

Compatibilidad:

La aplicación deberá ejecutarse en dispositivos con diferentes tamaños y densidades de píxeles. El sistema realiza escalamiento y modificación de tamaño básicos para adaptar nuestra interfaz de usuario a diferentes pantallas, de esta manera brindamos la misma experiencia de usuario en cualquier dispositivo.

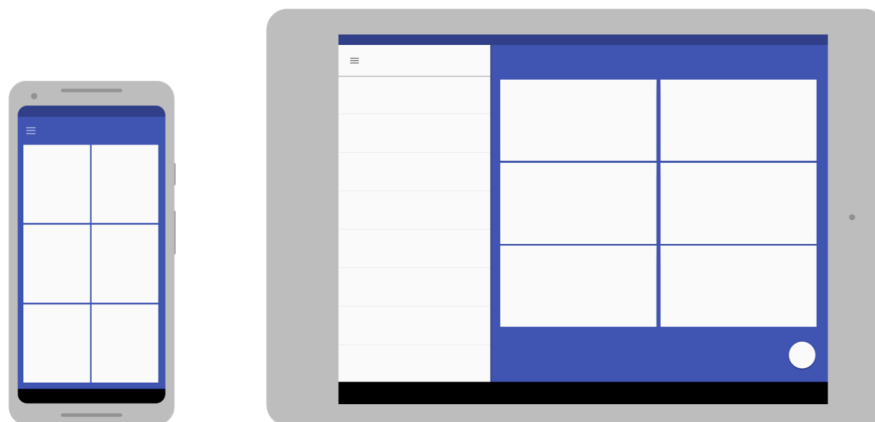
Nuestra aplicación debe modificar el tamaño del diseño para ajustarlos a cualquier pantalla. Debemos pensar en la flexibilidad al momento de desarrollar la aplicación aún para las variaciones más pequeñas de tamaños de la pantalla. El principio central que debemos seguir es evitar codificar la posición y el tamaño de cada componente dentro de nuestra aplicación. En su lugar, nos permite ampliar los tamaños de las vistas y especificar posiciones para las vistas en relación con la vista principal o secundaria, de modo que el orden deseado y los tamaños relativos se mantengan sin modificaciones a medida que se expande el diseño .

Debemos crear diferentes diseños que optimicen la experiencia de usuario para el espacio disponible en diferentes dispositivos, como teléfonos y tablets.

Interfaz eficiente:

Diseños alternativos:

Debemos crear diferentes diseños que optimicen la experiencia de usuario para el espacio disponible en diferentes dispositivos, como teléfonos y tablets. Estos se deberán ejecutar en función del tamaño de pantalla actual del dispositivo.

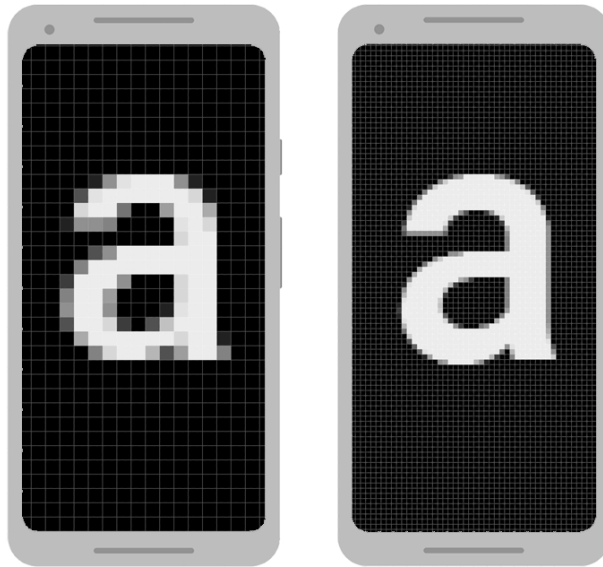


Imágenes expandibles:

Debido a que nuestro diseño debe ampliarse para ajustarse al tamaño actual de la pantalla, lo mismo debe ocurrir con los mapas de bits que adjuntamos a cualquiera de nuestras vistas dentro de la aplicación.

Densidad de píxeles:

La densidad de píxeles es la cantidad de píxeles en un área física de la pantalla, y se conoce como puntos por pulgada. Esto se diferencia de la resolución, que es la cantidad total de píxeles en una pantalla.



Legibilidad y tamaño de los elementos:

Tanto el nivel de textos como de iconos o controles de la app deben ser legibles, debemos procurar no poner textos con letras muy pequeñas o botones que no pueden oprimirse adecuadamente.

Botones descriptivos:

Al diseñar los botones entre las secciones de la aplicación, evitar que digan atrás. Al ser más eficaces y usables para el usuario poner indicaciones sobre la acción que se deberá realizar. Al estar en “ajustes” el botón de regreso te podría llevar al perfil