Curso de programación Android T-Formación

Alejandro Alcalde

elbauldelprogramador.com

21 de marzo de 2014

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Andro

Crear et proyecto

Componentes del proyecto

erraz grarica

ayouts

Dalasius susua

Contenidos

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT

Descargar el SDK de Android y eclipse
Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Crear el proyecto Componentes del proyecto Carpeta Res

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout RelativeLayout

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Androi eclipse

Instalar el plugin ADT

onceptos basicos Andro

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

iá hamas vist

torfaz aráfica

onceptos basi

youts

LinearLayout

RelativeLayout

Contenidos

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT

Descargar el SDK de And

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Andr

Hola Mun

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

iá hamas vist

terfaz gráfica

Conceptos bási

ayouts

LinearLayout

RelativeLayou

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto Carpeta Res

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout Relativel avoi

Descargar el SDK de Android y eclipse

- ► Eclipse IDE for Java EE Developers *enlace*
- ▶ Descargar el SDK enlace
- Una vez descargado e instalado eclipse, instalar el plugin ADT.

Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android v

Instalar el plugin ADT

titala kanada

. .

Componentes del proyect

Carpeta Res

Qué hemos visto

erfaz gráfica

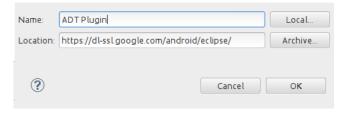
onceptos básicos

ayouts

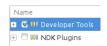
inearLayout

Instalar el plugin ADT

- En eclipse ir a Help » Install New Software, Click en Add.
- ► En el cuadro de texto, poner un nombre (Ej. ADT Plugin) y en la url https://dl-ssl.google.com/android/eclipse/



A continuación, instalar las herramientas de desarrollador



Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorr Instalar eclipse y el plugin AD' Descargar el SDK de Android eclipse Instalar el plugin ADT Conceptos básicos Android

Crear of proyecto

imponentes del proyec

iue nemos visco

Interfaz gráfica

ayouts

RelativeLayou

Instalar el plugin ADT

- Una vez instalado el plugin y reiniciado eclipse, hay que decir dónde se encuentra el SDK.
- Window » Preferences » Android » SDK Location
- Instalar una imagen de Android y algunos paquetes extra.
 Window » Android SDK Manager



Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno
Instalar eclipse y el plugin ADT
Descargar el SDK de Android y

Instalar el plugin ADT Conceptos básicos Androk

Conceptos básicos Android

Crear el provecto

Componentes de

Qué hemos

nterfaz grafica

woute

inearLayout

Contenidos

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT

Descargar el SDK de Android y eclipse
Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout RelativeLayou

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de And eclipse

Concentos básicos Android

Conceptos basicos Androi

Hola Mundo

Cross of proyects

Componentes del proyecto

ué hemos visto

erfaz gráfica

Conceptos básic

youts

Dalasinal anno

 View: Representa el componente básico en el que se apoyan todos los elementos que construyen una interfaz. Todos los elementos que generan interfaces heredan de la clase View

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

alar eclipse y el plugin ADT escargar el SDK de Android

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

HOIA MUHUU

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

erfaz gráfica

youts

LinearLayout

- View: Representa el componente básico en el que se apoyan todos los elementos que construyen una interfaz. Todos los elementos que generan interfaces heredan de la clase View
- Activity: Encargada de mostrar la interfaz de usuario e interactuar con él. Responden a los eventos generados por el usuario (pulsar botones etc). Heredan de la clase Activity.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

escargar el SDK de Andr clipse

Concentos básicos Android

Hola Mundo

Componentes del proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

terfaz gráfica

Conceptos bási

ayouts

inearLayout

- ▶ **View:** Representa el componente básico en el que se apoyan todos los elementos que construyen una interfaz. Todos los elementos que generan interfaces heredan de la clase View
- Activity: Encargada de mostrar la interfaz de usuario e interactuar con él. Responden a los eventos generados por el usuario (pulsar botones etc). Heredan de la clase Activity.
- ▶ **Services:** No tienen interfaz visual y se ejecutan en segundo plano, se encargan de realizar tareas que deben continuar ejecutandose cuando nuestra aplicación no está en primer plano. Todos los servicios extienden de la clase Service

Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

Concentos básicos Android

Content Provider: Ponen un grupo de datos a disposición de distintas aplicaciones, extienden de la clase ContentProvider para implementar los métodos de la interfaz, pero para acceder a esta interfaz se ha de usar una clase llamada ContentResolver.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de An eclipse

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

erfaz gráfica

youts

RelativeLavout

- Content Provider: Ponen un grupo de datos a disposición de distintas aplicaciones, extienden de la clase ContentProvider para implementar los métodos de la interfaz, pero para acceder a esta interfaz se ha de usar una clase llamada ContentResolver.
- ▶ BroadcastReceiver: Simplemente reciben un mensaje y reaccionan ante él, extienden de la clase BroadcastReceiver, no tienen interfaz de usuario, pero pueden lanzar Actividades como respuesta a un evento o usar NotificationManager para informar al usuario.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno
Instalar eclipse y el plugin ADT
Descargar el SDK de Android y

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

lola Mundo Crear el provecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

nterfaz gráfica

Layouts

inearLayout RelativeLayout

Crear el proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

Interfaz gráfica

Layouts LinearLayout

RelativeLayout

- Content Provider: Ponen un grupo de datos a disposición de distintas aplicaciones, extienden de la clase ContentProvider para implementar los métodos de la interfaz, pero para acceder a esta interfaz se ha de usar una clase llamada ContentResolver.
- BroadcastReceiver: Simplemente reciben un mensaje y reaccionan ante él, extienden de la clase BroadcastReceiver, no tienen interfaz de usuario, pero pueden lanzar Actividades como respuesta a un evento o usar NotificationManager para informar al usuario.
- ► Intent: Permite realizar la comunicación y transferencia de datos entre objetos de la clase Activity o Service. También permite iniciar otras Activities o lanzar otras aplicaciones.

Contenidos

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Andr eclipse

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Andi

Iola Mund

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

ué hemos visto

erfaz gráfica

Conceptos básic

ayouts

LinearLayout

RelativeLayou

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT Descargar el SDK de Android y eclipse Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto Carpeta Res

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout RelativeLayou

Crear el proyecto

Pasos a realizar

En eclipse, File » New » Android Application Project. Rellenamos la ventana con los siguientes datos:



Todo siguiente hasta crear el proyecto.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorn

Descargar el SDK de An eclipse

Instalar el plugin ADT

onceptos básicos Android

Crear el proyecto

Componentes del proyecto Carpeta Res

ué hemos visto

nterfaz gráfica

youts

Delative avenue

Contenidos

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Andr eclipse

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Andr

Hota Mund

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

arpeta Res

Qué hemos visto

terfaz gráfica

Conceptos bási

avouts

Layouts

RelativeLavout

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT Descargar el SDK de Android y eclipse Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Crear el proyect

Componentes del proyecto

Carpeta Re

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout RelativeLayou

Componentes del proyecto

Los proyectos de Android siguen una estructura fija de carpetas que debemos respetar. Podemos ver esta estructura con la vista Package Explorer que proporciona eclipse. (En Android Studio cambia). Gen » Generados por el compilador. Assets » Recursos externos que podamos necesitar, mp3, xml etc. Res » Recursos de la aplicación (Compilados)



Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Instalar eclipse y el plugin ADT

Descargar el SDK de Android

Instalar el plugin ADT

Hola Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

Conceptos básicos

LinearLayout RelativeLayout

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android y eclipse

Conceptos básicos Andro

Iola Mundo

Crear el proyecto

.omponentes del proyecto

Carpeta Res

.,....

ué hemos visto

erfaz gráfica

_ayouts

Dalah at a

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

anim: Definición de Animaciones.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Androi eclipse

Instalar el plugin ADT

Conceptos basicos Ano

. .

Crear el proyecto

omponentes del proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

terfaz gráfica

conceptos pa:

ayouts

Dalasius susua

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

anim: Definición de Animaciones.

color: Definición de colores

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Conceptos básicos Andro

TIOLE MUTUO

Crear el proyecto

Componentes del proyect

Carpeta Res

Qué hemos vist

erfaz gráfica

ayouts

Dalasius susua

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

- anim: Definición de Animaciones.
- color: Definición de colores
- drawable: Ficheros bitmap(.png, .9.png, .jpg, .gif) o XML con contenidos que se dibujarán (fondos, botones etc).

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

onceptos básicos Andro

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

nterfaz gráfica

ayouts

inearLayout RelativeLayout

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

- anim: Definición de Animaciones.
- color: Definición de colores
- drawable: Ficheros bitmap(.png, .9.png, .jpg, .gif) o XML con contenidos que se dibujarán (fondos, botones etc).
- ▶ layout: Definen la capa de interfaz de usuario

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

onceptos básicos Andro

Crear el proyecto

Carpeta Res

Qué hemos visto

nterfaz gráfica

.ayouts

Delative avout

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

- anim: Definición de Animaciones.
- color: Definición de colores
- drawable: Ficheros bitmap(.png, .9.png, .jpg, .gif) o XML con contenidos que se dibujarán (fondos, botones etc).
- ▶ layout: Definen la capa de interfaz de usuario
- ▶ menu: Definición de los menús de la aplicación

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Conceptos básicos Andi

Crear el proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

nterfaz gráfica

.ayouts

LinearLayout

Polativol avout

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

- anim: Definición de Animaciones.
- color: Definición de colores
- drawable: Ficheros bitmap(.png, .9.png, .jpg, .gif) o XML con contenidos que se dibujarán (fondos, botones etc).
- ▶ layout: Definen la capa de interfaz de usuario
- menu: Definición de los menús de la aplicación
- raw: Binarios que no se pueden colocar en las otras carpetas.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Androi eclipse

Conceptos básicos Andi

Crear el proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

nterfaz gráfica

ayouts

LinearLayout

Polativol avout

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

- anim: Definición de Animaciones.
- color: Definición de colores
- drawable: Ficheros bitmap(.png, .9.png, .jpg, .gif) o XML con contenidos que se dibujarán (fondos, botones etc).
- ▶ layout: Definen la capa de interfaz de usuario
- ▶ menu: Definición de los menús de la aplicación
- raw: Binarios que no se pueden colocar en las otras carpetas.
- values: Definición de estilos, cadenas de texto para Localización etc.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Conceptos básicos And

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

Interfaz gráfica

Layouts

Dolativo avout

Ésta es una de la carpeta que más se va a usar junto con src. Se compilar y se generan referencias en la clase R, para acceder a ellos desde código. Están escritos en XML.

- anim: Definición de Animaciones.
- color: Definición de colores
- drawable: Ficheros bitmap(.png, .9.png, .jpg, .gif) o XML con contenidos que se dibujarán (fondos, botones etc).
- ▶ layout: Definen la capa de interfaz de usuario
- ▶ menu: Definición de los menús de la aplicación
- raw: Binarios que no se pueden colocar en las otras carpetas.
- values: Definición de estilos, cadenas de texto para Localización etc.
- xm1: Ficheros XML que pueden ser accedidos en tiempo de ejecución

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Conceptos básicos Andi

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

irpeta kes

ué hemos visto

Interfaz gráfica

Layouts

RelativeLayou



Hola Mundo

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);

    /**
    * Método encargado de "inflar" la actividad.
    * Inicializar cada componente de la actividad
    * con su correspondiente View.
    */
    setContentView(R.layout.activity_main);
```

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android

Instalar el plugin ADT

ola Mundo

Cross of provincto

Componentes del proyec

Carpeta Res

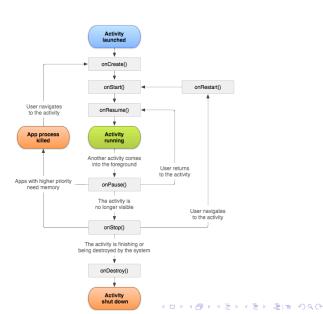
Oué hemos visto

Conceptos básico

ayouts

LinearLayout

Ciclo de vida de una Activity



Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT Descargar el SDK de Android y

Instalar el plugin AD1

Conceptos básicos Andri

Hola Mu

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

Qué hemos

nterfaz gráfica

Conceptos

ayouts

LinearLayout

Hola Mundo

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de And eclipse

> nstalar el plugin ADT ncentos básicos Android

Hola Mundo

Componentes del proye

Carpeta Res

Que hemos

nterfaz gráfica

ayouts

LinearLayout RelativeLayou

./res/layout/activity_main.xml

<RelativeLayout</pre>

```
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".MainActivity" >
```

<TextView

```
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="@string/hello_world" />
```

</RelativeLayout>

./res/values/strings.xml

<resources>

```
<string name="hello_world">Hello world!</string>
</resources>
```

Qué hemos visto

- Cómo preparar el entorno para desarrollar aplicaciones Android.
- Conceptos básicos Android.
- Creación de un proyecto Hola Mundo.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Androis

Instalar el plugin ADT

. .

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

Qué hemos visto

terfaz gráfic

Conceptos bá

avouts

LinearLayout

¿Y ahora qué?

 A partir de ahora, trabajaremos sobre ejemplos funcionales, deteniéndonos en las partes de código importantes para explicarlas.

Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

Preparando el entorn

Descargar el SDK de Android

Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Andi

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

Carpeta Res

Qué hemos visto

terfaz gráfica

Conceptos bási

ayouts

inearLayout

Contenidos

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de And eclipse

Instalar el plugin ADT

Hola Mund

. . .

Componentes del proye

terfaz oráfica

Conceptos básicos

ayouts

RelativeLayout

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT

Descargar el SDK de Android y eclips
Instalar el plugin ADT

Conceptos básicos Android

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto Carpeta Res

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout RelativeLayou

Todos los componentes de la interfaz de usuario de Android descienden de la clase *View.* Dichos objetos están organizados en forma de árbol y pueden contener nuevos objetos View, permitiendo crear interfaces muy completas.

Los objetos *View* se pueden definir de dos maneras:

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Instalar el plugin ADT

i iota Muliuo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto Carpeta Res

ué hemos visto

terfaz gráfica

Conceptos básicos

.ayouts

inedicayout

Componentes del proyecto Carpeta Res

ué hemos visto

Interfaz gráfico Conceptos básicos

ayouts

LinearLayout

Todos los componentes de la interfaz de usuario de Android descienden de la clase *View*. Dichos objetos están organizados en forma de árbol y pueden contener nuevos objetos View, permitiendo crear interfaces muy completas.

Los objetos View se pueden definir de dos maneras:

- Mediante un fichero XML colocado dentro del directorio res/layout, que es el que usaremos normalmente.
- En tiempo de ejecución, muy útil para crear nuestros propios componentes View.

Para dibujar la interfaz, el sistema necesita que le pasemos el objeto View raiz, para ir descendiendo por cada uno de sus nodos y presentar al usuario toda la interfaz. El método encargado de esto es *Activity.setContentView()*.

Para que Android sepa dibujar correctamente los objetos, tenemos que pasarle algunos datos, como son la altura y anchura. Para eso nos servimos de la clase *LayoutParams*, que puede tomar los siguientes valores:

Un número.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android y

Conceptos básicos Andro

Hola Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

nterfaz gráfica

Conceptos básicos

youts

dation amount

Para que Android sepa dibujar correctamente los objetos, tenemos que pasarle algunos datos, como son la altura y anchura. Para eso nos servimos de la clase *LayoutParams*, que puede tomar los siguientes valores:

- Un número.
- ► La constante *MATCH_PARENT*, que indica que la vista debe intentar ser tan grande como su padre, quitando el padding.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

onceptos básicos Andr

ola Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

nterfaz gráfica

Conceptos básicos

inearLayout

Para que Android sepa dibujar correctamente los objetos, tenemos que pasarle algunos datos, como son la altura y anchura. Para eso nos servimos de la clase *LayoutParams*, que puede tomar los siguientes

Un número.

valores:

- La constante MATCH_PARENT, que indica que la vista debe intentar ser tan grande como su padre, quitando el padding.
- La constante WRAP_CONTENT, para que intente ser lo suficientemente grande para mostrar su contenido, mas el padding.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de An eclipse

onceptos básicos Andr

ola Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

nterfaz gráfica

Conceptos básicos

LinearLayout

Un atributo imprescindible es el id (de tipo entero). Que sirve para identificar únicamente a un objeto View. Cuando lo declaramos mediante xml podemos referenciarlo a través de la clase de recursos R, usando una @.

Los objetos View pueden tener otros muchos atributos, como padding, colores, imágenes, fondos, márgentes etc.

▶ android:id="@+id/nombreID": Crea un nuevo atributo en la clase R llamado nombreID

Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

Conceptos básicos

Un atributo imprescindible es el *id* (de tipo entero). Que sirve para identificar únicamente a un objeto View. Cuando lo declaramos mediante xml podemos referenciarlo a través de la clase de recursos R, usando una @.

Los objetos View pueden tener otros muchos atributos, como padding, colores, imágenes, fondos, márgentes etc.

- android:id="@+id/nombreID": Crea un nuevo atributo en la clase R llamado nombreID.
- android:id="@id/nombrelD": Hace referencia a un id ya existente asociado a la etiqueta 'nombrelD'.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de And eclipse

nstalar el plugin AD I onceptos básicos Android

Hola Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

nterfaz gráfica Conceptos básicos

ayouts

LinearLayout RelativeLayout

Curso de programación Android Aleiandro Alcalde

Conceptos básicos

Un atributo imprescindible es el id (de tipo entero). Que sirve para identificar únicamente a un objeto View. Cuando lo declaramos mediante xml podemos referenciarlo a través de la clase de recursos R, usando una @.

Los objetos View pueden tener otros muchos atributos, como padding, colores, imágenes, fondos, márgentes etc.

- ▶ android:id="@+id/nombreID": Crea un nuevo atributo en la clase R llamado nombreiD.
- android:id="@id/nombreID": Hace referencia a un id ya existente asociado a la etiqueta 'nombreID'.
- android:id="@android:id/list": Referencia a un a etiqueta definida en la clase R del sistema llamada 'list'.

Qué es un layout

Los layout nos permiten posicionar cada objeto gráfico en el lugar que queramos de la pantalla, es decir, nos permite diseñar el aspecto gráfico que va a tener nuestra pantalla. Los layouts son de tipo ViewGroup, una subclase de View.

Existen varios tipos de Layouts para Android, vamos a ver los más comunes:

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Ar eclipse

Instalar el plugin ADT

Hola Mundo

Componentes del proyecto Carpeta Res

ué hemos visto

erfaz gráfica

Layouts

Dolation amout

Contenidos

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de And eclipse

Instalar el plugin ADT

HOIG MUNIO

Crear el proyecto

Carpeta Res

ué hemos visto

terfaz gráfica

ayouts

LinearLayout

RelativeLayout

Preparando el entorno

Instalar eclipse y el plugin ADT Descargar el SDK de Android y eclipse Instalar el plugin ADT

Hola Mundo

Crear el proyecto

Componentes del proyecto Carpeta Res

Interfaz gráfica

Conceptos básicos

Layouts

LinearLayout

RelativeLayou

LinearLayout

Este tipo de layout coloca sus hijos unos detrás de otros, comenzando por la esquina superior izquierda de la pantalla. Podemos colocarlos alineados horizontalmente o verticalmente mediante su propiedad *android:orientation="horizontal | vertical"*.



Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Androi eclipse

Conceptos básicos Andro

HOIA MUHU

Componentes del proyecto

ué hemos visto

erfaz gráfica

woute

LinearLayout

Instalar el plugin ADT

Hola Mundo

rear el proyecto

Componentes del proyecto
Carneta Res

ué hemos visto

nterfaz gráfica

avoute

LinearLavout

RelativeLayout

<linearlayout</pre>

android:orientation="horizontal"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent">

<textview android:layout_width="wrap_content"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:text="@string/app_name"
 android:background="#0ff"/>

<textview android:layout_width="wrap_content"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:text="@string/hello"
 android:background="#ff0"/>

</linearlayout>

Contenidos

Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

RelativeLavout

Layouts

RelativeLayout

RelativeLayout

Este Layout permite que coloquemos los elementos en un lugar con respecto a la posición de otro, es decir, colocar un botón a la derecha de un texto, o centrarlo en la pantalla, o por ejemplo, colocar un texto encima de tal elemento y a la derecha de este otro.

Para conseguir esto, RelativeLayout proporciona propiedades como android:layout_toRightOf o android:layout_alignLeft, que toman como valores los identificadores de los objetos, o valores booleanos.

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

escargar el SDK de Android y clipse

onceptos básicos Andri

HOLA MUNDO

Crear el proyecto

Componentes del proyecto

...

ué hemos visto

nterfaz gráfica

Conceptos bá

LinearLayout

RelativeLayout

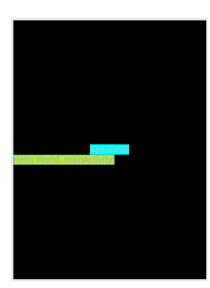


Figura: RelativeLayout

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android

Instalar el plugin ADT

Hola Mundo

Crear el proyec

Componentes del proyecto

Oué homos visto

terfaz gráfica

Conceptos bá

ayouts

Lineart augu

RelativeLayout

RelativeLayout

Curso de programación Android

Alejandro Alcalde

Preparando el entorno

Descargar el SDK de Android eclipse

Conceptos básicos Andro

la Mundo

Componentes del proyecto

ué hemos visto

terfaz gráfica

avouts

LinearLayout

RelativeLayout

<relativelayout</pre>

android:orientation="horizontal"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent">
<textview android:layout_width="wrap_content"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:text="@string/app_name"
 android:background="#Off"
 android:layout_centerInParent="true"
 android:id="@+id/text1"/>

<textview android:id="@+id/text2"</pre>

android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="@string/hello"
android:background="#ff0"

android:layout below="@id/text1"/>

</relativelayout>

Bibliografía recomendada I

Curso de programación Android

Aleiandro Alcalde

Bibliografía recomendada



Natya Komatineni.

Pro Android 4 - Libro en Amazon.

Apress 2012.



Developer.android.com

Documentación oficial de Android.

developer.android.com