

Nombre	Carnet	Grupo
Gabriela Michelle Álvarez Flores	AF160428	01L

Capítulo 8: Elementos Gráficos de android

- match_parent: hereda el ancho de su padre.
- fill_parent: hereda el ancho de su padre. Ya no se usa esta desfasado.
- Wrap_content: coloque un tamaño dependiendo del contenido
- Interfaz Gráfica: nos permite representar las vistas de nuestras actividades.
 escrito en archivos con extensión XML.
- Pestaña "Design": Vemos el archivo desde la interfaz gráfica lo que nos permite arrastrar y soltar componentes.
- Pestaña "Text": Aquí se colocan componentes en la interfaz a base de código XML.
- TextView: elemento que sirve para colocar texto.
- Orientación LinearLayout: inicialmente coloca los elementos uno abajo del otro, si colocamos la orientación en horizontal los elementos se apilan uno sobre otro por lo que es necesario colocar el valor wrap-content en los elementos.
- Propiedades TextView:
 - ↳ TextSize: Tamaño del fuente
 - ↳ TextColor: Cambiador de fuente

- Button: captura o ejecuta una acción al momento de ser presionado.
- Edit Text: nos permite escribir datos para que la app los puedan usar.
- Practicando Relative Layout: podemos colocar un orden o posicionamiento indicando que un elemento se coloque abajo del otro. Podemos centrar los elementos y agregarles un padding o margin.
- Margin y Padding: El margin se le coloca a un elemento y este toma espacio entre si mismo y el otro elemento.
El padding es un espacio que se genera en el interior del elemento.
- Pesos y distribución: Colocarnos el atributo weightSum para poder repartir el tamaño que queremos que ocupe cada elemento apartir de un valor dado. Basicamente es el método mas sencillo de ordenar nuestros elementos en la pantalla.

Capítulos 9: Densidades y tamaños de pantalla

Debido al creciente aumento de diferentes pantallas creadas por los fabricantes, hoy en día es bastante complejo el tema de las densidades.

- Densidades:

→ ldpi densidad baja

→ mdpi densidad media

→ hdpi densidad alta

→ xhdpi extra alta densidad

★ → xxhdpi extra extra alta densidad

★ → xxxhdpi extra extra extra alta densidad

Valores numéricos de cada densidad

ldpi 120 dpi

mdpi 160 dpi

hdpi 240 dpi

xhdpi 320 dpi

xxhdpi 480 dpi

xxxhdpi 640 dpi

Estas dos son las densidades más altas.

También se menciona que se encuentran en dispositivos de gama alta.

• Tamaños de pantalla

→ Pequeños [2 pulg a 3,7 pulg]

→ Normal [3,5 pulg a 4,7 pulg]

→ Largo [4,2 pulg a 7 pulg]

→ Extra Largo [7 pulg a ∞]

• Tamaños de pantalla

más altas. Se pueden encontrar en dispositivos de gama alta.

• gama media super dotados.

La calidad de imagen de una pantalla depende de la densidad de ésta, o mayor densidad mayor será la calidad de imagen.

Si el contenido tiene baja calidad entonces no importa si se tiene mayor densidad ya que es el contenido el que está con baja calidad.

Hay que tener en cuenta que la densidad depende de los pixeles que se tienen por pulgada.

Capítulo 10: Medidas en android.

Medidas que podemos utilizar para aplicar tamaños o espacios a los elementos:

- **Píxeles (px)**: medida física y por lo tanto inmutable, es decir no varía por lo que no es la mejor opción para implementar tamaños.
- **Pulgada (inch)**: por la misma razón que los píxeles (los pulgadas) en la misma categoría que los no son una opción de medida Px y inch, estos no se utilizan.
- **Milimetros (mm)**: los mm están
- **Puntos (pt)**: se trata de una medida que matemáticamente es $\frac{1}{72}$ de una pulgada. Solo hay que tener en cuenta el tamaño de la pantalla.
- **Píxeles de densidad independiente (dp)**
Esta medida no se miden, más bien se calcula.
1 px en dp es equivalente a un px físico en una pantalla de 160 DPI. Los DPI son básicamente la cantidad de pixeles que hay en 1inch. (densidad)
El valor de altura de 2dp se adaptará al tamaño de la pantalla en el que el elemento se muestra.