– BACHILLERATO *	1er PRUEBA MENSUAL – SEGUNDA UNIDAD	
ASIGNATURA: COMPUTACION	HORARIO: LUNES Y MIERCOLES	Segundo año: A◯B ◯
PROFESOR: Arturo Reyes	NOMBRE	# LISTA
ALUMNA: APELLIDOS		NOTA

Traslade las letras de la izquierda a la columna del centro, según corresponda (25%)

Letras	Termino	Letras	concepto
Aa	Design		Nombre de la pestaña que se basa en el código duro y puro.
Cc	.XML		Nombre del elemento en un proyecto Android que es el atributo de identificador
Bb	colors.xml		Es uno de los elementos mas usados dentro de una aplicación Android.
Rr	Text		Nombre de la pestaña que permite "Drag & Drop"
Tt	textSize		Propiedad que nos permite el color de un carácter dentro de un textview
Yy	Id		Extensión de un archivo que representa las vistas de las actividades, de un proyecto Android
Ff	Text		Propiedad dentro de un "TextView" que permite asignarle un tamaño diferente al texto
Ss	Wrap_content		Nombre del archivo donde se puede configurar el color de forma global, para todas las activity de un proyecto.
Nn	textColor		Nombre del atributo dentro de un TextView donde se coloca la cadena de texto que deseamos mostrar.
mm	Button		Nombre del valor de un elemento que tiene un valor "dinámico",

Digite una "F" o "V" en mayúscula, según crea que es Falso o verdadero. (25%)

TERMINO	F / V
El valor "wrat_parent " de un elemento, se dice que es aleatorio según su contenido.	
La primera línea de un archivo XML es la siguiente "< ?xml versión="1.0" encoding="utf-8""	
El valor "wrat_parent " de un elemento, se dice que es aleatorio según su contenido.	
El valor Fill_parent no es lo mismo que match_parent y ya no utiliza en el API 24	
El código de un "ID" seria el siguiente android:DI=@+DI/textview	
Cuando a un elemento se le coloca el valor de match_parent, implica que este toma las orientaciones del padre que pertenece.	
Dentro de un "LinearLayout" solo podemos colocar un "TextView", "Button" y un "EditText"	
Tres son las formas de aplicar color en una activity	
En la línea de código "android:textColor="@color/nombrecolor"" es donde se define el nuevo color a utilizar	
EL elemento "Votoon" utiliza la lógica de programación para crear los comportamientos	

LIVEWORKSHEETS

Responda a cada una de las incógnitas que se le presentan, favor no inventar. (50%)

1.- Cuantas propiedades tiene los elementos visuales (número).

R.-

2.- Ancho y altos, son propiedades de los.

R.-

3.- “Width y Height” son propiedades de:

R.-

4.- Valor que indica que el elemento va a tener el ancho de su padre.

R.-

5.- Nombre del valor de un elemento que se parece a “match_parent”, que ya no es utilizado:

R.-

LIVEWORKSHEETS