



Estructura Interfaz Usuario

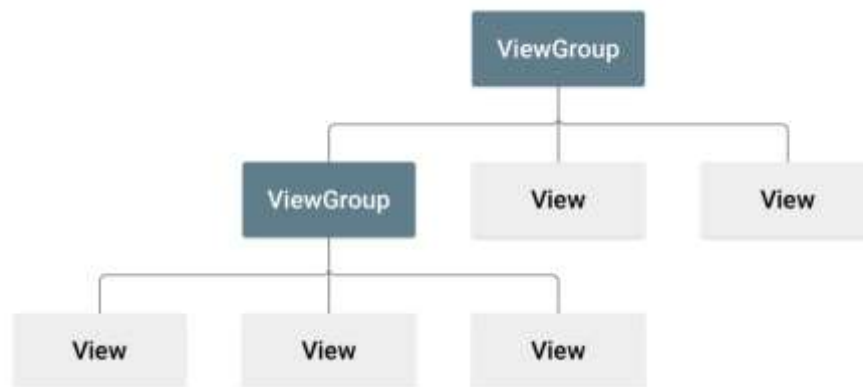
Un diseño define la estructura de una interfaz de usuario en tu aplicación, como en un [activity](#).

Todos los elementos de diseño se construyen mediante una jerarquía de [View](#) y [ViewGroup](#) objetos.

Un View suele dibujar algo que el usuario puede ver y para interactuar. Los objetos View a menudo se denominan *widgets* (o componentes) y pueden ser de muchos tipos.

Un ViewGroup es un contenedor invisible que define la estructura de diseño de View y otros ViewGroup objetos. Los objetos ViewGroup suelen llamarse *diseños* (o layouts) y pueden ser de muchos tipos proporcionando una estructura de diseño diferente.

En la siguiente imagen se muestra una jerarquía de vistas, que define un diseño de la IU:



Puedes declarar un diseño de dos maneras:

- **Declara elementos de la IU en XML.** Android proporciona un archivo XML simple que corresponde a las clases y subclases View, como los de los widgets y diseños. También puedes usar el editor de diseño con una interfaz de arrastrar y soltar. Declarar tu IU en XML te permite separar la presentación de tu app del código que controla su comportamiento. El uso de archivos en formato XML también facilita la proporcionar diferentes diseños para diferentes tamaños y orientaciones de pantalla.
- **Crea una instancia de elementos de diseño durante el tiempo de ejecución.** Tu app puede crear Objetos View y ViewGroup, y manipulan sus propiedades de forma programática.

Nota: Para depurar tu diseño durante el tiempo de ejecución, podemos usar la Herramienta [Inspector de diseño](#). Para iniciar el Inspector de diseño, ejecuta tu app, ve a la ventana **Running Devices** y haz clic en **Toggle Layout Inspector**



Guías rápidas de diseño

<https://developer.android.com/quick-guides>