

Instituto Tecnológico de Costa Rica
Escuela de Ingeniería en Computación

Electiva Dispositivos móviles

Profesor: Adriana Álvarez

Laboratorio: Interfaz gráfica básica

Requisitos previos:

1. Tener creada una primera app básica

Links de referencia:

1. <https://developer.android.com/training/basics/firstapp/building-ui.html>
2. <http://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-sdk-element.html>
3. <http://developer.android.com/guide/topics/ui/declaring-layout.html>

Realice las siguientes actividades y responda las siguientes preguntas.

1. Siga los pasos del link de referencia iniciando con el cambio del layout y terminando con la creación del segundo activity invocado desde el primero y entregue la aplicación.
2. Incluya un print de la app instalada en su teléfono y otra imagen donde se vea la aplicación emulada desde la máquina.
3. ¿Cuáles tipos de layout existen? Ponga una imagen de cómo se ven los objetos en una interfaz gráfica según cada layout.
4. ¿Qué es el *weight* property en un `edit_text`?
5. Agréguele funcionalidad al botón por medio de la programación de otro activity.
6. ¿Qué es un Intent?
7. ¿Qué se debe hacer para evitar que otras actividades llamen a una actividad de la aplicación desde fuera de la aplicación?
8. ¿Qué sucede si no existe la actividad que se llama dentro de una actividad?
9. ¿Qué se debe hacer para que la aplicación no se detenga de forma inesperada cuando la actividad que se invoca no existe?
10. ¿Cómo se importan las clases que se usan dentro de la declaración del código, pero no se han importado?
11. ¿Cuál es una buena práctica a la hora de definir los extras en una clase en Android?
12. ¿Cómo se crea un nuevo Activity en Android?
13. ¿Qué es un API Level?
14. ¿Cómo se abre un proyecto ya existente en Android Studio?