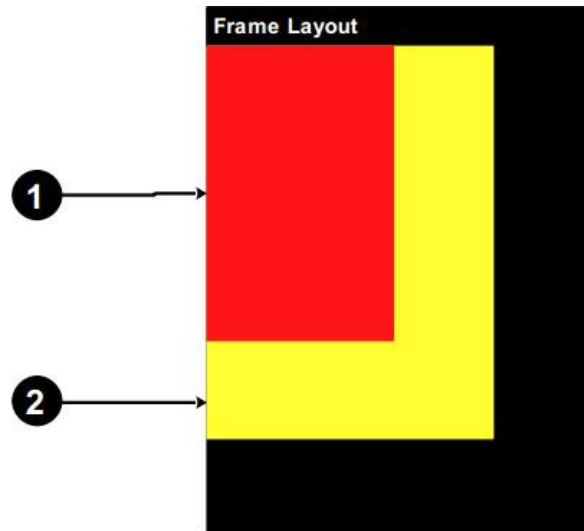


LAYOUT

Bài 1: Sử Dụng Frame Layout Để Thiết Kế Giao Diện Sau

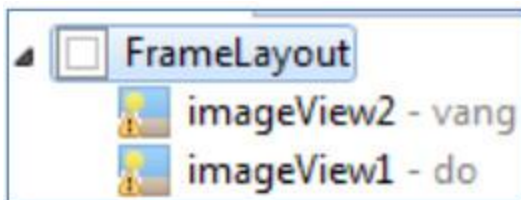


Hình 3.1. Giao diện với Frame Layout.

Ghi chú: Ở hình trên, mục số 1 và số 2 là 2 hình ảnh có màu đỏ và màu vàng được đặt trong thư mục res/ drawable của Project.

Hướng dẫn:

- Tạo frame layout và đặt các điều khiển vào như sau:

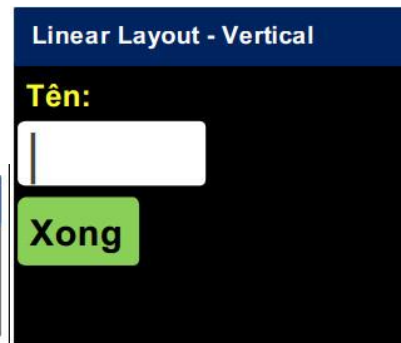


- 2 đối tượng hình ảnh màu vàng và đỏ luôn cố định ở góc trái, hình màu đỏ đưa vào sau sẽ chồng lên hình màu vàng nên ta thiết lập các thông số cho đối tượng 1 (Layout_width:101dp; Layout_height:136dp) và đối tượng 2 (Layout_width: wrap_content; Layout_height: wrap_content)d

Bài 2: sử dụng linear layout thiết kế các giao diện như sau:



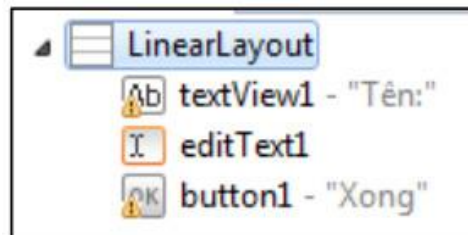
Hình 3.2. Giao diện với Linear Layout – Horizontal.



Hình 3.3. Giao diện với Linear Layout – Vertical.

hướng dẫn:

- đặt các điều khiển vào linear layout như sau
-

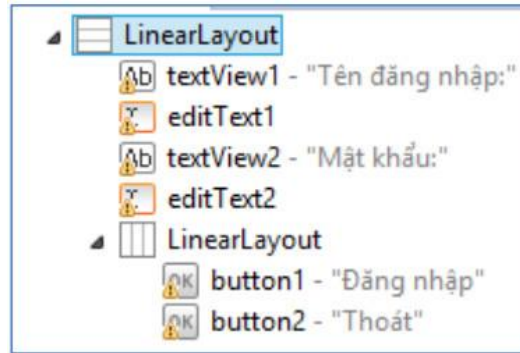


- hình 3.2 chọn linear layout(horizontal)
- hình 3.2 chọn linear layout(vertical)



Hình 3.4. Giao diện với Linear Layout(Sử dụng Horizontal và Vertical).

- Ở hình 3.4, chúng ta kết hợp sử dụng cả 2 thuộc tính Horizontal và Vertical để tạo giao diện. Thứ tự sắp xếp Layout và các điều khiển như sau:
-



Bài 3: sử dụng table layout tạo giao diện như sau:



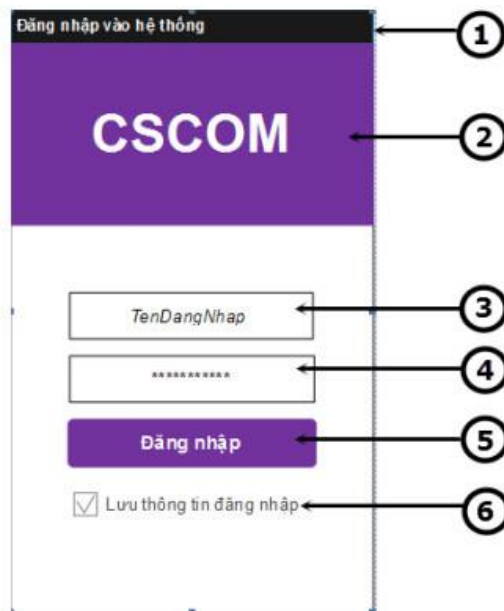
Hình 3.5. Giao diện với Table Layout.

Bài 4: sử dụng relative layout thiết kế giao diện như sau:



Hình 3.6. Relative Layout.

Bài 5: sử dụng các dạng layout & các điều khiển cơ bản để tạo giao diện sau



Trong đó:

- Số 1 và số 2: tiêu đề và tên màn hình - sử dụng TextView để tạo.
- Số 3: dùng để nhập tên đăng nhập – sử dụng EditText để tạo và đặt tên id là dt_TenDangNhap.
- Số 4: dùng để nhập mật khẩu – sử dụng EditText để tạo và đặt tên id là edt_MatKhau.
- Số 5: khi người dùng chọn vào nút này, nó sẽ xử lý thông tin đăng nhập mà người Dùng đã nhập ở số 3 và 4 – sử dụng Button để tạo và đặt tên id là btn_DangNhap.
- Số 6: nếu người dùng bấm chọn phần này, thông tin đăng nhập sẽ được lưu cho những lần sau, không cần phải nhập thông tin đăng nhập lại – sử dụng Checkbox để tạo và đặt tên id là chkb_LuuDangNhap.

Nhưng ở bài tập này, chúng ta chỉ dừng lại ở việc thiết kế giao diện theo yêu cầu và thiết lập các thuộc tính cho các điều khiển.

Bài 6: sử dụng các dạng layout & các điều khiển cơ bản để tạo giao diện sau

