Dentro del primer capitulo se habla sobre la interfaz, sus componentes y sus comportamientos. Se empieza por mencionar los atributos que un elemento dentro de la interfaz puede tener, por ejemplo, su ancho y largo y las dependencias que estas pueden llegar a tener. Después se continua con la mención de varios elementos como EditText, Button y TextView. Es importante mencionar que dentro del articulo de igual manera de menciona como todos los atributos de estos se pueden modifica utilizando XML, ya que este código es lo que respalda realmente a cada elemento dentro de nuestras vistas.

Más adelante pasamos a explicar maneras de localizar los elementos dentro de nuestras vistas de manera dinámica utilizando tecnologías como RelativeLayout, las cuales permiten crear vistas responsivas, similares a lo que una columna y fila de Bootstrap. También se menciona el funcionamiento de los márgenes y rellenos, los cuales funcionan de la misma manera que un margen o relleno funcionarían utilizando CSS. Para finalizar, el capítulo menciona de igual manera los pesos y distribución que en esencia son la cantidad de espacio que el elemento tomara dentro de la vista. Similar a lo que un “col-4” de Bootstrap haría un ambiente web.

El capitulo 9 habla sobre las densidades y tamaños de los distintos modelos de teléfonos que existen, y utilizando estos días explica como existe una relación densidad-tamaño y como es importante entender que no necesariamente un dispositivo con una pantalla más grande tendrá una mayor o menor densidad ya que esto depende de la resolución del dispositivo como tal. Entonces, es importante tomar en cuenta esta relación al momento de crear nuestras aplicaciones por el simple hecho estético de nuestra aplicación.

Para finalizar el capitulo 10 habla de las medidas explicitas que se utilizan dentro del desarrollo móvil, explica como existen distintos tipos de medidas dentro de este. Así como existen millas y kilómetros, dentro del desarrollo móvil existen los pixeles y puntos, entre otros. Cada tipo de medición tiene su propósito distinto y se utiliza no necesariamente para el desarrollo explicito de una aplicación.