



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE
DEVICES

“TAREA 03: EL COMPONENTE BUTTON”

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

FECHA DE ENTREGA: 06/09/2021



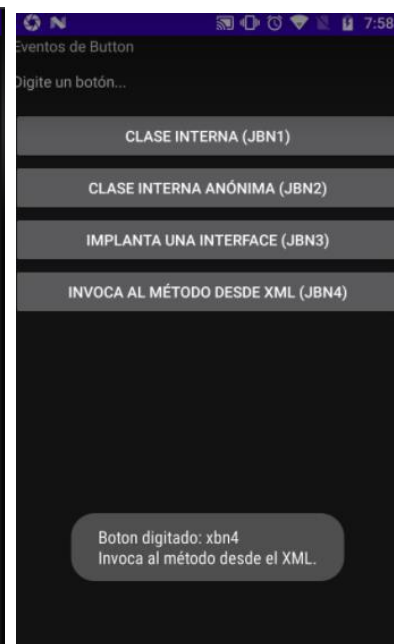
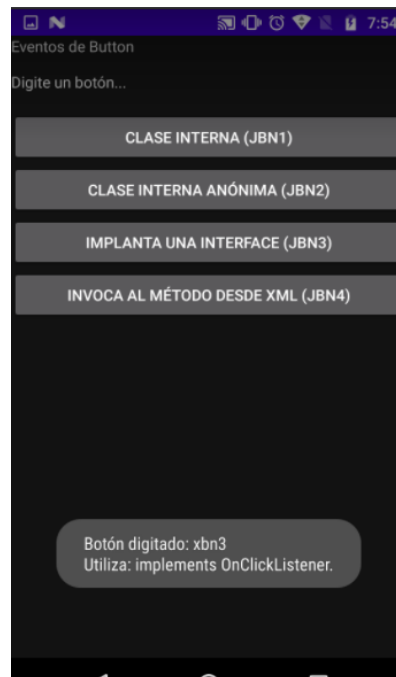
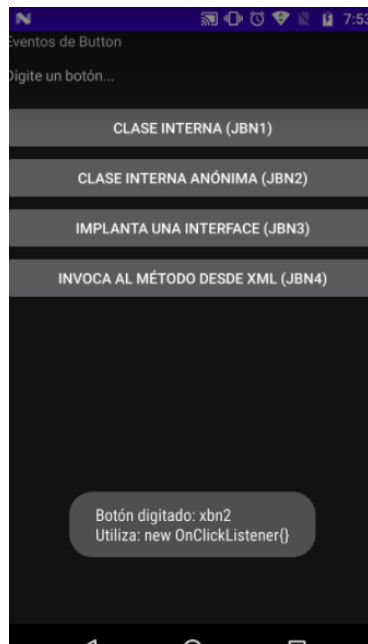
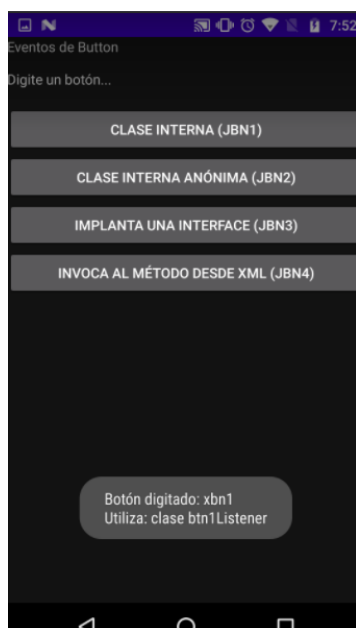
INTRODUCCIÓN

Esta tarea tiene como objetivo poder utilizar y comprender todos los componentes que utiliza un button además de familiarizarnos con las funcionalidades que este mismo nos puede dar para el manejo de datos. A continuación, veremos algunos ejemplos de la correcta implementación de este misma, así como ejercicios para reforzar lo aprendido.

DESARROLLO

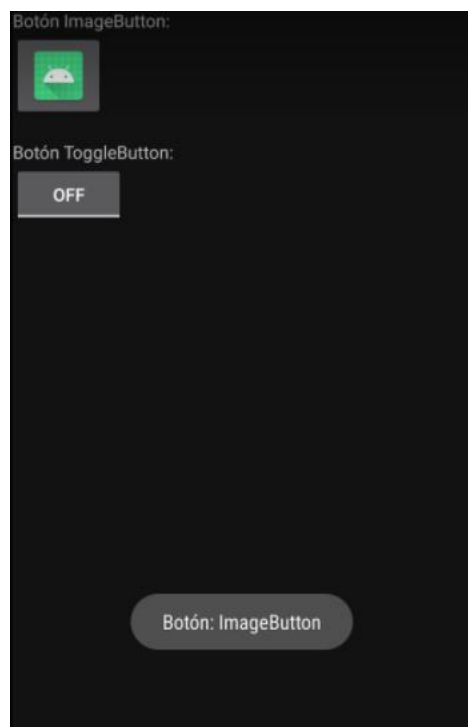
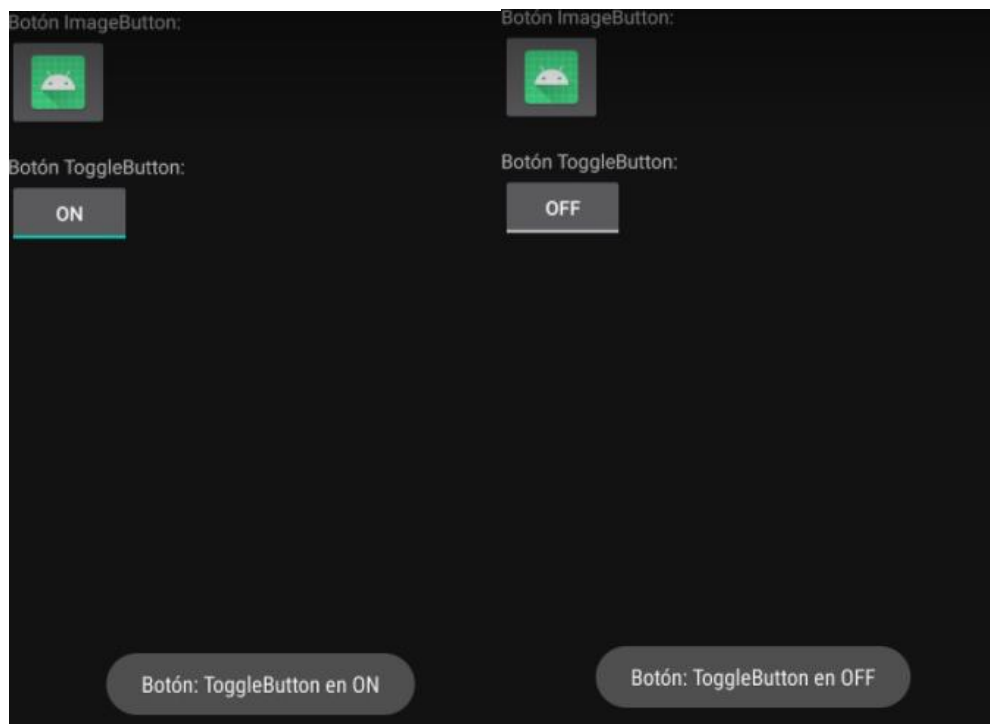
• EJEMPLO 1

Este ejemplo se trata de cómo funcionan los métodos para conectar lo que es XML con JAVA, por medio de los cuatro métodos más conocidos.



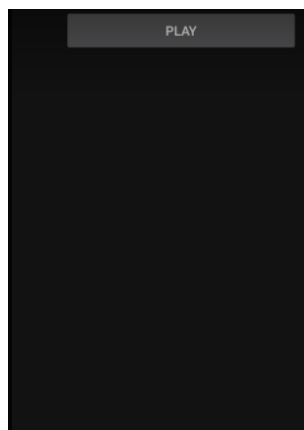
• EJEMPLO 2.-

Este ejemplo se trata de utilizar un image button para poder mostrar una imagen y además hacer uso de la propiedad del Toggle Button.



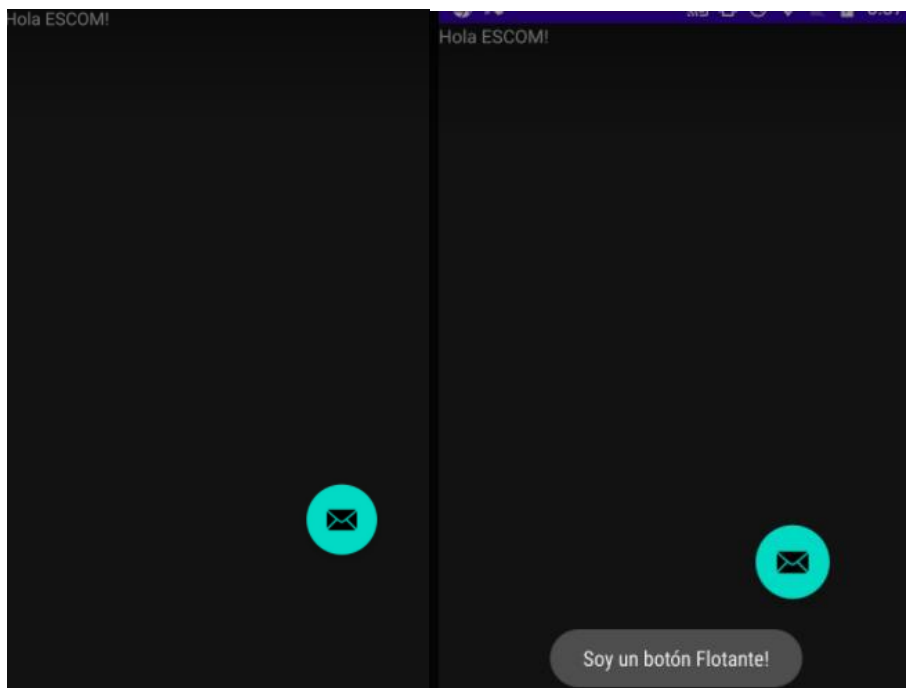
EJERCICIO 1.-

En este caso debemos de reproducir un audio, cabe recalcar que los métodos utilizados para ponerle un audio a un button son idéntico al que se utiliza en una interfaz grafica en JAVA.



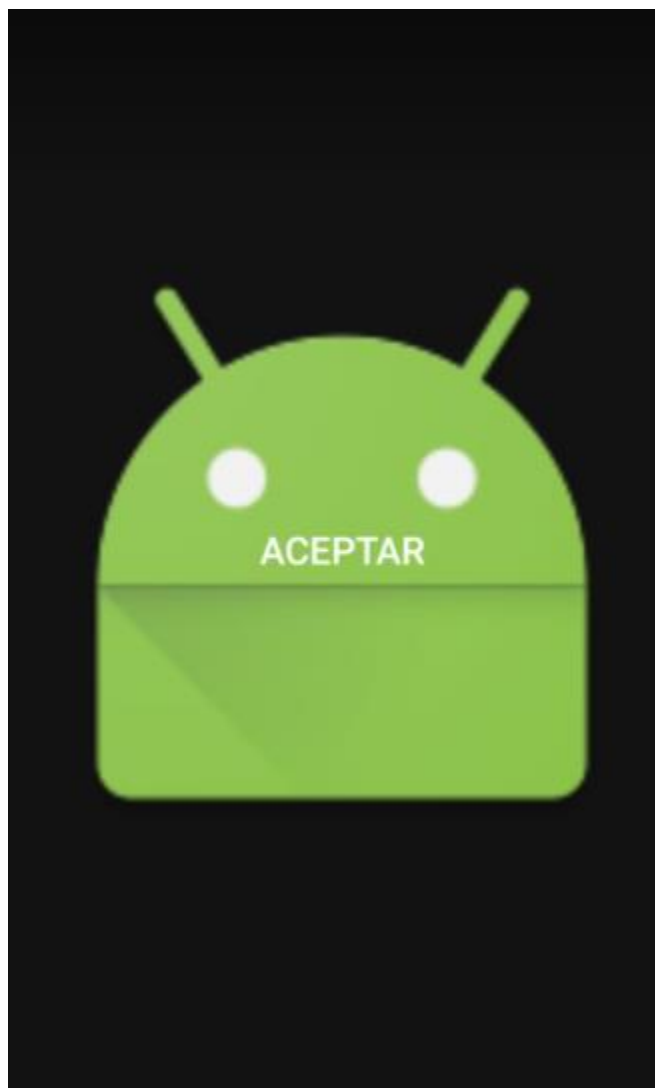
EJERCICIO 2.-

En este ejercicio debemos de realizar un botón flotante el cual muestre un texto al ser utilizado



EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN GRAFICA:

Se realizará un programa utilizando la IDE grafica que nos proporciona Android studio



CONCLUSIÓN

Esta tarea me sirvió para darme cuenta que las propiedades de los botones son muchísimas y además varias de estas son bastante parecidas a las que se utilizan cuando programamos en java utilizando Swing .