









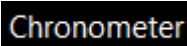
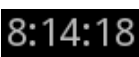
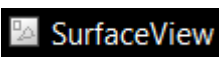
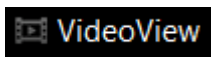





# Tabla de referencia: Descendientes de la clase **View**




<div data-bbox="89 277 172 304">View</div> <div data-bbox="531 315 660 362"> View</div>	<p><b>Clase base de la jerarquía</b></p> <p><u>Posición de la vista dentro del Layout:</u></p> <p><code>layout_width</code>, <code>layout_height</code> Permite ajustar el ancho y alto de la vista. Se puede indicar una dimensión concreta, por ejemplo 200px, aunque lo habitual es utilizar uno de los valores:</p> <p><code>wrap_content</code> ajusta el tamaño a las dimensiones necesarias para representar el contenido.</p> <p><code>fill_parent</code> ajusta el tamaño al máximo posible según el <i>Layout</i> padre que la contiene. Ha sido renombrado <code>match_parent</code> a partir del nivel de API 8, aunque podemos utilizar también el nombre anterior.</p> <p><code>layout_margin</code>, <code>layout_margin_botton</code>, <code>layout_margin_left</code>, <code>layout_margin_right</code>, <code>layout_margin_top</code> Establece un margen exterior a la vista.</p> <p><code>layout_gravity</code> Centra o justifica la vista dentro del <i>Layout</i>.</p> <p><code>layout_weight</code> Cuando estamos en un <i>LinearLayout</i> y se dispone de espacio libre sin utilizar, podemos repartirlo entre las vistas del Layout de forma que este se reparte proporcionalmente al valor indicado en este parámetro.</p> <p><u>Definen el comportamiento:</u></p> <p><code>id</code> Define el identificador que nos permitirá acceder a la vista. Para crear nuevos identificadores utilizar la expresión "<code>@+id/nombre_identificador</code>". El carácter @ significa que se trata de un identificador de recurso (es decir se definirá en el fichero <i>R.java</i>). El carácter + significa que el recurso ha de ser creado en este momento. También existen ciertos identificadores que ya han sido definidos en el sistema. Por ejemplo, más adelante utilizaremos "<code>@android:id/list</code>" para crear un <i>ListView</i>.</p> <p><code>tag</code> Permite almacenar un String que podrá ser utilizado para cualquier fin. Es decir, una información extra que el programador podrá usar para fines específicos.</p> <p><code>content_description</code> Cadena de caracteres que describe el contenido de la vista.</p> <p><code>clickable</code> Indica si la vista reacciona ante eventos de tipo <code>onClick</code> (se pulsa sobre la vista).</p> <p><code>on_click</code> Nombre del método que será invocado cuando ocurra un evento <code>onClick</code> (a partir de la versión 1.6).</p> <p><code>long_clickable</code> Indica si la vista reacciona a eventos de tipo pulsación larga (más de un segundo).</p> <p><code>focusable</code> Indica si la vista puede tomar el foco.</p> <p><code>focusable_in_touch_mode</code> Establece que cuando el dispositivo tenga capacidades de pantalla táctil y se pulsa sobre la vista esta tomará el foco. Hay que diferenciarlo de <code>clickable</code>. Por ejemplo, nos suele interesar que un botón pueda recibir evento <code>onClick</code> pero no que coja el foco.</p> <p><code>next_focus_down</code>, <code>next_focus_left</code>, <code>next_focus_right</code>, <code>next_focus_up</code> Permite especificar el movimiento del foco cuando usamos las cuatro teclas de cursor. En la mayoría de los casos no hace falta indicarlo, ya que se ajustará automáticamente según la posición de las vistas.</p> <p><u>Aspectos visuales:</u></p> <p><code>visibility</code> Permite hacer invisible una vista</p> <p><code>visible</code> La vista es visible</p>
--	---






<p><i>Nota: los descendientes directos de <b>View</b> los marcaremos con una línea doble</i></p>		<p><code>invisible</code> La vista es invisible pero ocupa lugar</p> <p><code>gone</code> La vista es invisible pero no ocupa lugar</p> <p><code>background</code> Permite establecer una imagen de fondo.</p> <p><code>style</code> Permite aplicar un estilo a la vista. Ver apartado estilos y temas.</p> <p><code>min_width, min_height</code> Ancho y alto mínimo de la vista.</p> <p><code>padding, paddingBottom, paddingTop, paddingLeft, paddingRight</code> Establece un margen interior en la vista. Tiene sentido en vistas como <i>Button</i> para establecer un margen entre el texto y el borde del botón. Por el contrario, <code>layout_margin</code> establece la separación entre el borde del botón y otras vistas.</p>
<p><b>ImageView</b></p> 		<p><b>Muestra una imagen arbitraria, como un icono. Puede cargar imágenes de varias fuentes (como los recursos o los proveedores de contenido)</b></p> <p><code>adjustViewBounds</code> ajustar sus límites para preservar la relación de aspecto</p> <p><code>baseline</code> donde se sitúa la línea base. Por ejemplo, en un texto la línea base suele coincidir con la base del texto.</p> <p><code>baselineAlignBottom</code> posiciona nuestra línea base con la línea base de la vista indicada. Ver ejemplo a la izquierda.</p> <p><code>cropToPadding</code> la imagen será recortada para que quepa en padding.</p> <p><code>MaxHeight</code> proporcionar una altura máxima de este punto de vista.</p> <p><code>MaxWidth</code> proporcionar una anchura máxima de este punto de vista.</p> <p><code>scaleType</code> Controla como la imagen debe ser redimensionado o movido para que coincida con el tamaño de este ImageView.</p> <p><code>src</code></p>
	<p><b>ImageButton</b></p> 	<p><b>Representa un botón normal pero con una imagen en vez de texto</b></p>
<p><b>TextView</b></p> 		<p><b>Muestra un texto y opcionalmente permite su edición</b></p> <p><code>text</code> Texto que se mostrará</p> <p><code>text_size</code> Tamaño del texto</p> <p><code>text_style</code> Estilo del texto (negrita ó itálica)</p> <p><code>typeface</code> Tipo de fuente usada en el texto</p> <p><code>gravity</code> Cómo el texto es alineado dentro de la vista</p> <p><code>text_appearance</code> Permite definir conjuntamente el tipo de fuente, tamaño del texto, color,...</p> <p><code>text_color</code> Color del texto</p> <p><code>text_color_link</code> Color del texto para hipervínculos.</p> <p><code>text_color_highlight</code> Color del texto cuando es seleccionado</p> <p><code>text_color_hint</code> Color del texto de indicación (ver <code>hint</code>).</p> <p><code>text_scale_x</code> Deforma el texto con un factor de escala horizontal.</p> <p><code>width, height</code> Hace que el texto tenga exactamente el ancho o alto especificado</p> <p><code>hint</code> Texto que se mostrará, normalmente dentro de un <code>EditText</code>, aunque en otro color para indicar algún tipo de instrucciones. Por ejemplo "Introduzca aquí su nombre".</p>
<p><b>Button</b></p>		<p><b>Representa un botón que puede ser pulsado</b></p>

		
<b>CompoundButton</b>		<p>Un botón con dos estados, marcado o no marcado</p> <p><code>checked</code> Si está marcado inicialmente</p> <p><code>button</code> Drawable usado para el botón gráfico</p>
<b>CheckBox</b>		Botón tipo caja. El usuario no puede marcarlo o desmarcarlo.
<b>RadioButton</b>		Botón circular. Una vez marcado el usuario no puede desmarcarlo. Suele formar parte de un <b>RadioGroup</b> .
<b>ToggleButton</b>		<p>Botón con una “luz” que indica si está marcado o desmarcado.</p> <p><code>disabledAlpha</code> Valor de alpha cuando está desmarcado</p> <p><code>textOn</code> Texto del botón cuando está marcado</p> <p><code>textOff</code> Texto del botón cuando está desmarcado</p>
<b>Switch</b>	(API 14)	Interruptor de dos estados. El usuario puede arrastrar el dedo para cambiar de estado.
<b>EditText</b>		Entrada de texto que puede ser editable
<b>CheckedTextView</b>		Extensión de <b>TextView</b> que soporta en interface <b>Checkable</b> . Util para permitir selecciones en <b>ListView</b> .
<b>Chronometer</b>		<p>Implementa un cronómetro simple.</p> <p><code>format</code> Si está definido, mostrara el string, con el primer “%s” reemplazado por el valor actual</p>
<b>DigitalClock</b>		Muestra un reloj analógico.
<b>SurfaceView</b>		Proporciona una superficie de dibujo dedicado incrustado dentro de una jerarquía de vistas. Puede controlar el formato de dicha superficie y, si se quiere, su tamaño, el SurfaceView se encarga de la colocación de la superficie en el lugar correcto en la pantalla.
<b>GLSurfaceView</b>		Es una implementación de SurfaceView que utiliza la superficie dedicada a mostrar el renderizado de OpenGL.
<b>RSSurfaceView</b>		La vista de la superficie de un renderScript gráficos (RenderScriptGL) para dibujo.
<b>VideoView</b>		Muestra un archivo de vídeo. La clase VideoView puede cargar imágenes de varias fuentes (como los recursos o los proveedores de contenido), se encarga de calcular la medida del video para que pueda ser usado en cualquier gestor de layout, y ofrece varias opciones de visualización, como la escala y tinte.
<b>ViewStub</b>		<p>Es una vista de tamaño cero que se utiliza para aumentar el tiempo de ejecución de los recursos.</p> <p><code>inflatedId</code> Reemplaza el id de la vista de inflado con este valor.</p> <p><code>Layout</code> Un identificador para cuando el ViewStub se hace visible</p>








<p>AnalogClock</p> 	<p>Este widget muestra un reloj analógico con las dos manecillas horas y minutos.</p>
<p>ProgressBar</p> 	<p>Indicador visual del progreso de una operación. Muestra una barra que representa al usuario en qué medida la operación se ha procesado.</p> <p><code>animationResolution</code> Tiempo de espera entre los marcos de la animación en milisegundos. Debe ser un valor entero, tales como " 100 "</p> <p><code>indeterminate</code> Permite activar el modo indeterminado.</p> <p><code>indeterminateBehavior</code> Define el modo de comportarse cuando el progreso llega a máximo.</p> <p><code>indeterminateDrawable</code> Drawable que usan el modo indeterminate.</p> <p><code>indeterminateDuration</code> Duración de la animación indeterminate.</p> <p><code>indeterminateOnly</code> Limita a SÓLO modo indeterminate.</p> <p><code>interpolator</code> Método relativo.</p> <p><code>maxHeight</code> Un argumento opcional para proporcionar una altura máxima de la vista.</p> <p><code>maxWidth</code> Un argumento opcional para proporcionar una anchura máxima de la vista.</p> <p><code>progress</code> Define el valor por defecto el progreso, entre 0 y máximo.</p> <p><code>secondaryProgress</code> Define el valor de los avances secundarios entre 0 y máximo.</p>
<p>ViewGroup</p>	<p>Puede contener otras vistas (como hijos). Es la clase base para los Layouts de los contenedores y View. Esta clase también define el <code>ViewGroup.LayoutParams</code> que sirve como clase base para los parámetros de Layouts.</p> <p><code>addStatesFromChildren</code> Establece los estados drawable incluyendo los estados de sus hijos.</p> <p><code>alwaysDrawnWithCache</code> Define si el ViewGroup siempre debe llamar a sus hijos con su caché de drawable o no.</p> <p><code>animateLayoutChanges</code> Define si los cambios en el layouts (causada por agregar y quitar items) provoca que se ejecute <code>LayoutTransition</code>.</p> <p><code>animationCache</code> Define si los layouts animados deben crear de dibujo de la caché para sus hijos.</p> <p><code>clipChildren</code> Define si un hijo se limita a dibujar dentro de sus límites o no.</p> <p><code>clipToPadding</code> Define si el ViewGroup recortará su superficie de dibujo con el fin de excluir el área de padding.</p> <p><code>descendantFocusability</code> Define la relación entre el ViewGroup y sus descendientes en la búsqueda de una vista para tomar el foco.</p>

		<p><code>layoutAnimation</code> Define la animación de layout para el uso de la primera vez que se llevaron a cabo las ViewGroup</p> <p><code>persistentDrawingCache</code> Esta propiedad permite conservar el caché en la memoria después de su uso inicial.</p>
AdapterView		Es una vista cuyos hijos están determinados por un adapter.
	ListView 	Muestra los items de una lista de desplazamiento vertical. Los artículos provienen de la <code>ListAdapter</code> asociados con esta vista.
	Spinner	<b>Clase base abstracta para spinner widgets</b> <code>entries</code> hace referencia a un recurso de matriz
	Gallery 	<b>Muestra items de una lista centrada (center-locked), que se desplaza horizontalmente.</b> <code>animationDuration</code> Establece el tiempo de ejecución de una animación (en milisegundos), cuando el layout ha cambiado. <code>Gravity</code> Especifica la forma de colocar el contenido de un objeto, tanto en la X y eje Y, dentro del propio objeto.
	GridView 	Muestra los items de la cuadrícula de desplazamiento en dos dimensiones. Los ítems provienen de la <code>ListAdapter</code> asociados con esta vista.
	AdapterViewAnimator	<b>Realiza animaciones al cambiar entre sus vista.</b> <code>animateFirstView</code> Define si animar la vista actual, cuando utilizamos <code>ViewAnimation</code> por primera vez. <code>Inanimación</code> Identificador de la animación que se utiliza cuando se muestra una vista. <code>loopViews</code> Define si el animador de bucles de la primera vista, una vez que ha llegado al final de la lista. <code>outAnimation</code> Identificador de la animación para utilizar cuando el fin es oculto.
AbsoluteLayout 		<b>Especifica la ubicación exacta (coordenadas x / y) de sus hijos. Los Layouts absolutos son menos flexibles y más difícil de mantener que otros tipos de Layouts, sin posicionamiento absoluto</b> <i>(Esta clase está obsoleta. Utilizar <code>FrameLayout</code>, <code>RelativeLayout</code> o un diseño personalizado en su lugar.)</i>
	WebView 	Utiliza el motor de renderizado WebKit para mostrar las páginas web e incluye métodos para desplazarse hacia delante y hacia atrás a través de un histórico, acercar y alejar, realizar búsquedas de texto y mucho más.
FrameLayout 		<b>Bloquea un área en la pantalla para mostrar en ella varias vistas (de una en una o varias a la vez).</b> <code>foreground</code> Define el drawable para dibujar sobre el contenido. <code>foregroundGravity</code> Define la gravity a aplicar al drawable del primer plano. <code>measureAllChildren</code> Determina si se debe medir a todos los hijos o sólo a aquellos en el estado visible o invisible en la


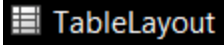
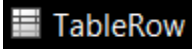

		medición. Por defecto es false.
	AppWidgetHostView	<b>Proporciona el pegamento para mostrar vistas <code>AppWidget</code>. Esta clase ofrece animación automática entre las actualizaciones, y tratará de reciclar viejas vistas para cada entrada</b>
	CalendarView 	<b>Es un widget de calendario para visualizar y seleccionar las fechas. El rango de fechas con el apoyo de este calendario se puede configurar.</b>  <code>dateTextAppearance</code> El aspecto del texto de las fechas del calendario. <code>firstDayOfWeek</code> El primer día de la semana de acuerdo al Calendario . <code>focusedMonthDateColor</code> El color de las fechas del mes seleccionado. <code>MaxDate</code> La fecha mínima muestra esta vista de calendario en formato dd / mm / aaaa. <code>MinDate</code> La fecha mínima muestra esta vista de calendario en formato dd / mm / aaaa. <code>selectedDateVerticalBar</code> Disponibles para la barra vertical que aparece al principio y al final de una fecha seleccionada. <code>selectedWeekBackgroundColor</code> El color de fondo para la semana seleccionada. <code>showWeekNumber</code> Si se muestran números de la semana. <code>shownWeekCount</code> El número de semanas que se muestran. <code>unfocusedMonthDateColor</code> El color de las fechas de un mes fuera de foco. <code>weekDayTextAppearance</code> El aspecto del texto de la abreviatura del día de la semana en el encabezado del calendario. <code>weekNumberColor</code> El color de los números de semana. <code>weekSeparatorLineColor</code> El color de la línea de separación entre semanas.
	DatePicker 	<b>Es un widget para seleccionar una fecha. La fecha puede ser seleccionada por año, mes, día y los spinners.</b>  <code>calendarViewShown</code> Si muestra la vista del calendario. <code>endYear</code> El año pasado (inclusive), por ejemplo, "2010". <code>MaxDate</code> La fecha mínima muestra esta vista de calendario en formato dd / mm / aaaa. <code>MinDate</code> La fecha mínima muestra esta vista de calendario en formato dd / mm / aaaa. <code>spinnersShown</code> Si los spinners se muestran. <code>startYear</code> El primer año (inclusive), por ejemplo, "1940".
	GestureOverlayView  <b>GestureOverlayView</b>	<b>Una capa superpuesta transparente para la entrada de un gesture que puede ser colocado sobre otros controles o contener otros widgets.</b>  <code>eventsInterceptionEnabled</code> Define si la plantilla debe interceptar los eventos de movimiento cuando la acción se

	<p>reconoce.</p> <p><code>fadeDuration</code> Duración, en milisegundos, de los efectos que se desvanecen después de que el usuario se lleva a cabo un <code>gesture</code>.</p> <p><code>fadeEnabled</code> Define si el <code>gesture</code> de forma automática se apagará después de ser reconocido.</p> <p><code>fadeOffset</code> El tiempo, en milisegundos, que se espera antes de que el <code>gesture</code> se desvanece después de que el usuario ha terminado de dibujarlo.</p> <p><code>gestureColor</code> Color usado para dibujar un <code>gesture</code>.</p> <p><code>gestureStrokeAngleThreshold</code> Ángulo de curvatura mínimo debe contener antes de que sea reconocido como un <code>gesture</code>.</p> <p><code>gestureStrokeLengthThreshold</code> La longitud antes de que sea reconocido como un <code>gesture</code>.</p> <p><code>gestureStrokeSquarenessThreshold</code> Cuadratura del umbral antes de que sea reconocido como un <code>gesture</code>.</p> <p><code>gestureStrokeType</code> Define el tipo de trazos que definen un <code>gesture</code>.</p> <p><code>gestureStrokeWidth</code> Ancho del trazo utilizado para dibujar el <code>gesture</code>.</p> <p><code>orientation</code> Indica si los movimientos horizontales (cuando la orientación es vertical) o vertical (cuando la orientación es horizontal) para definir automáticamente un <code>gesture</code>.</p> <p><code>uncertainGestureColor</code> Color que se utiliza para dibujar trazos del usuario hasta que estemos seguros que es un <code>gesture</code>.</p>
<p><code>HorizontalScrollView</code></p>  <p><b>HorizontalScrollView</b></p>	<p><b>Layouts de un container para una jerarquía de view que se pueden desplazar por el usuario, permitiendo que sea más grande que la pantalla física.</b></p> <p><code>fillViewport</code> Define si el <code>ScrollView</code> debe estirar su contenido para que ocupe la ventana.</p>
<p><code>MediaController</code></p>  <p><b>MediaController</b></p>	<p><b>Una vista que contiene los controles de un reproductor multimedia. Por lo general contiene los botones como "Play / Pause", "Rewind", "Fast Forward", y una barra de progreso. Se encarga de la sincronización de los controles con el estado de la <code>MediaPlayer</code>.</b></p>
<p><code>TabHost</code></p> 	<p><b>Vista de ventana con pestañas. Este objeto tiene dos elementos, un conjunto de etiquetas de ficha en el que el usuario hace clic para seleccionar una ficha específica, y un objeto <code>FrameLayout</code> que muestra el contenido de esa página.</b></p>
<p><code>TimePicker</code></p> 	<p><b>Se usa para la selección de la hora del día, ya sea en 24 horas o AM / PM</b></p>
<p><code>ViewAnimator</code></p>  <p><b>ViewAnimator</b></p>	<p><b>Realiza animaciones al cambiar entre vistas.</b></p> <p><code>animateFirstView</code> Define si se anima la vista actual, cuando se llama a <code>ViewAnimation</code> por primera vez.</p> <p><code>inAnimation</code> Identificador de la animación para utilizar cuando se</p>



		<p>muestra una vista.</p> <p><code>outAnimation</code> Identificador de la animación para utilizar cuando el fin es oculto.</p>
<p>RelativeLayouts</p>  <p>RelativeLayout</p>		<p><b>Layouts donde las posiciones de los hijos pueden ser descritas en relación con los demás o para los padres.</b></p> <p><code>Gravity</code> Especifica la forma de colocar el contenido de un objeto, tanto en la X y eje Y, dentro del propio objeto</p> <p><code>ignoreGravity</code> Indica qué vista no debería verse afectada por la gravedad.</p>
	<p>DialerFilter</p>  <p>DialerFilter</p>	
	<p>TwoLineListItem</p>  <p>TwoLineListItem</p>	<p><b>Un grupo con dos hijos, para uso en listviews. Tiene dos TextViews elementos (o subclases) con los valores ID text1 y text2.</b></p>
<p>LinearLayout</p>  <p>LinearLayout</p>		<p><b>Ordena a sus hijos en una sola columna o una fila.</b></p> <p><code>baselineAligned</code> Cuando se establece en false, evita la alineación de los layouts .</p> <p><code>baselineAlignedChildIndex</code> Cuando una disposición lineal es parte de otro layout .</p> <p><code>Gravity</code> Especifica la forma de colocar el contenido de un objeto, tanto en la X y eje Y, dentro del propio objeto</p> <p><code>measureWithLargestChild</code> Cuando se establece en true, todos los child con un peso, se considera el tamaño mínimo del más largo.</p> <p><code>Orientation</code> Si la disposición es una columna o una fila Usa "horizontal" de una fila, "vertical" de una columna</p> <p><code>weightSum</code> Define la suma del peso.</p>
	<p>NumberPicker</p>  <p>NumberPicker</p>	<p><b>Un widget que permite al usuario elegir un número entre un rango predefinido.</b></p>
	<p>RadioGroup</p> 	<p><b>Usado para crear un grupo de <code>radioButton</code> de los cuales solo puede ser seleccionado uno a la vez, es decir, al seleccionar uno se deselecta cualquier anterior</b></p>
	<p>SearchView</p>  <p>SearchView</p>	<p><b>Proporciona una interfaz de usuario para que el usuario introduzca una consulta de búsqueda y presentar una solicitud a un proveedor de búsquedas. Muestra una lista de sugerencias de consulta o los resultados, si está disponible.</b></p> <p><code>iconifiedByDefault</code> El estado por defecto de la <code>SearchView</code>.</p> <p><code>imeOptions</code> Las opciones IME para establecer en el campo de texto de la consulta.</p> <p><code>InputType</code> El tipo de entrada para establecer en el campo de texto de la consulta.</p> <p><code>MaxWidth</code> Un ancho máximo opcional de la <code>SearchView</code>.</p> <p><code>queryHint</code> Cadena de consulta opcional que se muestra en el campo vacío de consulta.</p>
	<p>TabWidget</p>	<p><b>Muestra una lista de las etiquetas de la ficha que representa. Cuando el usuario selecciona una pestaña, este objeto envía un mensaje al contenedor principal, TabHost, para indicarle</b></p>



	<p><b>que debe cambiar la página mostrada.</b></p> <p><code>divider</code> Disponibles utilizado para dibujar la división entre las pestañas.</p> <p><code>tabStripEnabled</code> Determina si la tira en los indicadores de la ficha se dibuja o no.</p> <p><code>tabStripLeft</code> Se utiliza para dibujar la parte izquierda de la tira debajo de las pestañas</p> <p><code>tabStripRight</code> Se utilizado para dibujar la parte derecha de la tira debajo de las pestañas</p>
<p><code>TableLayout</code></p> 	<p><b>Ordena a sus hijos en filas y columnas.</b></p> <p><code>collapseColumns</code> El índice de las columnas de colapso.</p> <p><code>shrinkColumns</code> El índice de las columnas para reducir el tamaño.</p> <p><code>stretchColumns</code> El índice de las columnas para estirar.</p>
<p><code>TableRow</code></p> 	<p><b>Ordena a sus hijos en horizontal dentro de una tabla.</b></p>
<p><code>ZoomControls</code></p> 	<p><b>Muestra un conjunto de controles que se utilizan para hacer zoom y ofrece devoluciones de llamada para registrar los eventos.</b></p>