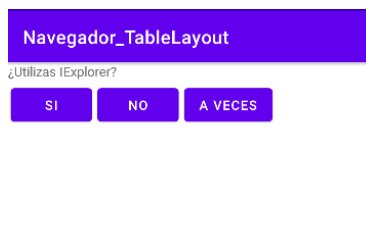
EJERCICIO 5

Proyecto: Navegador_TableLayout

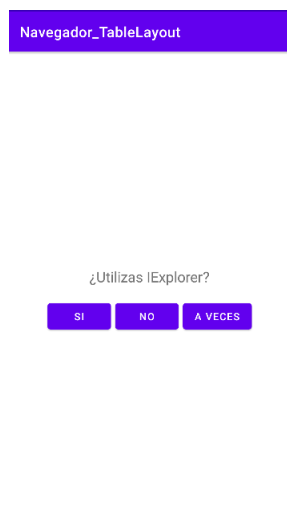
Características:

- Crear la siguiente UI utilizando TableLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



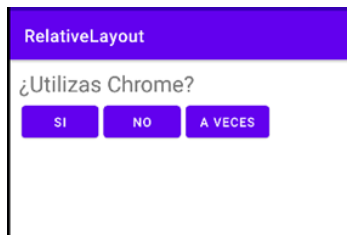
EJERCICIO 6

Proyecto: Navegador_RelativeLayout

Características:

- Crear la siguiente UI utilizando RelativeLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



EJERCICIO 7

Proyecto: Ejemplos_GridLayout

Características:

- Crear las siguientes UI utilizando GridLayout.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 8

Proyecto: Navegador_GridLayout

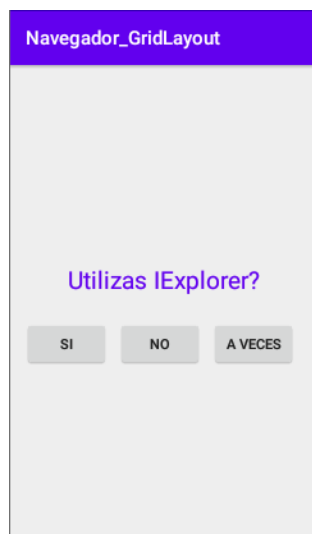
Características:

- Crear la siguiente UI utilizando GridLayout.
- Los recursos de tipo string deben estar codificados mediante constantes definidas en el correspondiente archivo del directorio res/values.

Ejecución en emulador:



Ejecución en emulador con visualización mejorada:



EJERCICIO 9

Proyecto: Teclado_GridLayout

Características:

- Crear la UI según se explica en la URL
<https://code.tutsplus.com/es/tutorials/android-user-interface-design-creating-a-numeric-keypad-with-gridlayout--mobile-8677>

Ejecución en emulador:



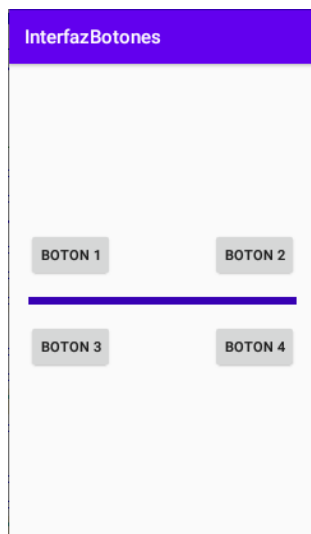
EJERCICIO 10

Proyecto: InterfazBotones

Características:

- Crear la UI siguiente

Ejecución en emulador:



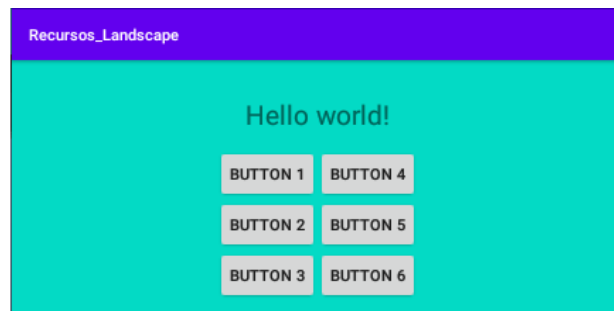
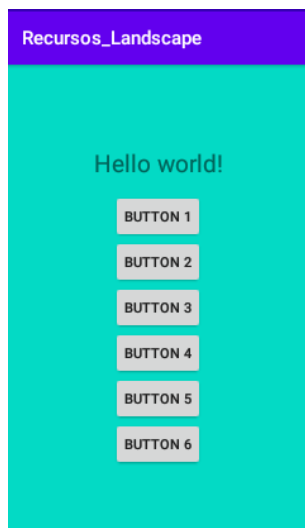
EJERCICIO 11

Proyecto: Recursos

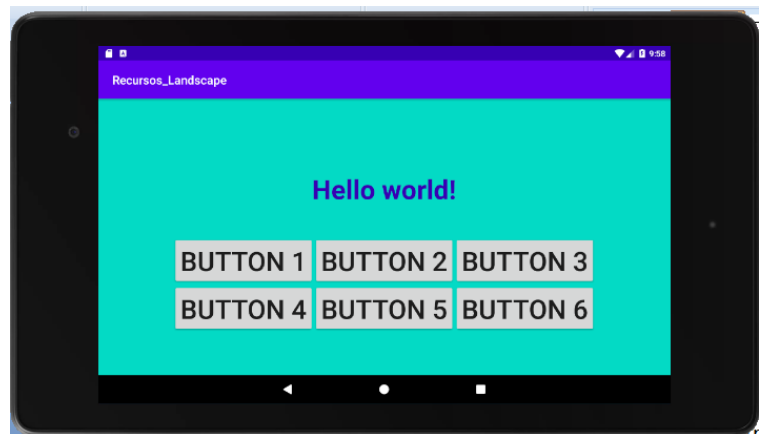
Características:

- Crear la UI siguiente, con sus diferencias en cuanto a orientación del terminal se refiere.
- Aprovechamos también el ejercicio para plantearlo correctamente en cuanto a idioma; es decir, cuando el terminal esté en inglés deberán verse los mensajes en inglés y en otro caso se verán en castellano.
- También las dimensiones y los colores deben utilizarse a partir de sus correspondientes recursos

Ejecución en emulador:



- Configura lo necesario para que la ejecución sea como la que muestran las capturas siguientes cuando la app se ejecute en terminales de **densidad xhdpi** (la captura corresponde a un equipo Nexus 7)



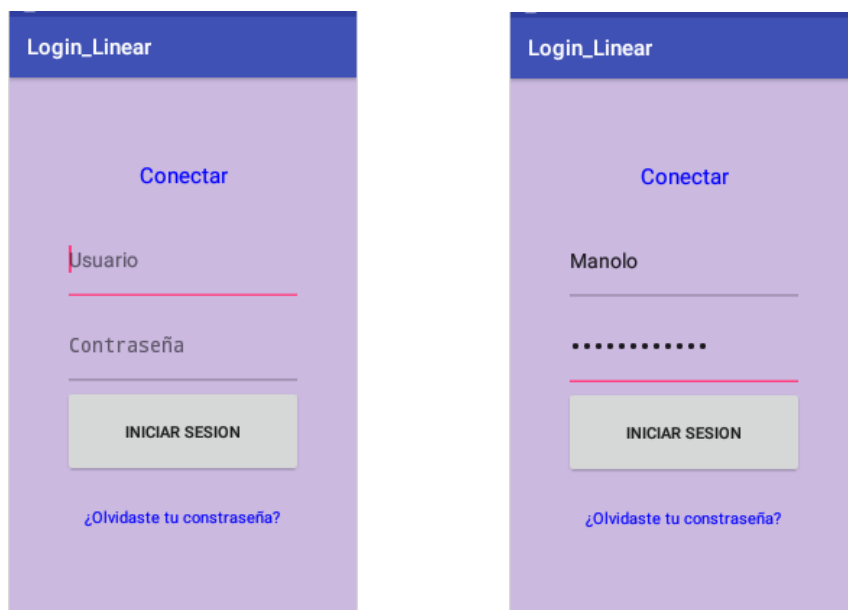
EJERCICIO 12

Proyecto: Login

Características:

- Crea la UI siguiente
- Todos los recursos deben estar codificados mediante constantes definidas en los correspondientes archivos del directorio res/values.
- El layout debe ser de tipo **LinearLayout**.
- Al hacer la entrada de datos los caracteres de la contraseña se verán con puntos.

Ejecución en emulador:



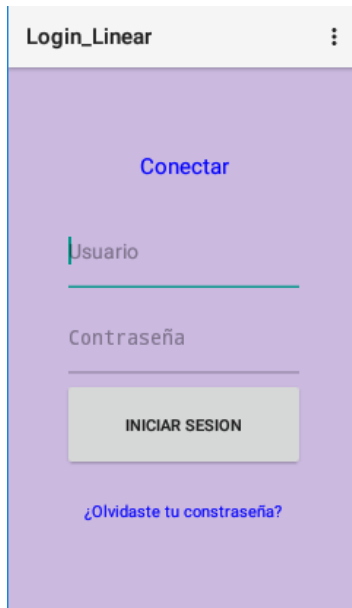
- Construye la misma interfaz con otro tipo de layout, el que consideres más adecuado.

EJERCICIO 13

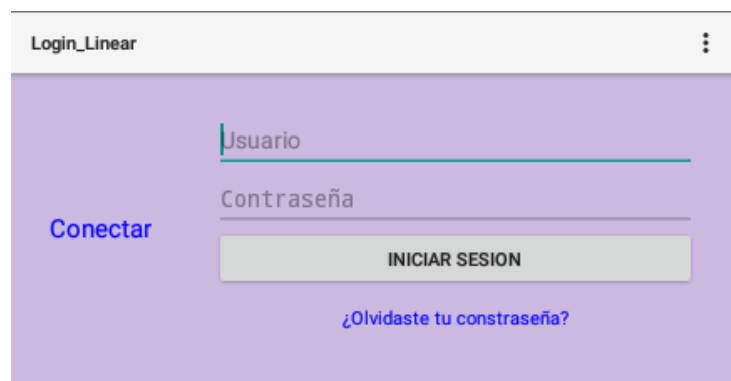
Proyecto: Login

Características:

- Añadir lo necesario para que se pueda efectuar el **cambio de orientación** según se muestra en las capturas de pantalla siguientes.



Mobile app login screen in vertical orientation. The header bar is light gray with the text "Login_Linear" and a three-dot menu icon. The main content area has a light purple background. It features a blue "Conectar" button at the top. Below it are two input fields: "Usuario" and "Contraseña", each with a teal underline. A gray button labeled "INICIAR SESION" is positioned below the password field. At the bottom, there is a blue link that says "¿Olvidaste tu contraseña?".



Mobile app login screen in horizontal orientation. The header bar is light gray with the text "Login_Linear" and a three-dot menu icon. The main content area has a light purple background. It features a blue "Conectar" button on the left. To its right are two input fields: "Usuario" and "Contraseña", each with a teal underline. A gray button labeled "INICIAR SESION" is positioned below the password field. At the bottom right, there is a blue link that says "¿Olvidaste tu contraseña?".

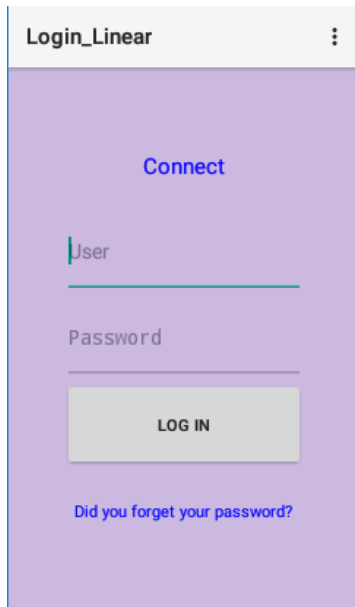
EJERCICIO 14

Proyecto: Login

Características:

- Añadir lo necesario para que se puedan aplicar las características de **internacionalización**, según se muestra en las figuras siguientes.

Ejecución en emulador:



The screenshot shows a mobile application interface titled "Login_Linear". The background is a solid light purple color. At the top, the title "Login_Linear" is in a white box. Below the title, the word "Connect" is displayed in a blue font. There are two input fields: "User" and "Password", both with light blue borders and a small blue cursor on the left. Below the "Password" field is a grey button with the text "LOG IN" in black. At the bottom, there is a blue link that says "Did you forget your password?".

Terminal configurado en inglés.



The screenshot shows the same mobile application interface as the previous one, but in Spanish. The title "Login_Linear" is in a white box. Below the title, the word "Conectar" is displayed in a blue font. There are two input fields: "Usuario" and "Contraseña", both with light blue borders and a small blue cursor on the left. Below the "Contraseña" field is a grey button with the text "INICIAR SESION" in black. At the bottom, there is a blue link that says "¿Olvidaste tu contraseña?".

Terminal configurado en español.

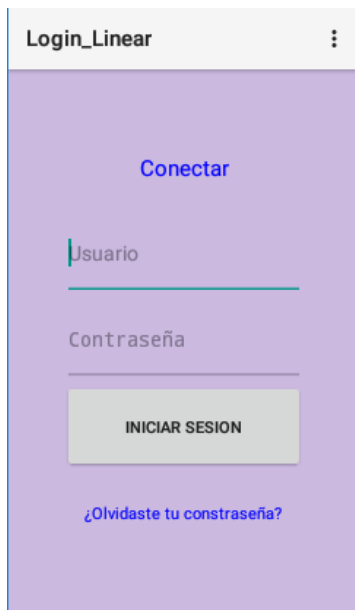
EJERCICIO 15

Proyecto: Login

Características:

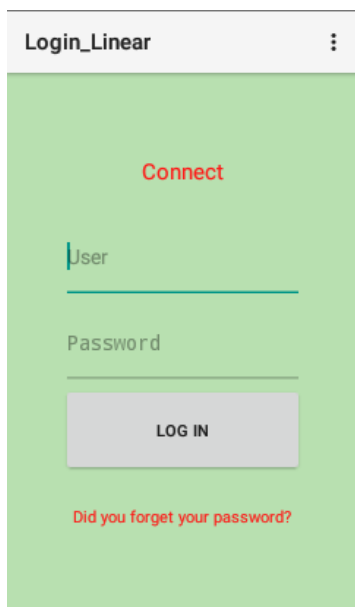
- Asociar el cambio de idioma con otros cambios en cuanto a recursos. P. ej.: mostrar diferente color de fondo y de texto cuando el terminal esté configurado en inglés.

Ejecución en emulador:



The screenshot shows a mobile app interface titled "Login_Linear". The background is a solid light purple color. At the top, there is a blue button labeled "Conectar". Below it are two input fields: the first is labeled "Usuario" and the second is labeled "Contraseña". Under the password field is a grey button with the text "INICIAR SESION". At the bottom, there is a blue link that says "¿Olvidaste tu contraseña?".

Terminal configurado en español.



The screenshot shows the same mobile app interface but with the English configuration. The background is a solid light green color. The top button is red and labeled "Connect". The input fields are labeled "User" and "Password". The button below the password field is grey and labeled "LOG IN". At the bottom, there is a red link that says "Did you forget your password?".

Terminal configurado en inglés.

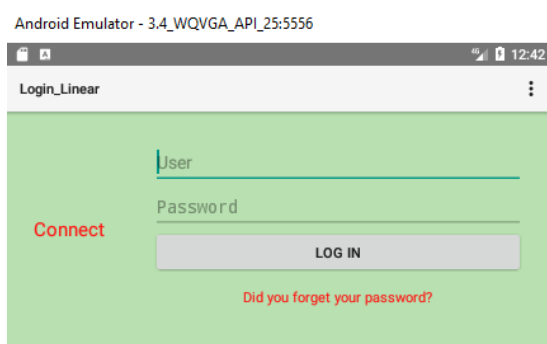
EJERCICIO 16

Proyecto: Login

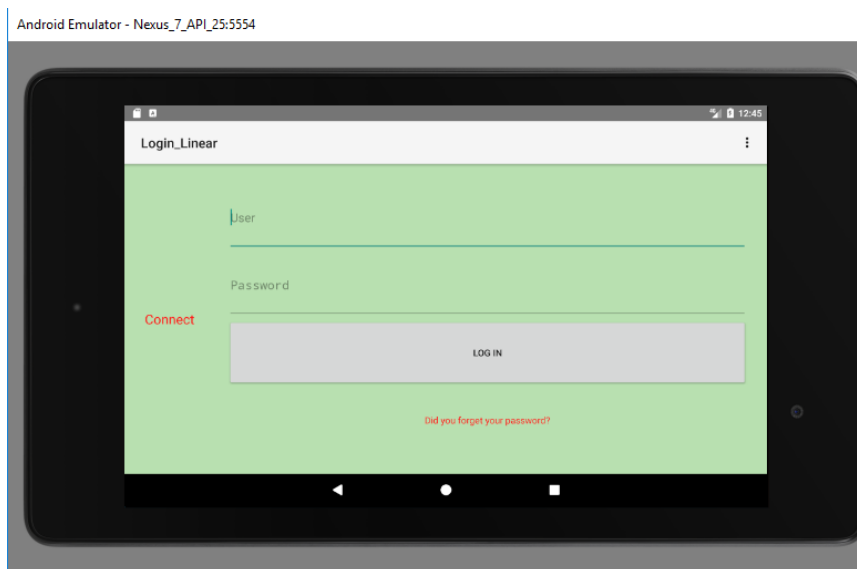
Características:

- Modificar la visualización cuando la app se ejecute en terminales con densidad xhdpi

Ejecución en emulador:



240 × 432: ldpi



1200 × 1920: xhdpi

