

Elementos gráficos en Android.

- Los elementos gráficos contienen 3 propiedades fundamentales: ancho, alto y ID.
- Tanto ancho como alto pueden tener 3 valores distintos:
 - `match.parent`: el elemento tendrá el ancho del elemento padre.
 - `fill.parent` (Debordado): el mismo funcionamiento de `match.parent`.
 - `wrap.content`: adapta su tamaño de acuerdo al contenido.

Design → Una pestaña gráfica con sistema Drag'n Drop.

Text → Una pestaña con código XML que modifica la interfaz gráfica de la actividad.

- `TextView`: elemento para colocar texto dentro de una aplicación.
- `Button`: permite recibir información del usuario de manera rápida.
- `Edit Text`: permite escribir información que la aplicación solicite.

- `Margin`: espacio externo entre elementos.
- `Padding`: espacio interno entre elementos.
- `Pesos y distribución`: alternativa para gestionar las distribuciones de elementos con el elemento padre.

Densidad y Tamaño.

- Se cuentan con 6 densidades de pantallas (por el momento).
- La densidad se obtiene calculando la cantidad de píxeles por pulgada.
- Se cuentan con 4 tamaños de pantalla.
- Píxeles de densidad independiente como unidad de medida.

Angel Arango Hernández Sánchez