# EL COMPONENTE BUTTON (TAREA 3)

Sánchez Rico Raúl

## 3CM8

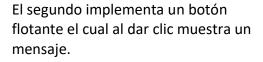
Escuela Superior de Computo IPN
Application Development for Mobile Devices 12/Octubre/2020

#### Introducción

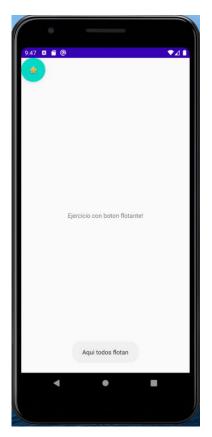
El componente Button es uno de los mas importantes ya que es el principal dado que es la herramienta mas usada en este entorno, en el puede contener un texto, una imagen o ambos si de desea, el cual indicara que acción va a realizar dicho botón. Este implementa un Listenner el cual es el encargado de escuchar cuando se oprime el botón para poder realizar un bloque de instrucciones. Por ello durante el desarrollo de esta practica se vana mostrar 2 ejemplos básicos de su uso, el primero es el poder reproducir cualquier sonido mientras qué el segundo es el implementar un botón flotante.

#### Desarrollo

El primer ejemplo consta de un button el cual se encarga de reproducir un sonido.







### **Conclusiones**

Un button como hemos visto, es de suma importancia ya que es el principal responsable de hacer la interacción con el usuario, ya que sin el seria muy difícil que una aplicación funcione de la mejor manera, y como se ha visto, se puede usar para cualquier cosa así como diseñarlo de la forma en que la aplicación la necesite.

# **Bibliografía**

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