

Capítulo 8: Elementos Gráficos En ANDROID

Los Elementos Visuales contienen siempre dos propiedades: Ancho, Alto. Al utilizar estas dos propiedades se asigna primero el ancho y posterior el Alto; Ambas propiedades se le pueden asignar tres tipos de valores a considerar:

Match-Parent: Este elemento obtendrá el ancho y alto del elemento que lo contiene

Fill-Parent: Se asemeja a Match-Parent, pero empleado, lo cual se recomienda usar Match-Parent.

Wrap-Content: Elemento Dinámico a diferencia de los dos antes mencionados, permite modificarse dependiendo del contenido.

Estos tres valores son los que pueden tener por defecto un elemento.

Otro atributo que pueden obtener los elementos en Android sin distinción es el Atributo ID que sirve para acceder desde el código Java al elemento.

La interfaz gráfica se sabe que las extensiones XML son las que representan la vistas de nuestras actividades y en estas podremos encontrar dos pestañas las cuales son:

Design nos permite manipular los elementos de una manera más dinámica lo cual se basa en arrastrar y soltar los elementos.

Text: en esta pestaña nos permite manipular los elementos por medio de código y estos se acceden por medio de las etiquetas XML

Si nos adelantamos mas en el ambito de disenno podemos obtener otras herramientas las mas utilizadas son:

Textview: sirve para colocar texto dentro de la aplicaaon y esta tienen las propiedades de tamaño y color.

Button: nos permite recibir informaaon por el usuario de una manera rapida al ejecutar una instruccion generada por este

Edit text: Nos permite escribir datos para que la aplicaaon los pueda utilizar, leer o ~~considerar~~ dependiendo del caso, este tipo de campo es el mas viejo en el desarrollo de Android

Posterior a esto tendremos algunas propiedades a considerar a la hora de colocar elementos graficos:

Padding: nos permite rellenar y reservar un espacio en el contenedor

Margin: permite agregar un margen o distancia que debe tener con respecto a un contenedor