

## TextActivity

TextView: Sirve para mostrar texto fijo en la pantalla que no es editable por el usuario.

### EditText (Email)

Caja de texto especial para escribir correos electrónicos.

La diferencia es que el teclado del celular cambia y muestra el símbolo @ y .com para facilitar la escritura.

### EditText (Phone)

Caja de texto optimizada para escribir números de teléfono. El teclado en el celular muestra directamente números y algunos símbolos de llamadas.

### EditText (Password / Numeric)

Caja de texto para contraseñas. Los caracteres escritos se ocultan con puntitos (●●●●). Puede ser alfanumérica o solo numérica.

## ButtonActivity

### Button (Botón clásico)

Es el botón básico que el usuario puede presionar para ejecutar una acción. Muy común en formularios, navegación, etc.

### ImageButton (Botón con imagen)

Igual que el Button, pero en lugar de texto muestra un ícono o imagen.

Se usa para acciones visuales (ejemplo: un botón de "play" o "like").

### Chip (Botón/etiqueta de selección)

Es un componente más moderno de Material Design. Sirve como un botón pequeño o etiqueta interactiva.

Puede ser seleccionable, borrrable o simplemente mostrar info.

### CheckBox (Casilla de verificación)

Permite al usuario seleccionar o deseleccionar opciones de manera independiente. A diferencia del Chip o RadioButton, se pueden marcar varios ítems al mismo tiempo.

## WidgetsActivity1

### **ImageView**

Sirve para mostrar imágenes dentro de tu aplicación.

Puede cargar imágenes desde tus recursos (drawable) o desde la web (con ayuda de librerías).

### **CalendarView**

Muestra un calendario interactivo. El usuario puede seleccionar una fecha. Sirve para elegir cumpleaños, fechas de reserva, etc.

### **TextClock**

Es como un reloj de texto que se actualiza automáticamente según el sistema del dispositivo.

A diferencia de un TextView, no necesitas actualizar la hora manualmente, porque TextClock lo hace automáticamente.

### **SeekBar**

SeekBar es un widget de barra deslizante que permite al usuario seleccionar un valor dentro de un rango moviendo un “thumb” (círculo que se desplaza sobre la barra). Se usa mucho para **volumen, brillo, progreso de reproducción, etc.**

## WidgetsActivity2

### **RatingBar**

RatingBar permite al usuario dar calificaciones en forma de estrellas u otro estilo.

### **ProgressBar (circular)**

ProgressBar muestra progreso de tareas. Por defecto, es circular e indeterminado (no muestra porcentaje exacto).

### **ProgressBar horizontal**

Se usa para mostrar progreso exacto (porcentaje completado) en tareas largas

### **SeekBar (Discrete)**

El SeekBar Discrete es básicamente un SeekBar normal, pero con la diferencia de que muestra valores discretos en lugar de un rango continuo. Esto se ve más claramente en Material Design y se llama oficialmente DiscreteSlider en la biblioteca de Material Components.