

La presente infografía permite distinguir la anatomía de una aplicación móvil, considerando los componentes básicos de una arquitectura de Android Studio con el objetivo de crear una aplicación en un contexto determinado.

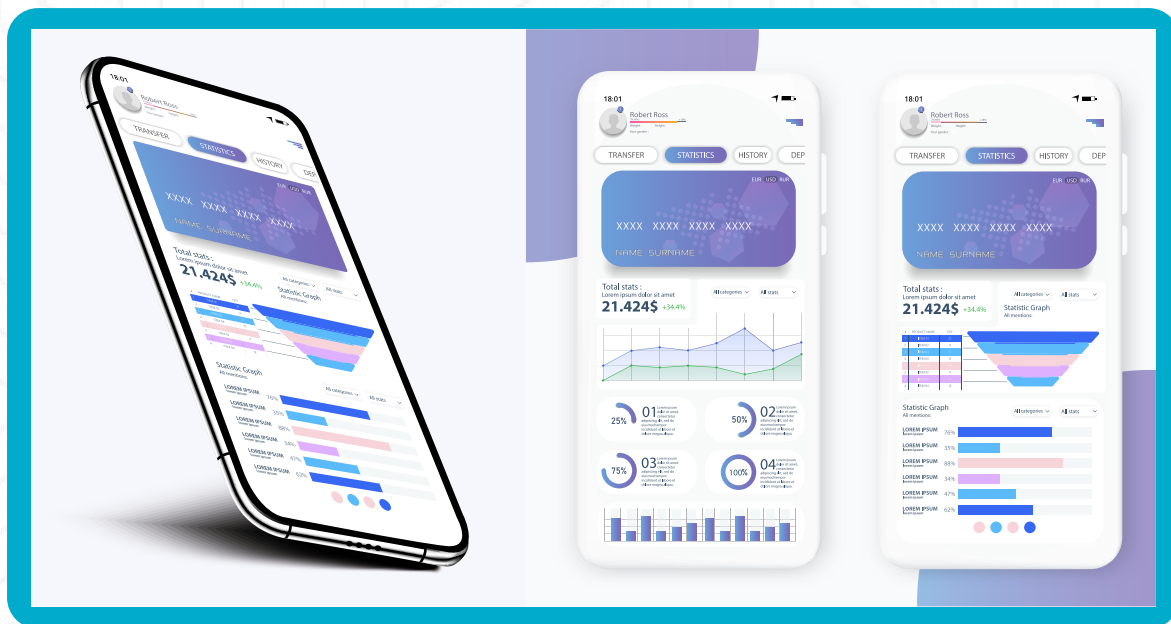
Vistas: un View suele mostrar un elemento que el usuario puede ver y con el que puede interactuar.

Layout: son elementos no visuales que tienen la capacidad de ordenar los views con una cierta disposición en un activity. Tales como:

Constraint Layout: crea un orden jerárquico dinámico, es posible incorporar restricciones.

Frame Layout: alinea todos los elementos al lado izquierdo, es posible aplicar márgenes.

Linear Layout: alinea los elementos de forma vertical u horizontal.



Button: es el botón simple, que el usuario puede presionar o realizar clic para generar una acción.

ToggleButton: es el botón tipo switch (encendido/apagado).

Campos de texto: puede ser editable o no, para el caso de no editable se utiliza textView, en los editables que permite el ingreso de datos se utiliza EditTextview.

Otros Layout son:

Relative Layout: en modo diseño, es posible darles una ubicación específica a los controles y en cuanto a la ubicación dependen unos de otros.

Grid Layout: ordena los controles en forma de grilla, donde sus celdas son del mismo tamaño.

Table Layout: en este Layout, el ordenamiento es en estructura de tabla, mediante filas y columnas.