



# FRAGMENTOS (TAREA 17)

Sánchez Rico Raúl

3CM8

Escuela Superior de Computo

IPN

Application Development for Mobile Devices

24/Noviembre/2020

## Introducción

Un fragmento forma parte de una interfaz de usuario o comportamiento de una aplicación, que se puede colocar en una Activity para permitir un mejor diseño modular de la actividad. Un fragmento es una especie de sub-Activity. Los fragmentos se crean heredando de la clase Fragment y se insertan en la plantilla de la actividad, declarando el fragmento en el archivo de la plantilla de la actividad, como un elemento <fragment>. Con Fragment se tiene mayor flexibilidad y se elimina la limitación de tener una sola actividad en la pantalla a la vez. Ahora se puede tener una sola Activity, pero cada una se puede componer de varios fragmentos que tendrán su propio diseño, eventos y ciclo de vida completo.

## Desarrollo

### Ejemplo 1

Diseñar una aplicación que posea dos fragmentos. Uno de los fragmentos tiene un modo horizontal y el segundo fragmento un modo vertical, de tal forma que al girar el teléfono se cambia del fragmento vertical al horizontal.



*Ilustración 2 Fragmento Vertical*

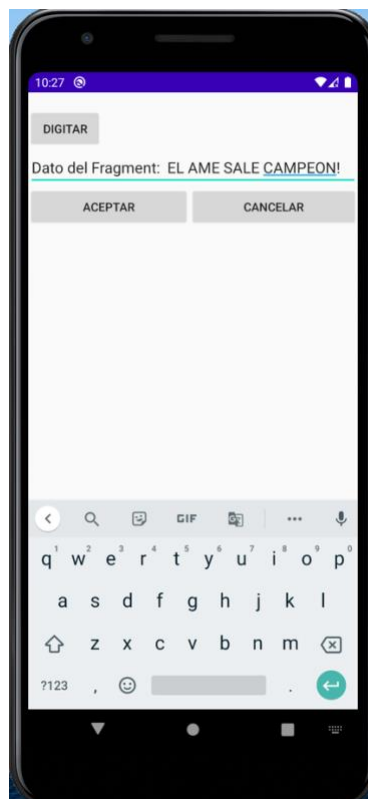


*Ilustración 1 Fragmento Horizontal*

## Ejemplo 2



*Ilustración 3 Pantalla principal*



*Ilustración 5 Inserccion de texto*



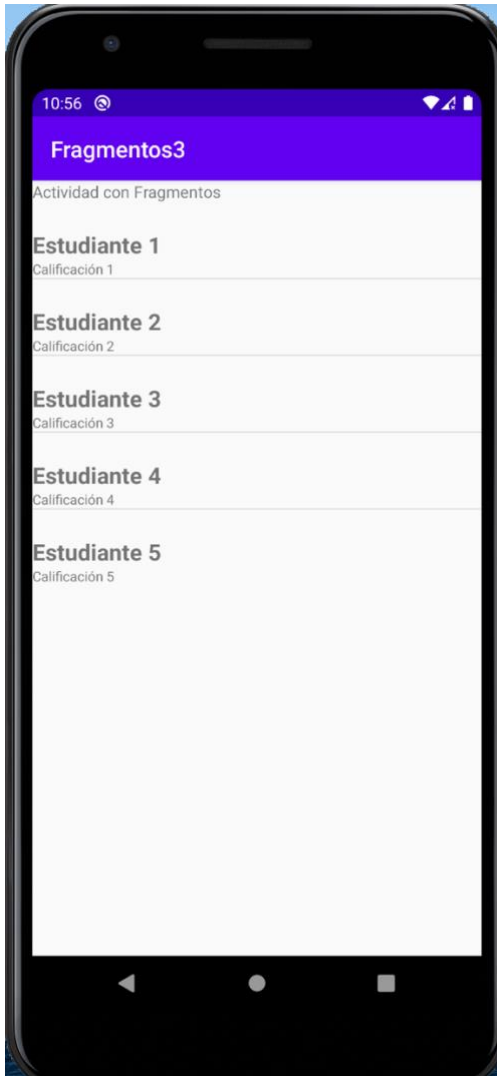
*Ilustración 4 Pantalla principal actualizada*



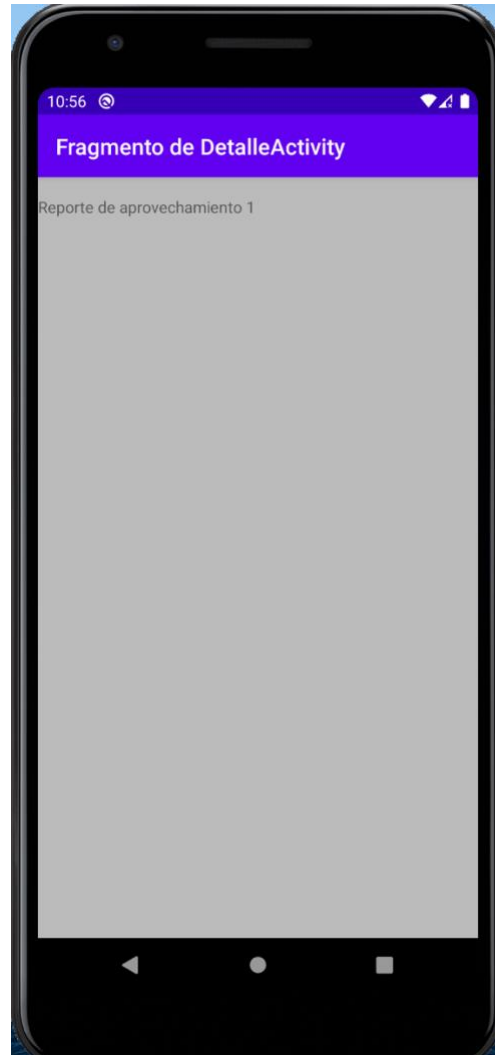
*Ilustración 6 Fragmento con texto*

### Ejemplo 3

En este ejemplo, por sencillez, primero se crean los archivos Java y luego los XML, pero es indistinto dado que cada actividad o fragmento se puede programar junto con su archivo XML correspondiente. .



*Ilustración 7 Pantalla principal*



*Ilustración 8 Fragmento seleccionado*

### Referencias

[1] Cifeuntes. A, Application Development for Mobile Devices (2020).