

INTERFAZ DE USUARIO: LAYOUTS

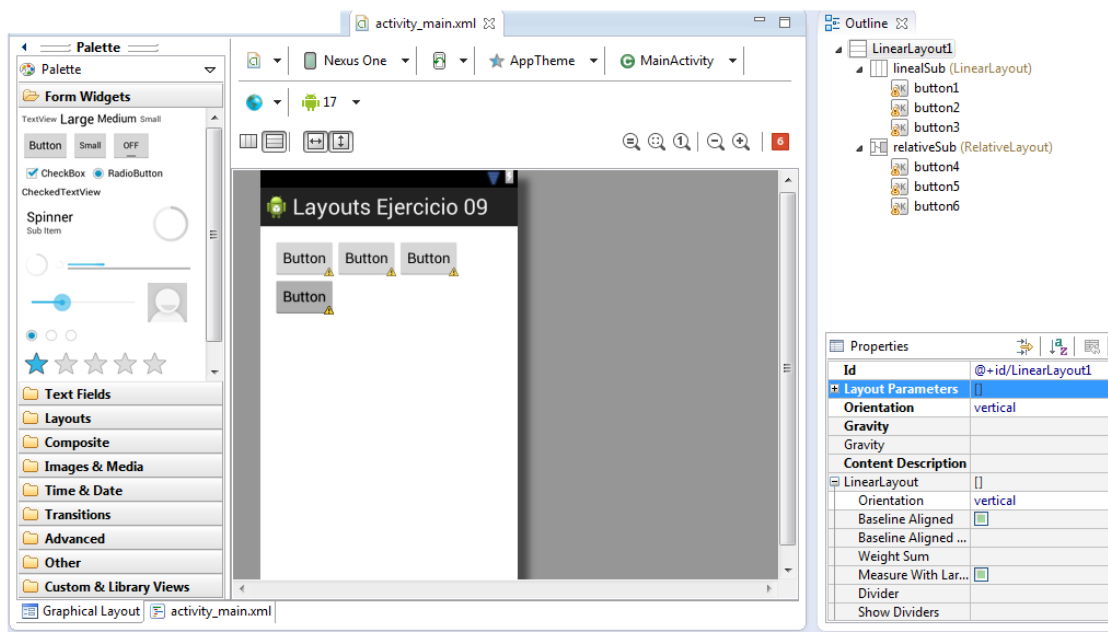
Ej. 5: layouts anidados y RelativeLayouts

1. Crear un nuevo proyecto con una actividad.
2. Hacer que el layout principal de la actividad (en el enunciado nos referiremos a él como A) sea LinearLayout
3. Insertar dos elementos en ese linear layout:
 - a. Otro linearLayout horizontal (B) y
 - b. un relativeLayout (C).

Para ello podremos hacerlo gráficamente (puede tener problemas de precisión), en el código XML, o en el marco “Component Tree”.

En este último marco podremos ver la jerarquía de vistas y podremos también arrastrar nuevos widgets y vistas.

4. Insertar tres botones en B y otros tres en C.
5. En este punto tenemos que tener una jerarquía como sigue:

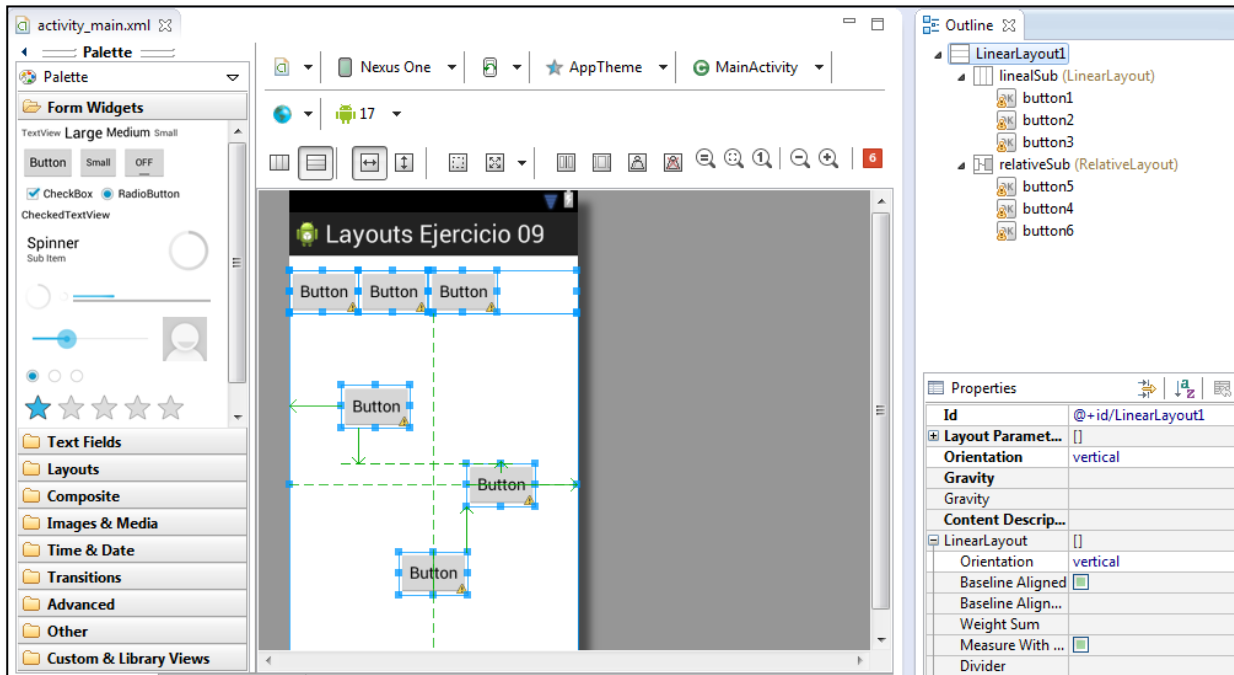


¿Qué diferencias hay en los botones de uno y otro layout? Observar las propiedades. ¿Por qué ocurre esto?

6. Hacer que los elementos queden aproximadamente como en el siguiente dibujo. Con las propiedades por defecto no es posible. Deducir qué es necesario cambiar en función a las propiedades de cada layout y cada elemento. Consultar la documentación si es necesario:

INTERFAZ DE USUARIO: LAYOUTS

Ej. 5: layouts anidados y RelativeLayouts



7. Colocar ahora los botones del layout relativo en línea (en vertical) usando sólo propiedades. Deben quedar centrados en el layout que los contiene y uno debajo del otro.
8. Crear un nuevo botón y ponerlo en el layout relativo. Mediante propiedades, colocarlo a la derecha y encima del botón superior (debe quedar en diagonal).

Debe quedar así:

