

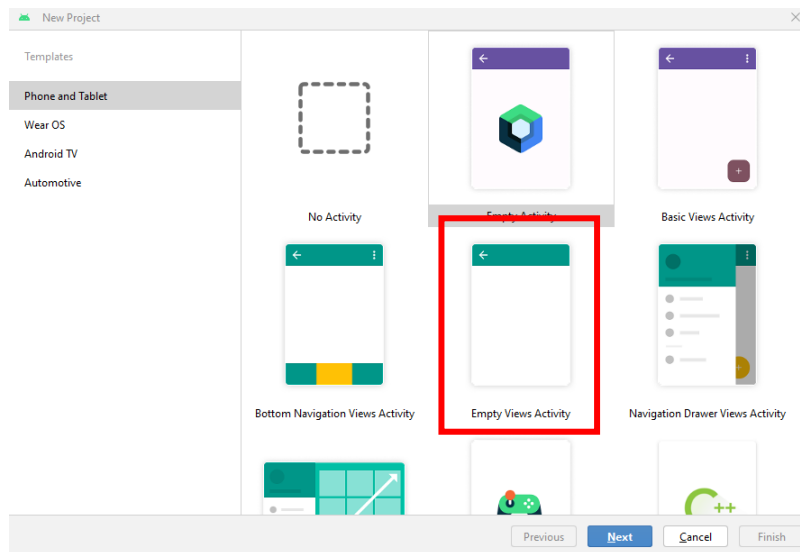
Manual Tarea Android.

Para el ejercicio uno:

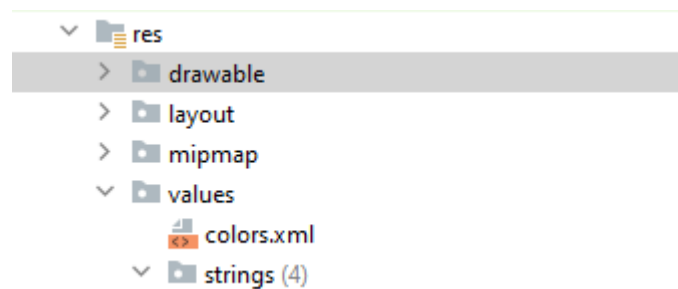
Crea un proyecto en Android que soporte los siguientes idiomas:

- a) Español (default)
- b) Inglés
- c) Francés
- d) Alemán

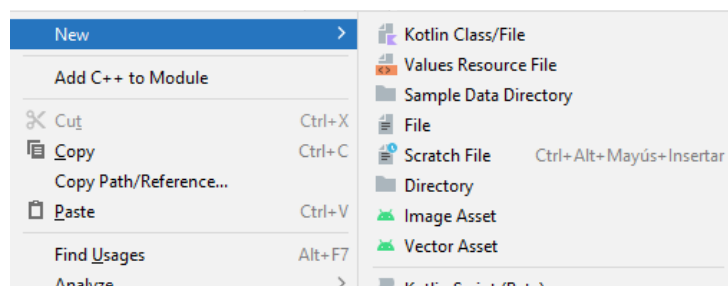
Primero creamos un nuevo proyecto dando clic en “Empty Views Activity”.



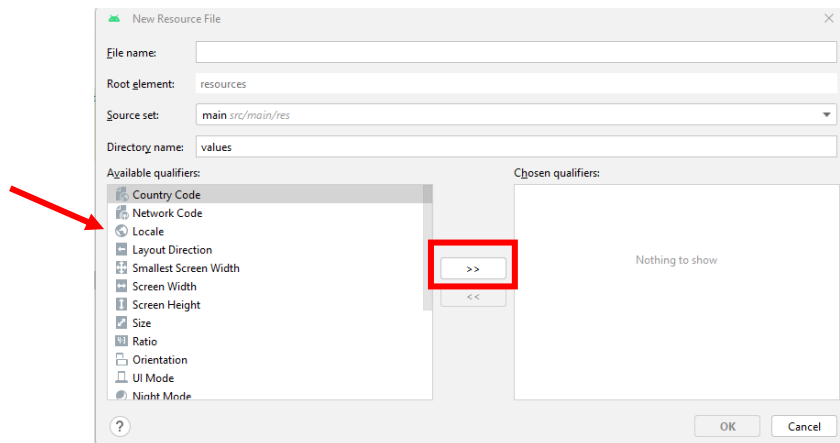
Para poner los idiomas de nuestra app, nos vamos a la carpeta “res”, luego damos clic en values y al final en la carpeta “values” y luego en la carpeta “strings”.



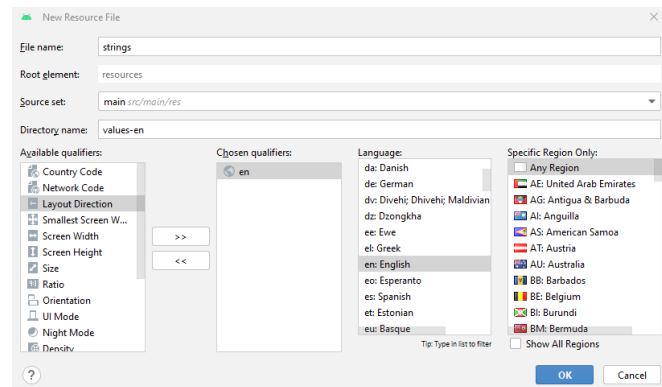
Ya en la carpeta “strings” damos clic derecho y seleccionamos “New” y luego en “Values Resource File” para crear un nuevo archivo string.xml y seleccionar los idiomas.



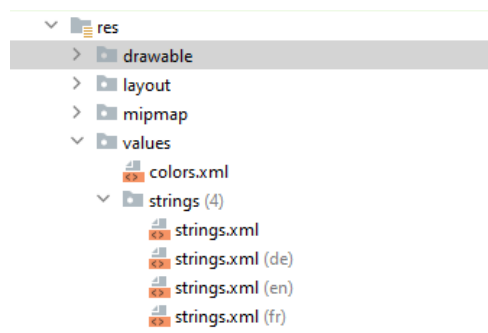
Nos aparecerá la siguiente pantalla donde en File name pondremos: strings y seleccionamos la opción “Locale” y damos clic en el botón “>>”.



Nos aparecerán las opciones para poner el idioma en el que queremos que esté nuestra aplicación, seleccionamos y damos en “OK”.



Ya que tenemos los cuatro idiomas, nos aparecerán nuestros archivos dentro de la carpeta “Strings”.



El primer “string.xml” es el archivo por default, este se encuentra en español.
El segundo “string.xml” es el archivo en alemán.
El tercer “string.xml” es el archivo en inglés.
El cuarto “string.xml” es el archivo en francés.

Ahora para terminar los strings, agregaremos para cada uno, un texto en el idioma en el que este se encuentre, para que cuando la app se abra en el teléfono se lea el texto en ese idioma si es que este esta configurado en el mismo idioma que en el string.

Español:

```
1 <resources>
2   <string name="app_name">Tarea</string>
3   <string name="saluditooo">Holi, esta es mi tarea de Android</string>
4 </resources>
```

Alemán:

```
Edit translations for all locales in the translations editor.
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3   <string name="saluditooo">Hallo, das ist meine Android-Hausaufgabe</string>
4 </resources>
```

Inglés:

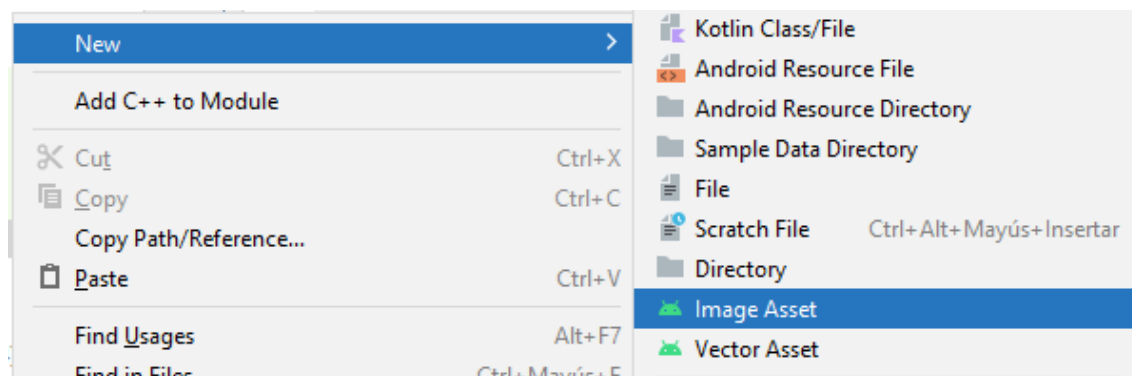
```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3   <string name="saluditooo">Hi, this is my android homework</string>
4 </resources>
```

Francés:

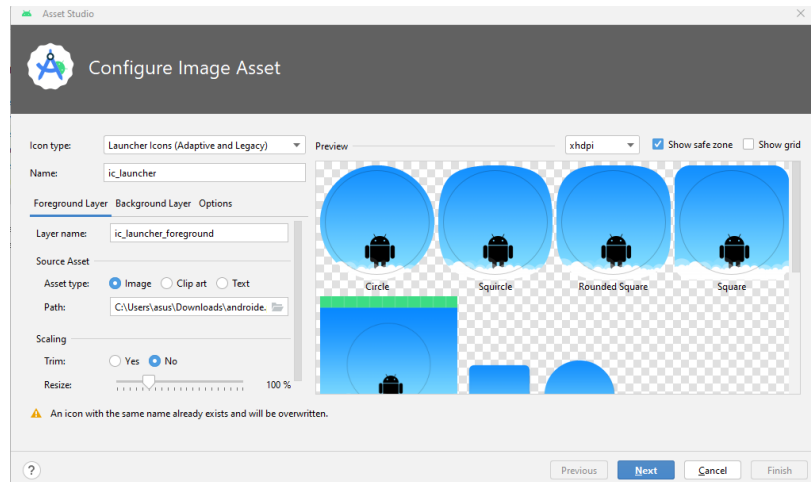
```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3   <string name="saluditooo">Salut, voici mes devoirs Android</string>
4 </resources>
```

Ahora para el ejercicio 2:

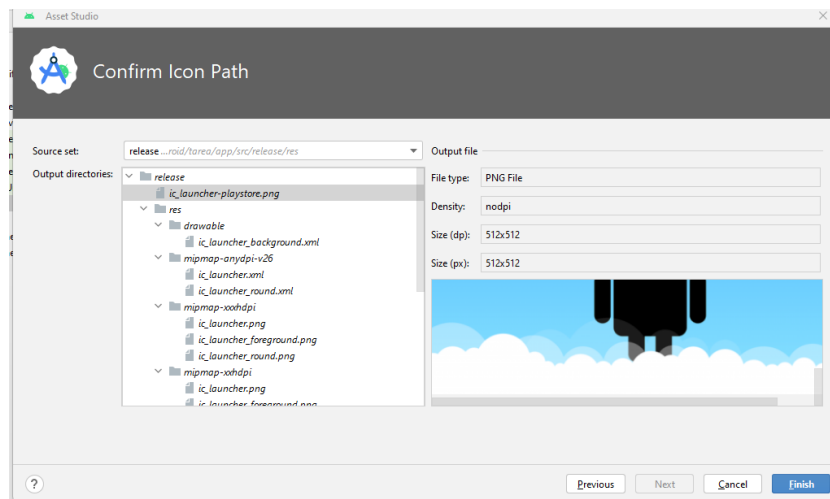
Guardaremos la imagen que tenemos de muestra para adaptarla a diferentes pantallas. Primero tenemos que crear nuestro archivo. Damos clic derecho en la carpeta "res" y seleccionamos "New / Image Asset".



Nos aparecerá la sig. pantalla, donde seleccionaremos "Image" como Asset Type y elegiremos la imagen que guardamos, pondremos la opción "Trim" desactivada y damos en el botón "NEXT".



Finalmente, haz clic en "Finish" para generar el archivo NinePatch.



Se debería crear el archivo NinePatch en la carpeta drawable.

Para continuar con los pasos de la creación de la pantalla, tenemos que utilizar los elementos de diseño adecuados, como LinearLayout, RelativeLayout o ConstraintLayout, para crear la interfaz de usuario de la app.

Tenemos que asegurarnos de establecer correctamente las propiedades de diseño como el tamaño, para que los elementos se distribuyan correctamente en diferentes tamaños de pantalla y orientaciones.

Utilizaremos las unidades de medidas adecuadas como "dp" en lugar de "px", esto es para garantizar que los elementos se escalen correctamente en diferentes densidades de la pantalla.

También podemos utilizar diferentes archivos de diseño específicos de pantalla, como "layout-large" o "layout-land", para personalizar la apariencia en dispositivos de mayor tamaño o en orientaciones específicas.