

Práctica 7.2. Constraint Layout

En esta práctica deberás poner en práctica el Constraint Layout para crear el siguiente diseño



Dummy calculator

25

First Number

+

33

Second Number

58



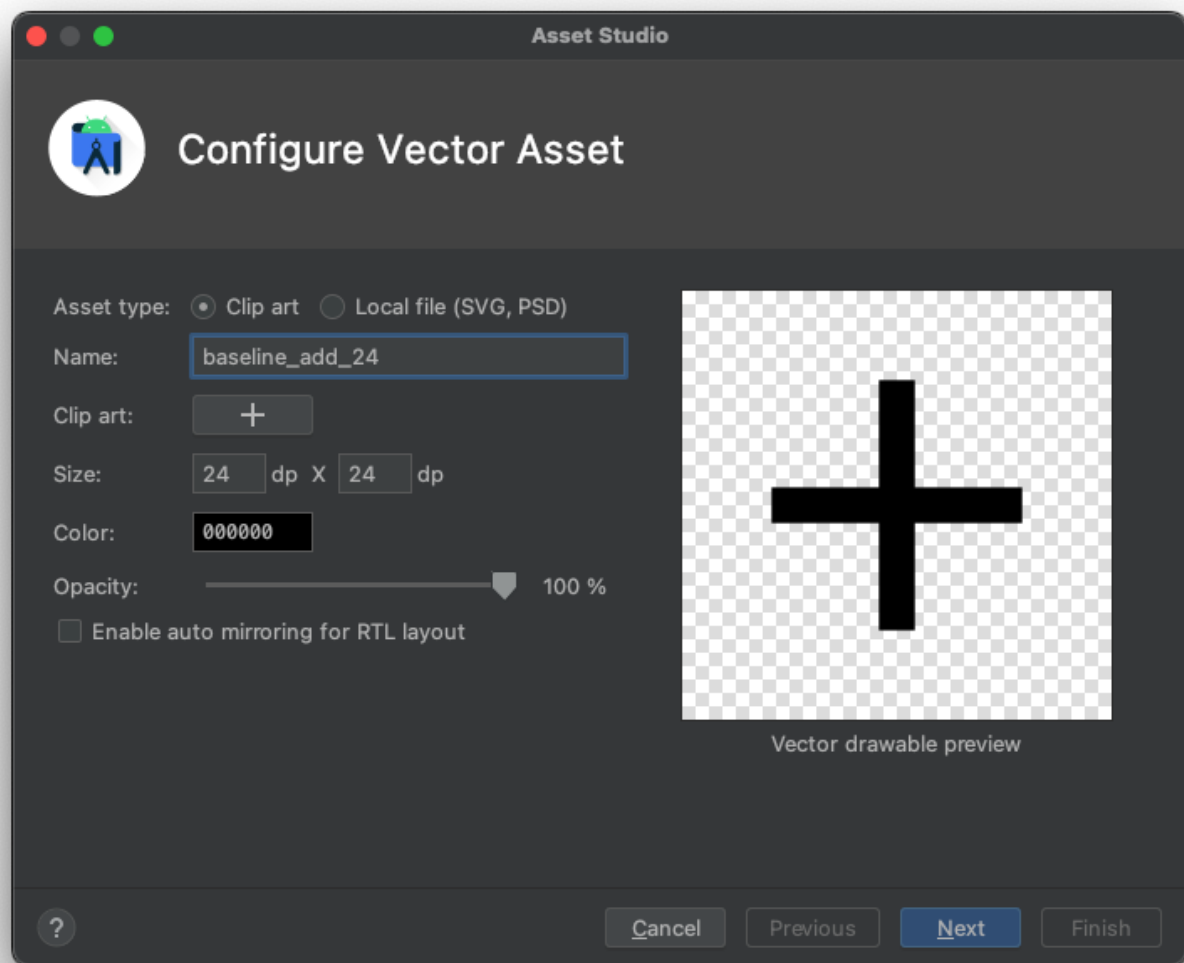
Restricciones del diseño

Las restricciones son las siguientes:

- El título **Dummy calculator** debe estar centrado verticalmente entre la parte de arriba del padre y el 33% de la altura del padre y centrado horizontalmente en el padre.
- Los botones **Add** y **Clear** deben estar centrados verticalmente entre la parte de abajo del padre y el 66% del padre. Deberán estar distribuidos horizontalmente de forma uniforme.
- Las entradas de texto y sus etiquetas deben estar alineadas verticalmente en su línea de base.
 - Las entradas de texto deben comenzar al 20% del ancho del padre.
 - Las etiquetas deben estar ancladas al final del padre.
 - Las entradas de texto y sus etiquetas deben estar enlazadas en una cadena, en la que las primeras ocupan el 60% y las segundas el 40%. Presta atención al valor del ancho que pones en ambos elementos.
- Las entradas de texto y la salida de resultado deben distribuirse uniformemente entre el 33% y el 66% de la altura del padre.
- El símbolo de la suma debe estar equidistante entre la parte de arriba de la primera entrada de texto y la parte de abajo de la segunda entrada de texto. En la dimensión horizontal debe estar anclado al 20% del ancho del padre.

Imágenes

Para añadir la imagen con el símbolo **+** ve al **Resource Manager** y añade un **Vector Asset** de tipo **Clip Art**. Haz click en **Clip Art** y busca el símbolo de la suma.



Una vez hayas añadido el recurso, puedes arrastrarlo a tu diseño y se creará un `ImageView` con la propiedad `src` puesta a al recurso.

Codificación

- Al hacer click en el botón **Add** se computará la suma y se mostrará en el cuadro de resultado.
- Al hacer click en el botón **Clear** se borrarán el cuadro de resultados y las entradas de texto.

Consejos

- Usa al menos tres guías, una vertical y dos horizontales.
- Usa cadenas.
- Usa la propiedad `android:textAppearance="@style/TextAppearance.Material3.HeadlineLarge"` en el título.
- Usa el mismo tipo de letra y tamaño en las entradas de texto y en el cuadro de resultados.
- Usa el tipo más apropiado en las entradas de texto.
- Elimina todos los warnings en el diseño.

Evaluación

- Por el diseño correcto se obtendrán un máximo de 6 puntos.
- Si el diseño no tiene ningún tipo de warning o error se obtendrá otro punto.
- Si todas las cadenas están traducidas se obtendrá otro punto.
- Si el código es correcto se obtendrá otro punto.
- Se añadirá un punto adicional por mejoras propuestas por los alumnos.

No se evaluarán prácticas con errores o que no compilen.