



Escuela Técnica Superior de Ingeniería

Prácticas de Diseño de Aplicaciones para Dispositivos Móviles y de Consumo

Máster en Ingeniería Informática

Curso 2015-16

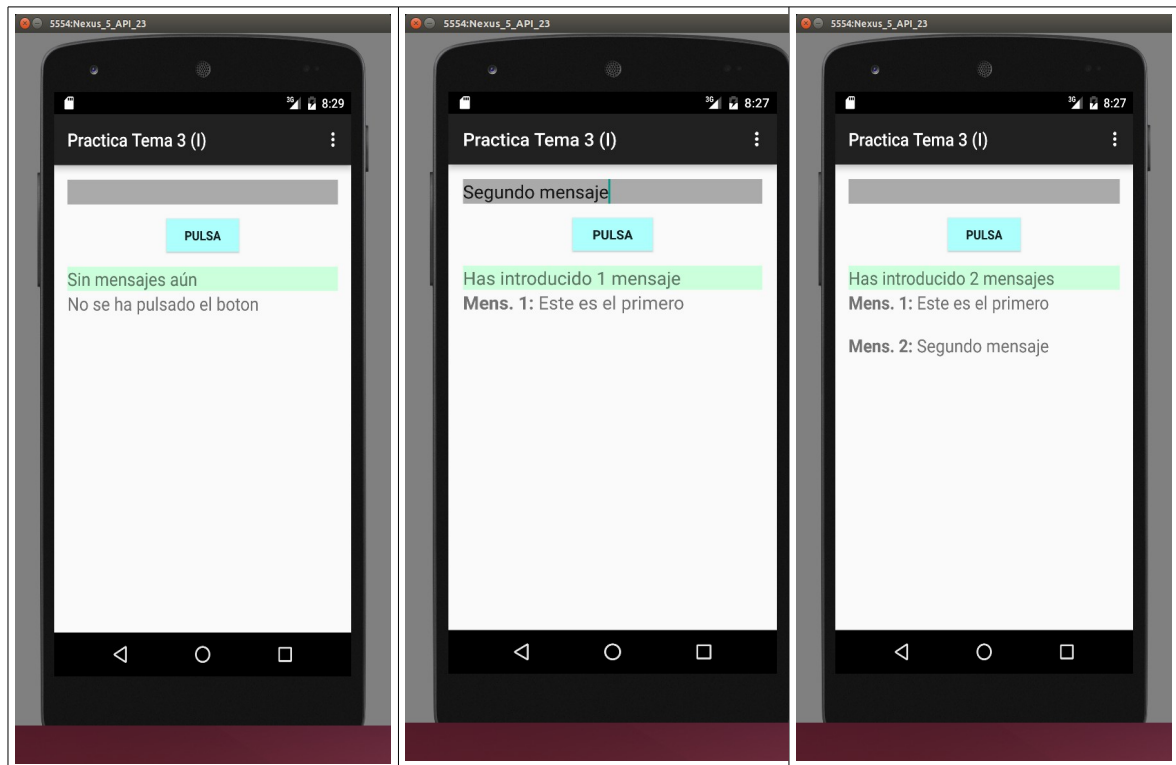
PRÁCTICA TEMA 3. Parte I

Diseño de Aplicaciones

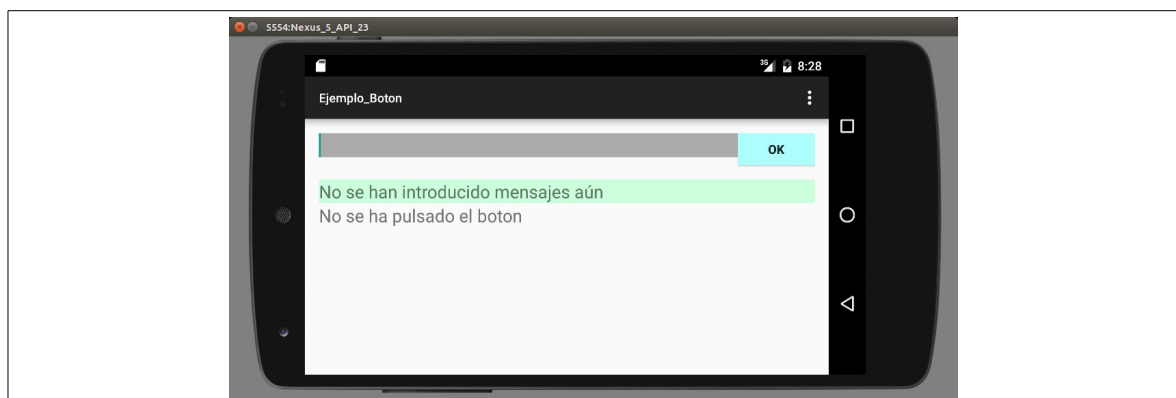
Esta práctica pretende servir de toma de contacto con el diseño de aplicaciones.

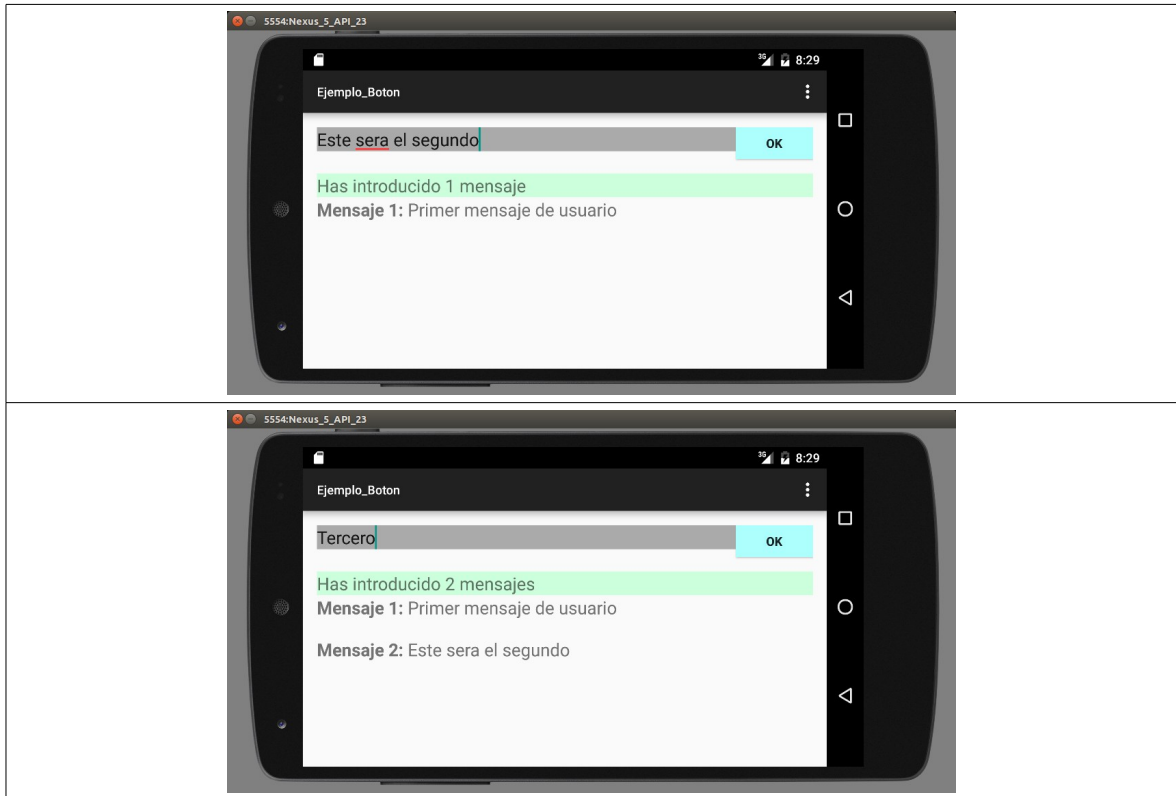
Se debe desarrollar una aplicación que sea capaz de leer información de un *EditText* y tras pulsar un *Botón* la visualice de forma incremental en un *TextView*.

El aspecto de la aplicación cuando funciona en orientación *portrait* debería ser el que aparece en las figuras siguientes:



En cambio, si la orientación del dispositivo es *landscape*, la orientación debería ser la que aparece a continuación.





Nótese la diferente distribución de los elementos en la pantalla, así como la diferencia de los textos según la orientación.

La aplicación deberá estar disponible también en inglés.