

DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO - EJERCICIOS

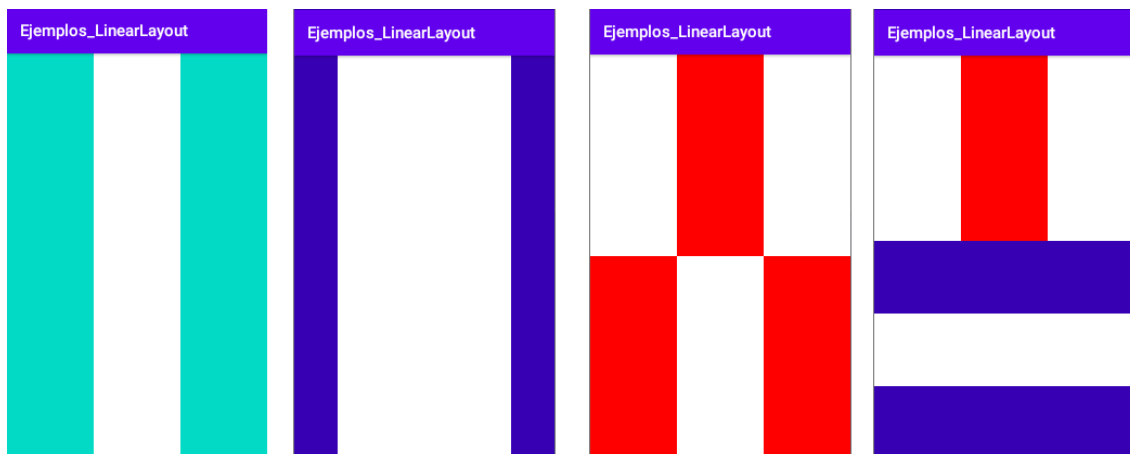
EJERCICIO 1

Proyecto: Ejemplos_LinearLayout

Características:

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

Ejecución en emulador:



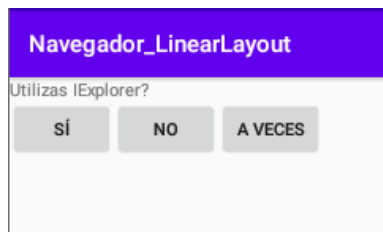
EJERCICIO 2

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:



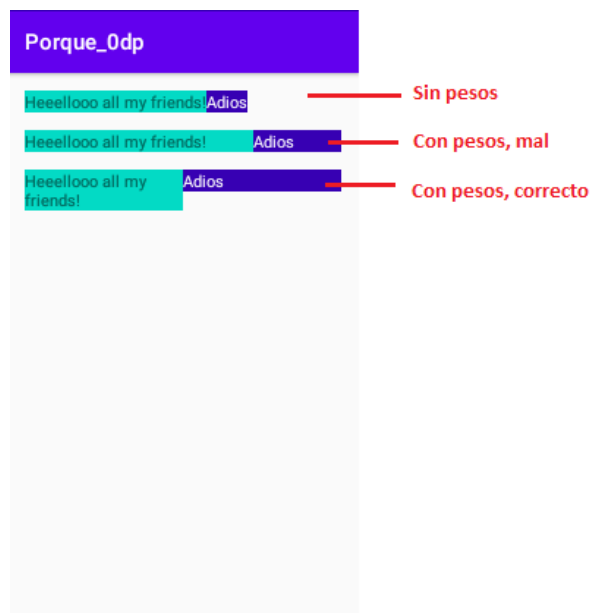
EJERCICIO 3

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:



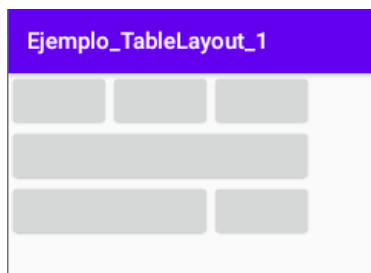
EJERCICIO 4

Proyecto: Ejemplos_TableLayout

Características:

- Crear las siguientes UI utilizando TableLayout.

Ejecución en emulador:



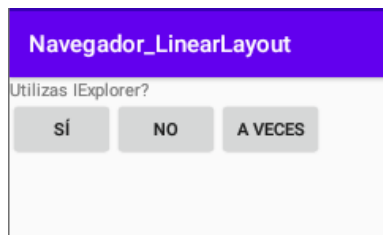
EJERCICIO 5

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:



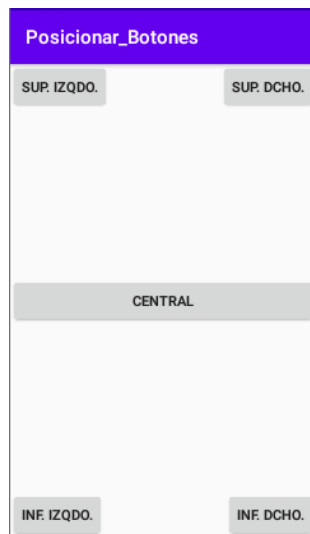
EJERCICIO 6

Proyecto: PosicionarBotones

Características:

- Crear la interfaz de usuario que se muestra a continuación.
- También es necesario utilizar recursos de tipo string para los textos contenidos en cada botón.

Ejecución en emulador:



EJERCICIO 7

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:

