



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE
DEVICES

“TAREA 26BIS”

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

FECHA DE ENTREGA: 06/12/2021

INTRODUCCION

Anteriormente vimos como realizar el movimiento de imágenes, ahora veremos cómo hacerlo a través de diferentes LinearLayout.

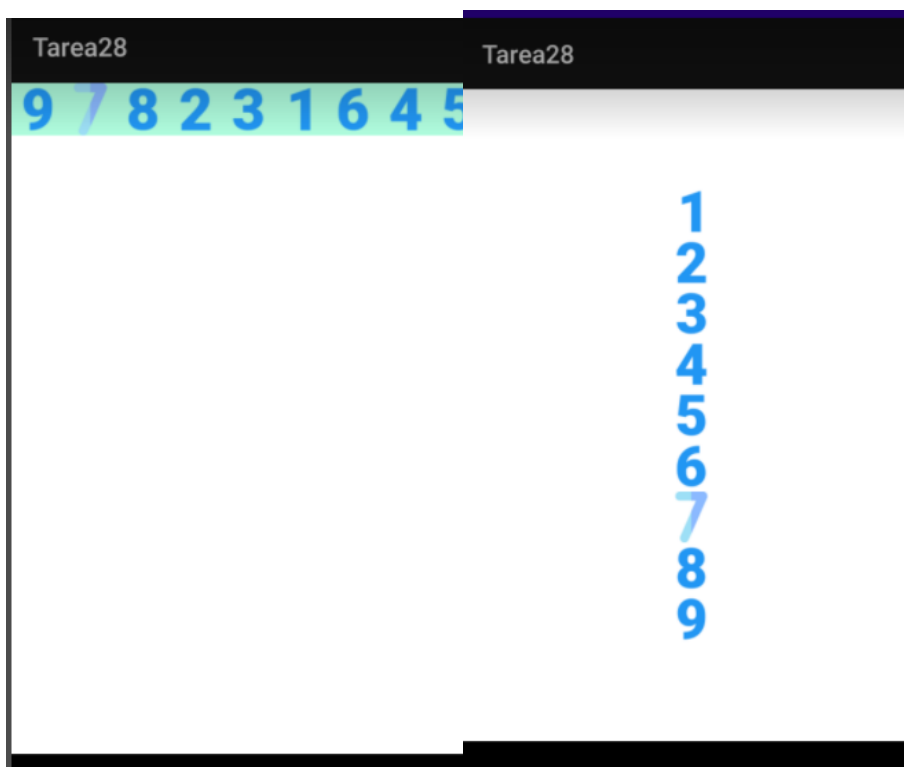
DESARROLLO

EJEMPLO 01:





EJERCICIO 01:



CONCLUSION

Esto nos podría ayudar cuando queramos realizar un videojuego porque podemos arrastrar las imágenes en diferentes puntos de la pantalla.