

UNIVERSIDAD DON BOSCO

Materia: Desarrollo de Software para móviles

Catedrático: Alexander Alberto Sequenza

Alumna: Josselyn del Carmen Pérez Valencia

Carnet: PV130855

CAPITULO 8

"Elementos Gráficos en Android"

Los elementos visuales contienen dos propiedades, sin importar el tipo, el comportamiento, el tamaño, el color o de donde provenga.

PROPIEDADES	ELEMENTOS
<ul style="list-style-type: none">• Ancho• Alto	<ul style="list-style-type: none">• match-parent Con la cual indicamos que el elemento va a tener un ancho o un alto de su padre, es decir, elemento que lo contiene o que le pertenece. Tiene las mismas características que fill-parent pero es más recomendable usar este.• fill-parent. Con la cual indicamos que el elemento va a tener un ancho o un alto de su padre, es decir, elemento que lo contiene o que le pertenece.• wrap-content Contiene un valor de forma dinámica, es decir, permite que el elemento coloque un tamaño acorde al contenido

Es importante saber que existe un atributo muy importante en Android el cual es: ID. Este atributo sirve para poder acceder desde el código Java al elemento, en otras palabras es un nombre que se le da al elemento para acceder al elemento y lograr interactuar con el desde el código.

El archivo MainActivity.java tiene dos pestañas, las cuales son:

- Pestaña Design

La cual nos permite poder arrastrar los elementos de lado izquierdo y soltarlos en la posición que los necesitamos.

- Pestaña Text

La cual se basa en el código, por tanto, si se quiere colocar un elemento utilizando esta pestaña sería utilizando el código en XML.

Un elemento visual con el que contaremos es el TextView, el cual nos permite colocar texto dentro de una aplicación, se utiliza cuando queremos colocar una cadena de texto. Sus propiedades son:

- Text Size o tamaño de texto
- Text Color o color de texto
- Button o botón
- EditText o editar texto
- Margin y padding o márgenes y espacios.
- Pesos y distribución. El peso nos permite que nuestra aplicación se vea de igual forma sin importar el tamaño del dispositivo, la marca, entre otros.

CAPITULO 9

"Densidades y tamaños de las pantallas"

Actualmente las densidades son muy utilizadas a comparación con sus inicios debido a las buenas actualizaciones que han ido surgiendo, estas no tienen relación con el tamaño de pantalla.

Densidades	Valores numéricos
• l dpi (Densidad baja)	120 dpi
• m dpi (Densidad media)	160 dpi
• h dpi (Densidad alta)	240 dpi
• x h dpi (Extra alta densidad)	320 dpi
• x x h dpi (Extra extra alta densidad)	480 dpi
la cual cuenta con mayor calidad actualmente.	
• x x x h dpi (Extra extra extra alta densidad)	640 dpi
la cual cuenta con mayor calidad actualmente	

Tamaños de pantallas :

- Pequeño de 2 plg a 3.7 plg
- Normal de 3.5 plg a 4.7 plg
- Largo de 4.2 plg a 7 plg
- Extra largo de 7 plg en adelante

La densidad se obtiene dependiendo de los pixeles que se tienen por pulgadas, a mayor cantidad de pixeles en una pulgada mayor es la densidad y mayor es la calidad, ya que podremos dibujar más colores.

CAPITULO 10.

"Medidas en Android"

Las diferentes medidas que tiene Android para asignar valores de tamaño o espacio a los elementos son:

- Píxeles (PX)

Es una medida física y la medida universal para la representación gráfica en la informática, pero en Android no es conveniente utilizarla, ya que es inmutable, es decir, no varía si lo miramos en un dispositivo grande o pequeño.

- Pulgadas (inch)

No se utiliza mucho en Android, ya que el programa tiene sus propias medidas.

- Milímetros (mm)

No se utilizan mucho en Android

- Puntos (Pt)

Equivalen a $1/72$ de una pantalla

- Píxeles de densidad independiente (dp)

Un pixel en dp equivale a un pixel físico en una pantalla de 160 p

DPI o también conocido como los puntos por pulgada, son la cantidad de píxeles que existen en una pulgada (Densidad).