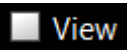






Referencia de la clase View y sus descendientes



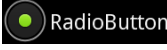


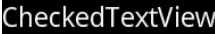
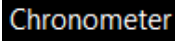
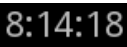
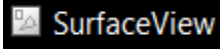
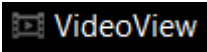
<p>View</p> 	<p>Clase base de la jerarquía.</p> <p><u>Posición de la vista dentro del layout:</u></p> <p><code>layout_width</code>, <code>layout_height</code> Permite ajustar la anchura y altura de la vista. Se puede indicar una dimensión concreta (por ejemplo, 200px), aunque lo habitual es utilizar uno de los siguientes valores:</p> <p><code>wrap_content</code> Ajusta el tamaño a las dimensiones necesarias para representar el contenido.</p> <p><code>match_parent</code> Ajusta el tamaño al máximo posible según el <i>layout</i> padre que la contiene. Ha sido renombrado <code>match_parent</code> a partir del nivel de API 8, aunque podemos utilizar también el nombre anterior.</p> <p><code>layout_margin</code>, <code>layout_margin_bottom</code>, <code>layout_margin_left</code>, <code>layout_margin_right</code>, <code>layout_margin_top</code> Establece un margen exterior a la vista.</p> <p><code>layout_gravity</code> Centra o justifica la vista dentro del <i>layout</i>.</p> <p><code>layout_weight</code> Cuando estamos en un <code>LinearLayout</code> y se dispone de espacio libre sin utilizar, podemos repartirlo entre las vistas del <i>layout</i>, de forma que este se reparte proporcionalmente al valor indicado en este parámetro.</p> <p><u>Definen el comportamiento:</u></p> <p><code>id</code> Define el identificador que nos permitirá acceder a la vista. Para crear nuevos identificadores utilizaremos la expresión <code>"@+id/nombre_identificador"</code>. El carácter @ significa que se trata de un identificador de recurso (es decir, se definirá en el fichero <i>R.java</i>). El carácter + significa que el recurso ha de crearse en este momento. También existen ciertos identificadores que ya han sido definidos en el sistema. Por ejemplo, utilizaremos <code>"@android:id/list"</code> para crear un <code>ListView</code>.</p> <p><code>tag</code> Permite almacenar un <i>string</i> que podrá ser utilizado para cualquier fin. Es decir, una información extra que el programador podrá usar para fines específicos.</p>
--	---

	<p><code>contentDescription</code> Cadena de caracteres que describe el contenido de la vista.</p> <p><code>clickable</code> Indica si la vista reacciona ante eventos de tipo <code>onClick</code> (se pulsa sobre la vista).</p> <p><code>onClick</code> Nombre del método que se invocará cuando ocurra un evento <code>onClick</code> (a partir de la versión 1.6).</p> <p><code>longClickable</code> Indica si la vista reacciona a eventos de tipo pulsación larga (más de un segundo).</p> <p><code>focusable</code> Indica si la vista puede tomar el foco.</p> <p><code>focusableInTouchMode</code> Establece que cuando el dispositivo tenga capacidades de pantalla táctil y se pulsa sobre la vista, esta tomará el foco. Hay que diferenciarlo de <code>clickable</code>. Por ejemplo, nos suele interesar que un botón pueda recibir un evento <code>onClick</code>, pero no que coja el foco.</p> <p><code>nextFocusDown</code>, <code>nextFocusLeft</code>, <code>nextFocusUp</code>, <code>nextFocusRight</code> Permite especificar el movimiento del foco cuando usamos las cuatro teclas de cursor. En la mayoría de los casos no hace falta indicarlo, ya que se ajustará automáticamente según la posición de las vistas.</p> <p><u>Aspectos visuales:</u></p> <p><code>visibility</code> Permite hacer invisible una vista.</p> <p><code>visible</code> La vista es visible.</p> <p><code>invisible</code> La vista es invisible pero ocupa lugar.</p> <p><code>gone</code> La vista es invisible pero no ocupa lugar.</p> <p><code>background</code> Permite establecer una imagen de fondo.</p> <p><code>style</code> Permite aplicar un estilo a la vista. Véase el apartado sobre estilos y temas.</p> <p><code>minWidth</code>, <code>minHeight</code> Anchura y altura mínimas de la vista.</p> <p><code>padding</code>, <code>paddingBottom</code>, <code>paddingTop</code>, <code>paddingLeft</code>, <code>paddingRight</code> Establece un margen interior en la vista. Tiene sentido en vistas como <code>Button</code> para establecer un margen entre el texto y el borde del botón. Por el contrario, <code>layout_margin</code> establece la separación entre el borde del botón y otras vistas.</p> <p><u>Animaciones:</u></p> <p><code>alpha</code> Nivel de transparencia (0 = transparente, 1 = opaca) (API 11).</p> <p><code>translationX</code> Desplazamiento X respecto a su posición en <code>layout</code> (API 11).</p> <p><code>translationY</code> Desplazamiento Y respecto a su posición en <code>layout</code> (API 11).</p> <p><code>rotation</code> Rotación en grados de la vista (siguiendo agujas reloj) (API 11).</p> <p><code>scaleX</code> Factor de ampliación de la vista en el eje (API 11).</p> <p><code>scaleY</code> Factor de ampliación de la vista en el eje Y (API 11).</p> <p><code>pivotX</code> Posición X de pivote para rotaciones y escalados (API 11).</p>
--	---

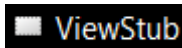


		<p><code>pivotY</code> Posición Y de pivote para rotaciones y escalados (API 11).</p> <p><code>rotationX</code> Rotación 3D en grados de la vista sobre el eje X (API 11).</p> <p><code>rotationY</code> Rotación 3D en grados de la vista sobre el eje Y (API 11).</p> <p><code>cameraDistance</code> Distancia en eje Z para calcular la perspectiva 3D (API 11).</p> <p><code>X</code> Posición desde la izquierda del padre (API 11).</p> <p><code>Y</code> Posición desde arriba del padre (API 11).</p>
<p><code>ImageView</code>¹</p>  		<p>Muestra una imagen arbitraria, como un icono. Puede cargar imágenes de varias fuentes (como los recursos o los proveedores de contenido).</p> <p><code>adjustViewBounds</code> Ajustar sus límites para preservar la relación de aspecto.</p> <p><code>baseline</code> Donde se sitúa la línea base. Por ejemplo, en un texto la línea base suele coincidir con la base del texto.</p> <p><code>baselineAlignBottom</code> Posiciona nuestra línea base con la línea base de la vista indicada. Véase ejemplo a la izquierda.</p> <p><code>cropToPadding</code> La imagen se recortará para que quepa en <i>padding</i>.</p> <p><code>maxHeight</code> Proporciona una altura máxima de este punto de vista.</p> <p><code>maxWidth</code> Proporciona una anchura máxima de este punto de vista.</p> <p><code>scaleType</code> Controla como la imagen debe ser redimensionada o movida para que coincida con el tamaño de esta <i>ImageView</i>.</p> <p><code>src</code> Origen de la imagen.</p>
	<p><code>ImageButton</code>²</p> 	<p>Representa un botón normal pero con una imagen en vez de texto.</p>
<p><code>TextView</code></p> 		<p>Muestra un texto y opcionalmente permite su edición.</p> <p><code>text</code> Texto que se mostrará.</p> <p><code>textSize</code> Tamaño del texto.</p> <p><code>textStyle</code> Estilo del texto (negrita o itálica).</p> <p><code>typeface</code> Tipo de fuente usada en el texto.</p> <p><code>gravity</code> Cómo es alineado el texto dentro de la vista.</p> <p><code>textAppearance</code> Permite definir conjuntamente el tipo de fuente, el tamaño del texto, el color, etc.</p> <p><code>textColor</code> Color del texto.</p> <p><code>textColorLink</code> Color del texto para hipervínculos.</p> <p><code>textColorHighlight</code> Color del texto cuando es seleccionado.</p> <p><code>textColorHint</code> Color del texto de indicación (véase <i>hint</i>).</p>


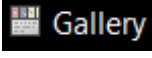
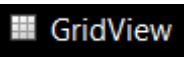
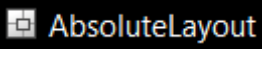
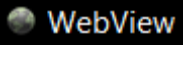
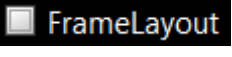
¹ Los descendientes directos de `View` los marcaremos con una línea doble.



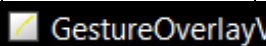
² Para indicar que una clase es descendiente de otra se usa la tabulación.






		<p><code>textScaleX</code> Deforma el texto con un factor de escala horizontal.</p> <p><code>width</code>, <code>height</code> Hace que el texto tenga exactamente la anchura o altura especificada.</p> <p><code>hint</code> Texto que se mostrará, normalmente dentro de un <code>EditText</code>, aunque en otro color para indicar algún tipo de instrucciones. Por ejemplo: "Introduzca aquí su nombre".</p>
Button		Representa un botón que puede ser pulsado.
CompoundButton		<p>Un botón con dos estados, marcado o no marcado.</p> <p><code>checked</code> Si está marcado inicialmente.</p> <p><code>button</code> <code>Drawable</code> usado para el botón gráfico.</p>
CheckBox		Botón tipo caja. El usuario no puede marcarlo ni desmarcarlo.
RadioButton		Botón circular. Una vez marcado, el usuario no puede desmarcarlo. Suele formar parte de un <code>RadioGroup</code>.
ToggleButton		<p>Botón con una "luz" que indica si está marcado o desmarcado.</p> <p><code>disabledAlpha</code> Valor de alpha cuando está desmarcado.</p> <p><code>textOn</code> Texto del botón cuando está marcado.</p> <p><code>textOff</code> Texto del botón cuando está desmarcado.</p>
Switch	(API 14) ³	Interruptor de dos estados. El usuario puede arrastrar el dedo para cambiar de estado.
EditText		Entrada de texto que puede ser editable.
CheckedTextView		Extensión de <code>TextView</code> que soporta en interfaz <code>Checkable</code>. Útil para permitir selecciones en <code>ListView</code>.
Chronometer		<p>Implementa un cronómetro simple.</p> <p><code>format</code> Si está definido, mostrara el <code>string</code>, con el primer "%s" reemplazado por el valor actual.</p>
DigitalClock		Muestra un reloj analógico.
SurfaceView		Proporciona una superficie de dibujo dedicado incrustado dentro de una jerarquía de vistas. Puede controlar el formato de dicha superficie y, si se quiere, su tamaño. El <code>SurfaceView</code> se encarga de la colocación de la superficie en el lugar correcto en la pantalla.
<code>GLSurfaceView</code>		Es una implementación de <code>SurfaceView</code> que utiliza la superficie dedicada a mostrar el renderizado de OpenGL.
<code>RSSurfaceView</code>		La vista de la superficie de un <code>RenderScript</code> de gráficos (<code>RenderScriptGL</code>) para dibujo.
<code>VideoView</code>		Muestra un archivo de vídeo. La clase <code>VideoView</code> puede cargar imágenes de varias fuentes (como los recursos o los proveedores de contenido), se encarga de calcular la medida del vídeo para que pueda ser usado en cualquier gestor de <i>layout</i> y ofrece varias opciones de









³ Solo disponible a partir del nivel de API 14.




	visualización, como la escala y el tinte.
<div>ViewStub</div> <div></div>	<p>Es una vista de tamaño cero que se utiliza para aumentar el tiempo de ejecución de los recursos.</p> <p><code>inflatedId</code> Reemplaza el <i>id</i> de la vista de inflado con este valor.</p> <p><code>layout</code> Un identificador para cuando el ViewStub se hace visible.</p>
<div>AnalogClock</div> <div></div>	<p>Este <i>widget</i> muestra un reloj analógico con las dos manecillas de horas y minutos.</p>
<div>ProgressBar</div> <div></div>	<p>Indicador visual del progreso de una operación. Muestra una barra que representa al usuario en qué medida la operación se ha procesado.</p> <p><code>animationResolution</code> Tiempo de espera entre los marcos de la animación en milisegundos. Debe ser un valor entero, como "100".</p> <p><code>indeterminate</code> Permite activar el modo indeterminado.</p> <p><code>indeterminateBehavior</code> Define el modo de comportarse cuando el progreso llega al máximo.</p> <p><code>indeterminateDrawable</code> <i>Drawable</i> que usa el modo indeterminado.</p> <p><code>indeterminateDuration</code> Duración de la animación indeterminada.</p> <p><code>indeterminateOnly</code> Limita a SOLO modo indeterminado.</p> <p><code>interpolator</code> Método relativo.</p> <p><code>maxHeight</code> Un argumento opcional para proporcionar una altura máxima de la vista.</p> <p><code>maxWidth</code> Un argumento opcional para proporcionar una anchura máxima de la vista.</p> <p><code>progress</code> Define el valor por defecto del progreso, entre 0 y el máximo.</p> <p><code>secondaryProgress</code> Define el valor de los avances secundarios, entre 0 y el máximo.</p>
<div>ViewGroup</div>	<p>Puede contener otras vistas (como hijos). Es la clase base para los <i>layouts</i> de los contenedores y View. Esta clase también define el <code>ViewGroup.LayoutParams</code>, que sirve como clase base para los parámetros de <i>layouts</i>.</p> <p><code>addStatesFromChildren</code> Establece los estados <i>drawable</i>, incluyendo los estados de sus hijos.</p> <p><code>alwaysDrawnWithCache</code> Define si el <code>ViewGroup</code> siempre debe llamar a sus hijos con su caché de <i>drawable</i> o no.</p> <p><code>animateLayoutChanges</code> Define si los cambios en el <i>layout</i> (al agregar y quitar ítems) provocan que se ejecute <code>LayoutTransition</code>.</p> <p><code>animationCache</code> Activa la caché en los <i>layouts</i> animados.</p> <p><code>clipChildren</code> Define si un hijo se limita a dibujar dentro de sus límites o no.</p> <p><code>clipToPadding</code> Define si el <code>ViewGroup</code> recortará su superficie de dibujo con el fin de excluir el</p>

		<p>área de <i>padding</i>.</p> <p><code>descendantFocusability</code> Define la relación entre el <code>ViewGroup</code> y sus descendientes en la búsqueda de una vista para tomar el foco.</p> <p><code>layoutAnimation</code> Animación del <i>layout</i> que se reproducirá la primera vez que se visualice.</p> <p><code>persistentDrawingCache</code> Esta propiedad permite conservar la caché en la memoria después de su uso inicial.</p>
	AdapterView	Es una vista cuyos hijos están determinados por un <i>adapter</i> .
	ListView 	Muestra los ítems de una lista de desplazamiento vertical. Los artículos provienen de la <code>ListAdapter</code> asociada con esta vista.
	Spinner	Clase base abstracta para <i>spinner widgets</i> . <code>entries</code> Hace referencia a un recurso de matriz.
	Gallery 	Muestra ítems de una lista centrada (<i>center-locked</i>), que se desplaza horizontalmente. <code>animationDuration</code> Establece el tiempo de ejecución de una animación (en milisegundos), cuando el <i>layout</i> ha cambiado. <code>gravity</code> Especifica la forma de colocar el contenido de un objeto, tanto en el eje X como en el eje Y, dentro del propio objeto.
	GridView 	Muestra los ítems de la cuadrícula de desplazamiento en dos dimensiones. Los ítems provienen de la <code>ListAdapter</code> asociada con esta vista.
	AdapterViewAnimator	Realiza animaciones al cambiar entre sus vista. <code>animateFirstView</code> Define si animar la vista actual, cuando utilizamos <code>ViewAnimation</code> por primera vez. <code>inanimation</code> Identificador de la animación que se utiliza cuando se muestra una vista. <code>loopViews</code> Define si se repite desde el principio, una vez que ha llegado al final de la lista. <code>outAnimation</code> Identificador de la animación para utilizar cuando el fin es oculto.
	AbsoluteLayout 	Especifica la ubicación exacta (coordenadas X / Y) de sus hijos. Los <i>layouts</i> absolutos son menos flexibles y más difícil de mantener que otros tipos de <i>layouts</i> , sin posicionamiento absoluto. <i>Esta clase está obsoleta. Hay que utilizar FrameLayout, RelativeLayout o un diseño personalizado en su lugar.</i>
	WebView 	Utiliza el motor de renderizado WebKit para mostrar las páginas web e incluye métodos para desplazarse hacia delante y hacia atrás a través de un histórico, acercar y alejar, realizar búsquedas de texto y mucho más.
	FrameLayout 	Bloquea un área en la pantalla para mostrar en ella varias vistas (de una en una o varias a la vez). <code>foreground</code> Define el <i>drawable</i> para dibujar sobre el contenido. <code>foregroundGravity</code> Define la <i>gravity</i> a aplicar al <i>drawable</i> del primer plano. <code>measureAllChildren</code> Determina si se deben medir todos los hijos o solo aquellos en el estado visible o invisible en la medición. Por

		defecto es <i>false</i> .
AppWidgetHostView		Proporciona el pegamento para mostrar vistas <i>AppWidget</i>. Esta clase ofrece animación automática entre las actualizaciones, y tratará de reciclar viejas vistas para cada entrada.
CalendarView		Es un <i>widget</i> de calendario para visualizar y seleccionar las fechas. El rango de fechas con el apoyo de este calendario se puede configurar. <i>dateTextAppearance</i> El aspecto del texto de las fechas del calendario. <i>firstDayOfWeek</i> El primer día de la semana de acuerdo con el calendario. <i>focusedMonthDateColor</i> El color de las fechas del mes seleccionado. <i>maxDate</i> La fecha máxima muestra esta vista de calendario en formato dd/mm/aaaa. <i>minDate</i> La fecha mínima muestra esta vista de calendario en formato dd/mm/aaaa. <i>selectedDateVerticalBar</i> Disponibles para la barra vertical que aparece al principio y al final de una fecha seleccionada. <i>selectedWeekBackgroundColor</i> El color de fondo para la semana seleccionada. <i>showWeekNumber</i> Si se muestran números de la semana. <i>shownWeekCount</i> El número de semanas que se muestran. <i>unfocusedMonthDateColor</i> El color de las fechas de un mes fuera de foco. <i>weekDayTextAppearance</i> El aspecto del texto de la abreviatura del día de la semana en el encabezado del calendario. <i>weekNumberColor</i> El color de los números de la semana. <i>weekSeparatorLineColor</i> El color de la línea de separación entre semanas.
DatePicker		Es un <i>widget</i> para seleccionar una fecha. La fecha puede ser seleccionada por año, mes, día y los <i>spinners</i>. <i>calendarViewShown</i> Si muestra la vista del calendario. <i>endYear</i> El año pasado (inclusive); por ejemplo: "2010". <i>maxDate</i> La fecha máxima muestra esta vista de calendario en formato dd/mm/aaaa. <i>minDate</i> La fecha mínima muestra esta vista de calendario en formato dd/mm/aaaa. <i>spinnersShown</i> Si los <i>spinners</i> se muestran. <i>startYear</i> El primer año (inclusive); por ejemplo: "1940".
GestureOverlayView		Una capa superpuesta transparente para la entrada de un <i>gesture</i> que puede ser colocado sobre otros controles o contener otros <i>widgets</i>. <i>eventsInterceptionEnabled</i> Define si la plantilla debe interceptar los eventos de movimiento cuando la acción se reconoce. <i>fadeDuration</i> Duración, en milisegundos, de los efectos que se desvanecen después de que se lleva a cabo un <i>gesture</i> . <i>fadeEnabled</i> Define si el <i>gesture</i> se apagará de

	<p>forma automática después de ser reconocido.</p> <p><code>fadeOffset</code> El tiempo, en milisegundos, que se espera antes de que el <i>gesture</i> se desvanezca después de que el usuario haya terminado de dibujarlo.</p> <p><code>gestureColor</code> Color usado para dibujar un <i>gesture</i>.</p> <p><code>gestureStrokeAngleThreshold</code> El ángulo de curvatura mínimo que debe contener antes de que sea reconocido como un <i>gesture</i>.</p> <p><code>gestureStrokeLengthThreshold</code> La longitud antes de que sea reconocido como un <i>gesture</i>.</p> <p><code>gestureStrokeSquarenessThreshold</code> Cuadratura del umbral antes de que sea reconocido como un <i>gesture</i>.</p> <p><code>gestureStrokeType</code> Define el tipo de trazos que definen un <i>gesture</i>.</p> <p><code>gestureStrokeWidth</code> Anchura del trazo utilizado para dibujar el <i>gesture</i>.</p> <p><code>orientation</code> Indica si los movimientos son horizontales (cuando la orientación es vertical) o verticales (cuando la orientación es horizontal) para definir automáticamente un <i>gesture</i>.</p> <p><code>uncertainGestureColor</code> Color que se utiliza para dibujar trazos del usuario hasta que estemos seguros que es un <i>gesture</i>.</p>
<p><code>HorizontalScrollView</code></p>  <p>HorizontalScrollView</p>	<p>Layouts de un <i>container</i> para una jerarquía de View que pueden ser desplazados por el usuario, permitiendo que sea más grande que la pantalla física.</p> <p><code>fillViewport</code> Define si el ScrollView debe estirar su contenido para que ocupe la ventana.</p>
<p><code>MediaController</code></p>  <p>MediaController</p>	<p>Una vista que contiene los controles de un reproductor multimedia. Por lo general contiene los botones <i>Play</i>, <i>Pause</i>, <i>Rewind</i>, <i>Fast Forward</i>, y una barra de progreso. Se encarga de la sincronización de los controles con el estado de la MediaPlayer.</p>
<p><code>TabHost</code></p> 	<p>Vista de ventana con pestañas. Este objeto tiene dos elementos: un conjunto de etiquetas de ficha en el que el usuario hace clic para seleccionar una ficha específica y un objeto <code>FrameLayout</code> que muestra el contenido de esa página.</p>
<p><code>TimePicker</code></p> 	<p>Se usa para la selección de la hora del día, ya sea en 24 horas o AM/PM.</p>
<p><code>ViewAnimator</code></p>  <p>ViewAnimator</p>	<p>Realiza animaciones al cambiar entre vistas.</p> <p><code>animateFirstView</code> Define si se anima la vista actual, cuando se llama a <code>ViewAnimation</code> por primera vez.</p> <p><code>inAnimation</code> Identificador de la animación para utilizar cuando se muestra una vista.</p> <p><code>outAnimation</code> Identificador de la animación para utilizar cuando el fin es oculto.</p>
<code>RelativeLayout</code>	Layouts donde las posiciones de los hijos

 RelativeLayout	<p>pueden describirse en relación con los demás o para los padres.</p> <p><code>gravity</code> Forma de colocar el contenido de un objeto, en X e Y, dentro del propio objeto.</p> <p><code>ignoreGravity</code> La vista no debería verse afectada por <code>gravity</code>.</p>
<p>DialerFilter</p>  DialerFilter	
<p>TwoLineListItem</p>  TwoLineListItem	<p>Un grupo con dos hijos, para uso en ListViews. Tiene dos TextViews elementos (o subclases) con los valores <code>id text1</code> y <code>text2</code>.</p>
<p>LinearLayout</p>  LinearLayout	<p>Ordena a sus hijos en una sola columna o fila.</p> <p><code>baselineAligned</code> Cuando se establece en <code>false</code>, evita la alineación de los <code>layouts</code>.</p> <p><code>baselineAlignedChildIndex</code> Cuando una disposición lineal es parte de otro <code>layout</code>.</p> <p><code>gravity</code> Forma de colocar el contenido de un objeto, en X e Y, dentro del propio objeto.</p> <p><code>measureWithLargestChild</code> Cuando se establece en <code>true</code> todos los hijos con un peso, se considera el tamaño mínimo del más largo.</p> <p><code>orientation</code> Si la disposición es una columna o una fila. Usa "horizontal" de una fila, "vertical" de una columna.</p> <p><code>weightSum</code> Define la suma del peso.</p>
<p>NumberPicker</p>  NumberPicker	<p>Un <code>widget</code> que permite al usuario elegir un número entre un rango predefinido.</p>
<p>RadioGroup</p> 	<p>Usado para crear un grupo de <code>radioButton</code> de los cuales solo puede seleccionarse uno a la vez, es decir, al seleccionar uno se deseleccionará cualquiera anterior.</p>
<p>SearchView</p>  SearchView	<p>Proporciona una interfaz de usuario para que el usuario introduzca una consulta de búsqueda y presente una solicitud a un proveedor de búsquedas. Muestra una lista de sugerencias de consulta o los resultados, si está disponible.</p> <p><code>iconifiedByDefault</code> El estado por defecto de la <code>SearchView</code>.</p> <p><code>imeOptions</code> Las opciones IME para establecer en el campo de texto de la consulta.</p> <p><code>inputType</code> El tipo de entrada para establecer en el campo de texto de la consulta.</p> <p><code>maxWidth</code> Una anchura máxima opcional de la <code>SearchView</code>.</p> <p><code>queryHint</code> Cadena de consulta opcional que se muestra en el campo vacío de consulta.</p>
<p>TabWidget</p> 	<p>Muestra una lista de las etiquetas de la ficha que representa. Cuando el usuario selecciona una pestaña, este objeto envía un mensaje al contenedor principal, <code>TabHost</code>, para indicarle que debe cambiar la página mostrada.</p> <p><code>divider</code> Disponibles utilizado para dibujar la división entre las pestañas.</p> <p><code>tabStripEnabled</code> Determina si la tira en los indicadores de la ficha se dibuja o no.</p> <p><code>tabStripLeft</code> Se utiliza para dibujar la parte izquierda de la tira debajo de las pestañas.</p>

	<code>tabStripRight</code> Es utilizado para dibujar la parte derecha de la tira debajo de las pestañas.
<code>TableLayout</code>  TableLayout	Ordena a sus hijos en filas y columnas. <code>collapseColumns</code> El índice de las columnas de colapso. <code>shrinkColumns</code> El índice de las columnas para reducir el tamaño. <code>stretchColumns</code> El índice de las columnas para estirar.
<code>TableRow</code>  TableRow	Ordena a sus hijos en horizontal dentro de una tabla.
<code>ZoomControls</code> 	Muestra un conjunto de controles que se utilizan para hacer zum y ofrece devoluciones de llamada para registrar los eventos.