



Instituto Tecnológico de Costa Rica

Escuela de Ingeniería en Computación

Electiva Dispositivos móviles

Profesor: Adriana Álvarez

Laboratorio: Kitty

Requisitos:

1. Laboratorio de idiomas.

Links de referencia:

1. <http://developer.android.com/reference/android/graphics/drawable/Drawable.html>
2. <http://developer.android.com/guide/topics/resources/drawable-resource.html>
3. <http://stackoverflow.com/questions/29047902/how-to-add-an-image-to-the-drawable-folder-in-android-studio>
4. <http://stackoverflow.com/questions/24718824/manifest-merger-failed-uses-sdkminsdkversion-8-cannot-be-smaller>

Realice las siguientes actividades y responda las siguientes preguntas.

1. Cree un juego de Gato en Android con el código base y las imágenes que le entregue el profesor.
2. ¿Qué es `paddingBottom`, `paddingLeft`, `paddingRight`, `paddingTop`?
3. ¿Qué significa la unidad de medida `dp` en Android?
4. ¿Para qué se usa la clase `Drawable`?
5. ¿Cuál es la diferencia entre la clase `Drawable` y `View`?
6. ¿Cuál es la diferencia entre `mipmap` y `drawable`?
7. ¿Qué es el `Asset Type` cuando se crea un `drawable`?
8. El juego tiene errores. Identifíquelos en una lista y corríjalos.
9. Configure los archivos `strings` para que la aplicación funcione con idioma español e inglés.
10. Instale el juego en su celular y documente con imágenes el juego.
11. Intercambie el juego e instálelo en el celular de otro compañero y documente con imágenes.