



# Elementos de la interfaz, navegación e interacción

Principales componentes de interfaz para aplicaciones  
nativas Android (Parte I)

***Utilizar elementos de interfaz de usuario básicos del entorno Android para la implementación de un prototipo de acuerdo a las especificaciones entregadas.***

- Unidad 1: Ambiente de desarrollo y sus elementos de configuración.
- Unidad 2: Elementos de la interfaz, navegación e interacción.
- Unidad 3: Fundamentos de GIT y GitHub.



Te encuentras aquí



## ¿Qué aprenderás en esta sesión?

- *Utilizar los principales componentes de interfaz distinguiendo su uso en un proyecto Android Studio.*

¿Qué herramienta de  
Android Studio sirve  
para crear, modificar y  
eliminar vistas y  
layouts?



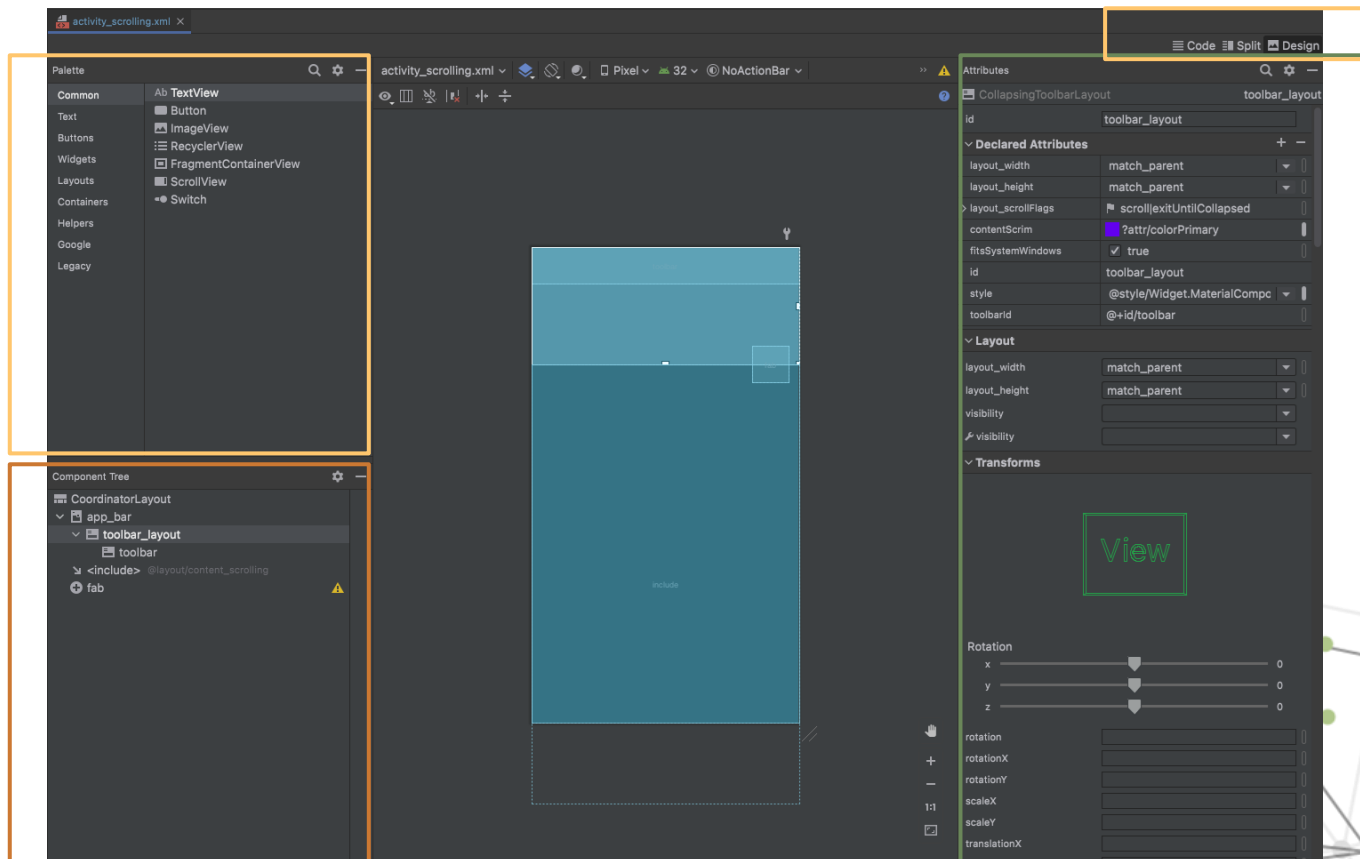
# Editor de vistas

Paleta con  
widgets  
disponibles

Árbol con la  
jerarquía de  
vistas

Desde la raíz a  
las vistas  
anidadas

**{desafío}**  
**latam\_**



Tipo de vista  
del editor:  
código, diseño  
o ambos

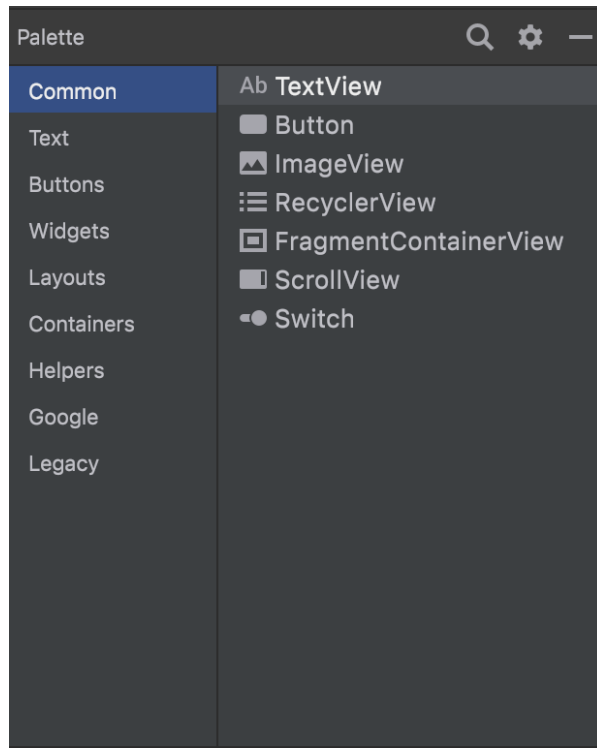
Atributos de  
la vista  
seleccionada

# Paleta de vistas

## Common

La paleta de widgets se organiza por tipo de vista y permite acceder a elementos para construir la interfaz de usuario.

Hay elementos comunes en todas las apps, como textos, botones, imágenes o listas, que se agrupan dentro de la familia “common”



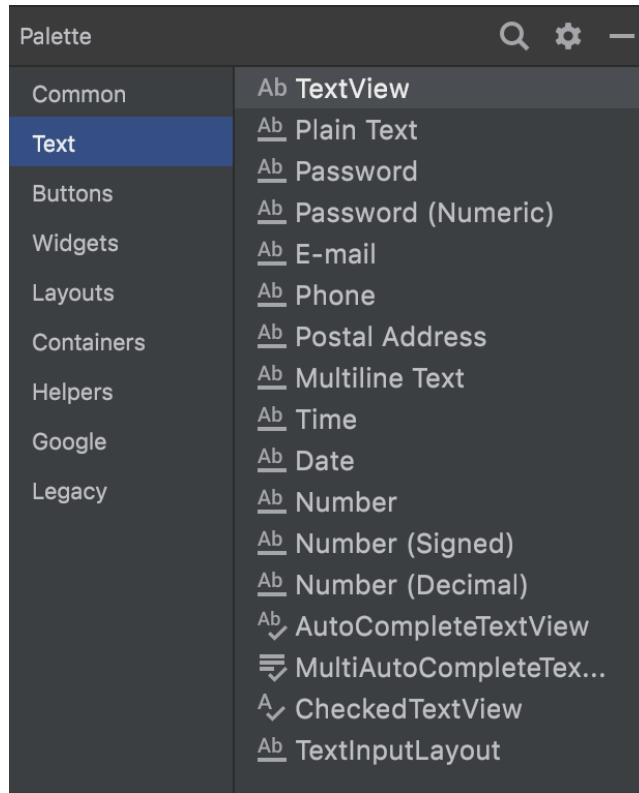
**`/* TextFields */`**

# Text fields

## Text

Cada tipo de campo de texto tiene características especiales y específicas.

Por ejemplo, Password y Password (Numeric) sirven para ingresar contraseñas, y la diferencia es que para la contraseña numérica el teclado desplegado contiene sólo números.



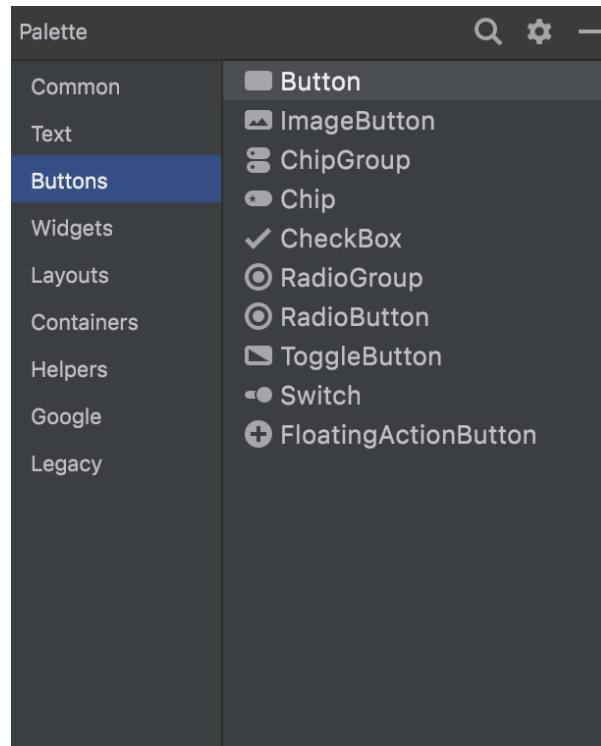


# Buttons

Los distintos tipos de botones permiten agregar texto o imagen.

Dentro de estos botones, hay 3 elementos que son controles de selección (Selection controls):

- CheckBox
- RadioButton
- Switch



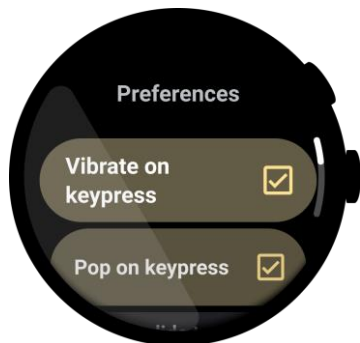
**`/* Selection controls */`**

# Selection controls

Los controles de selección tienen 2 estados: Seleccionado / No seleccionado

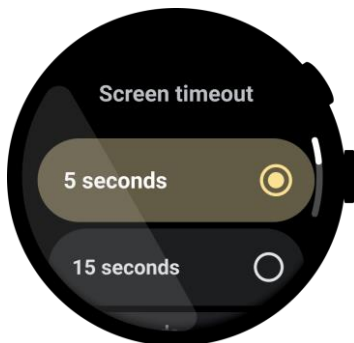
## Checkbox

Se puede seleccionar múltiples opciones.



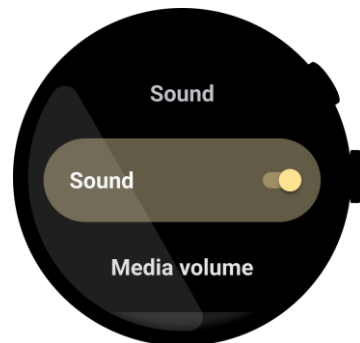
## Radio button

Se puede seleccionar solo una opción.



## Switch

Cambia la configuración entre activada y desactivada.



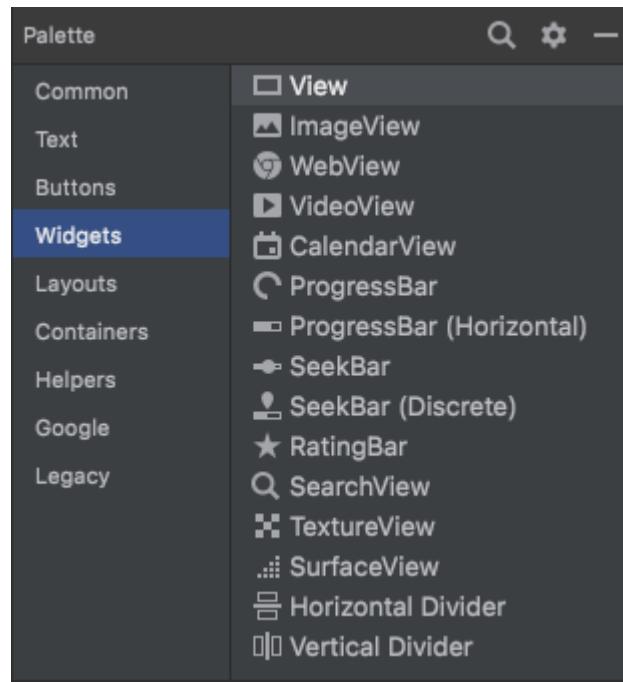
**`/* Widgets */`**

# Widgets

Son componentes que ofrecen una funcionalidad que mantiene un estilo uniforme con el sistema operativo.

Existen vistas predefinidas como `ImageView` que permite mostrar una imagen; `VideoView` que permite reproducir un archivo multimedia, o `RatingBar` para que el usuario pueda entregar su valoración.

Un widget que está presente en casi toda app es el `ProgressBar`.



***/\* Progress Indicators \*/***

# Progress indicator

## *Tipos de progress indicator*

Permite entregar *feedback* al usuario, entregando información para disminuir su incertidumbre.

1- Barra de progreso  
horizontal

2- Barra de progreso  
circular

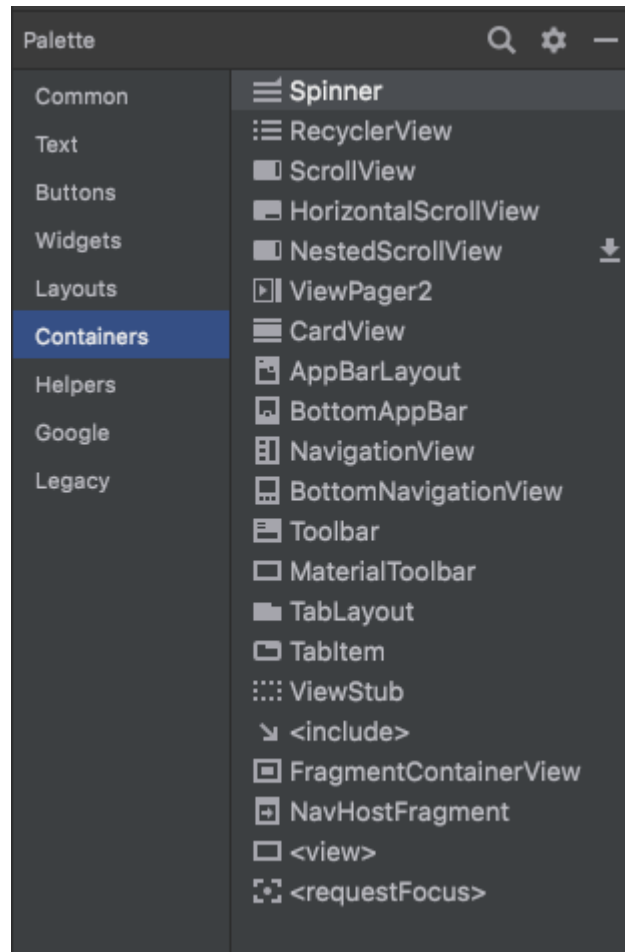


**`/* Containers */`**



# Containers

Sirven para agrupar vistas, mostrar elementos en listas, y también para agregar scroll a una porción de la pantalla.



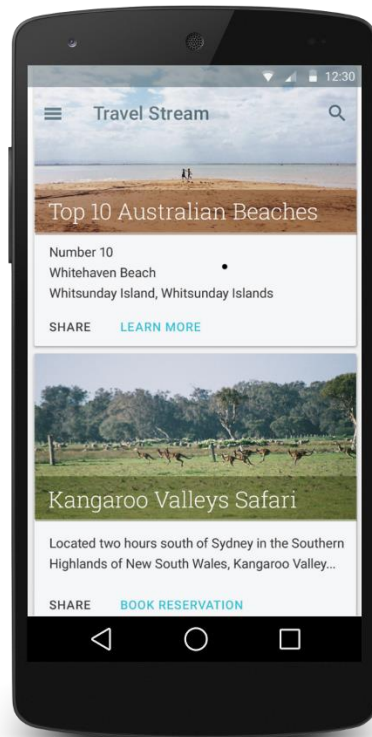
***/\* Cards \*/***

# Cards

Son contenedores que permiten tener distintos elementos con un estilo similar.

La vista CardView es una manera sencilla de mostrar información en tarjetas con el estilo de Android, con una elevación por encima del layout que las contiene.

Se usan a menudo en listados para mostrar la información de cada elemento.



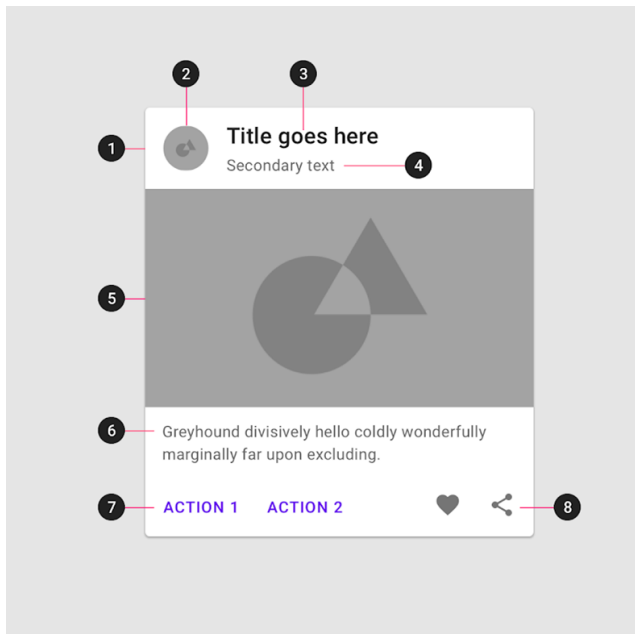
Fuente: [Cards](#)

# Cards

**1. Contenedor:** Contiene todos los elementos en la Card, y su tamaño es determinado por el espacio que ocupan sus elementos.

**Es la única parte obligatoria del CardView.**

**2. Thumbnail:** Sirven para desplegar un avatar, un logo o ícono.



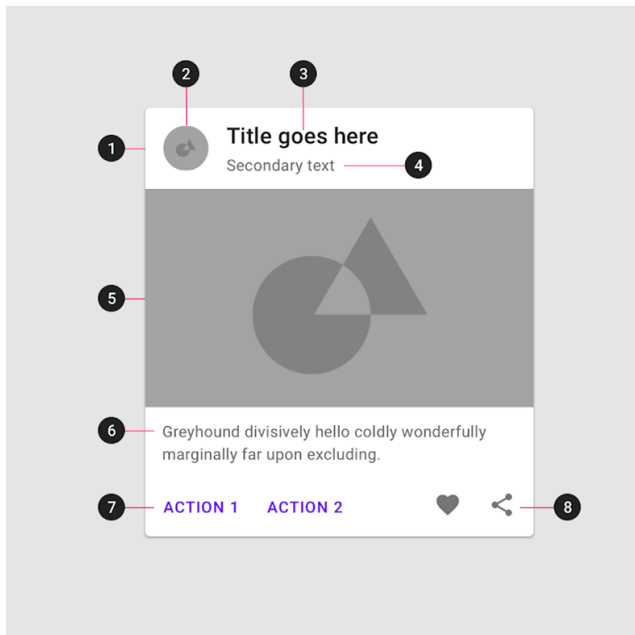
**3. Texto de cabecera o título** con el nombre del elemento.

**4. Texto secundario,** por ejemplo mostrando la ubicación.

# Cards

5. La **Card** puede incluir media, como fotos o gráficos.

6. **Supporting text** es una descripción del elemento, como la descripción de un restaurante.



7. **Botones con acciones**, como calificar con estrellas el elemento.

8. **Íconos con acciones sobre el elemento**, como dar “me gusta”.

**desafío}**  
**latam\_**



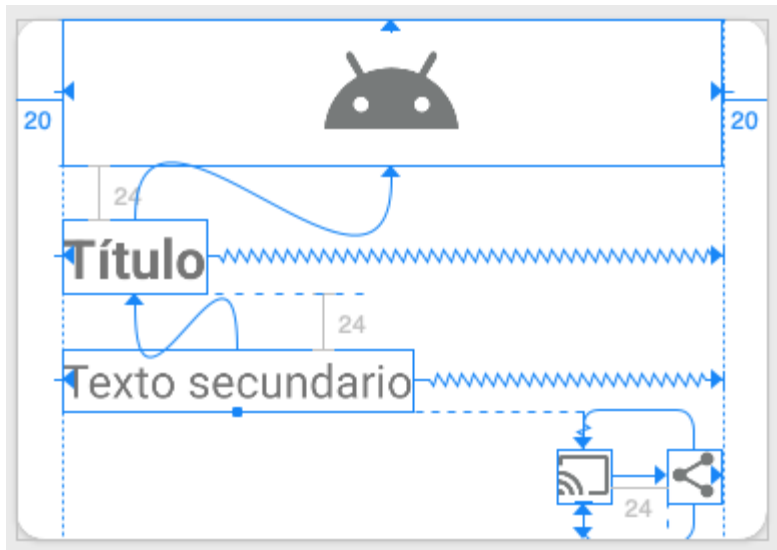
# Ejercicio - “Cards”



# Ejercicio

## Cards

1. Agregar los vectores necesarios para el avatar e iconos de acciones.
2. Agregar una CardView con su constraint layout.
3. Agregar las guidelines para márgenes.
4. Agregar vistas para avatar, textos e iconos de acciones Cast y Share.
5. Extraer dimensiones (dimens.xml) y textos (strings.xml)





El SDK de Android incluye componentes listos para ser utilizados y que respetan el estándar visual de las aplicaciones Android





## Próxima sesión...

- *Continuaremos con la utilización de los principales componentes de interfaz distinguiendo su uso en un proyecto Android Studio.*

**{desafío}**  
**latam\_**

*Academia de  
talentos digitales*

