

DISEÑO PANTALLA SEGÚN ORIENTACIÓN

En esta práctica vamos a diseñar la interface según la orientación en la que se encuentre el dispositivo. Si esta horizontal se cargará un layout y si está vertical, cargará otro, todo esto en tiempo de ejecución.

Se pueden diseñar pantallas según muchos otros propósitos:

- Basados en sensores: giroscopio, acelerómetro.
- Según esté configurado el dispositivo: por ejemplo según el idioma que tenga predefinido
- Detectando con sensores distintos factores, como si es de día o de noche: mapas de trayecto en google maps.

Para este proyecto vamos a comenzar creando un nuevo proyecto con una Empty Activity.

Paso 1:

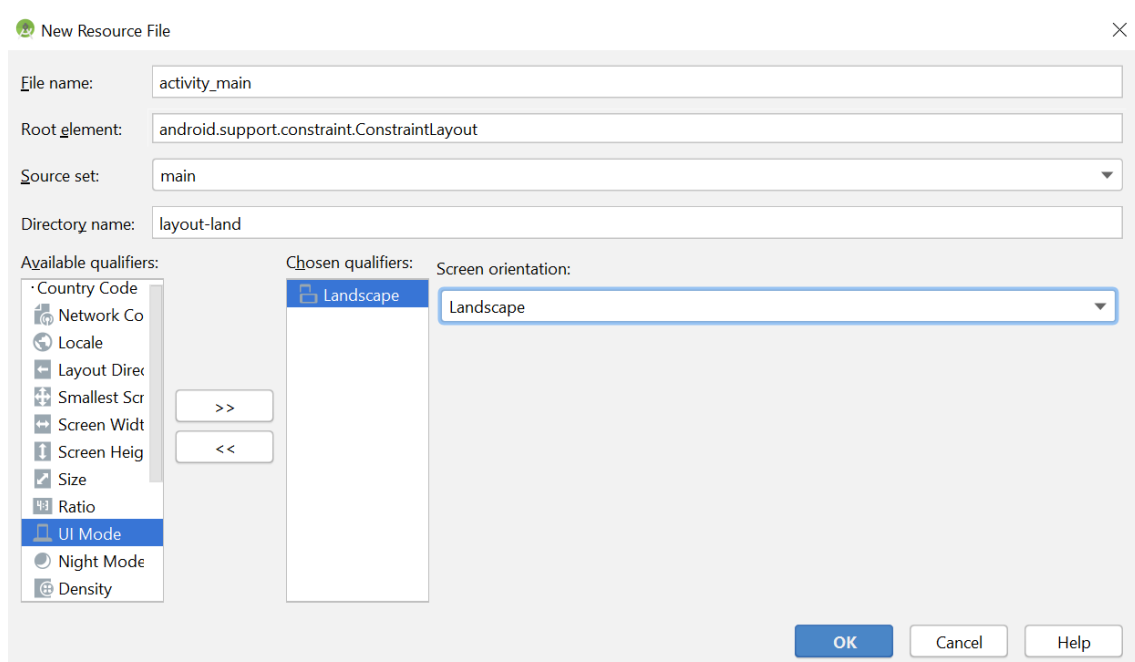
Configuramos el Activity_main.xml, cambiando el texto del TextView y a añadiendo un color de fondo al contenedor

```
android:background="@android:color/holo_blue_light"
```

Prueba a ejecutar y a rotar el dispositivo, verás que rota, pero sigue mostrando el mismo layout con el mismo color y mismo texto.

Paso 2:

Vamos a generar otro layout. Para ello. Sobre la carpeta layout, segundo botón, marca new → Layout Resource file, y en la pantalla que sigue pon al fichero el mismo nombre y selecciona las opciones que se muestran en la siguiente imagen (la opción a seleccionar es Orientation, aunque al seleccionarla aparezca como marcada la opción Mode UI):



Puedes cambiar el root elemento por cualquier otro contenedor, según como quieras definir dicha interface de usuario.

Si te fijas en Directory name ha añadido “land” y al ejecutarlo vemos que ambos layout han sido unificados en una carpeta con su mismo nombre.

Al nuevo layout le hacemos las mismas modificaciones que al primero, cambiamos el texto a mostrar y el color de fondo.

Al ejecutar ahora nuestro programa, el MainActivity se preguntará en qué posición se encuentra para saber qué activity_main debe cargar en cada momento