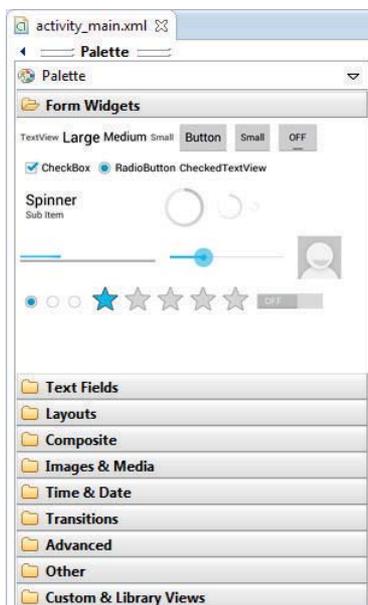


Le componenti grafiche di Android

L'elenco delle componenti grafiche di Android viene mostrato nella finestra **Palette** di *Eclipse*, sulla finestra **Graphical Layout**.



La seguente tabella fornisce una descrizione dei principali oggetti grafici, contenuti nel gruppo **Form Widget** della *Palette*.

	TextView	È un'etichetta utilizzata per visualizzare i messaggi di testo, non modificabili dall'utente. Oltre all'etichetta standard, ci sono tre varianti predefinite con una diversa dimensione del font: grande (<i>Large</i>), media (<i>Medium</i>) e piccola (<i>Small</i>).
	Button	È il pulsante di comando utilizzato dagli utenti per iniziare o terminare un'elaborazione. Il pulsante viene attivato facendo un clic su di esso. Si può scegliere la variante con la dimensione del font piccola (<i>Small</i>).
	ToggleButton	È un pulsante di comando che può assumere solo due stati. Serve per far scegliere all'utente un'impostazione che può avere due valori, per esempio <i>on/off</i> . Il pulsante contiene un indicatore che si colora a seconda del valore impostato.
	CheckBox	È un quadratino per gestire le scelte dell'utente del tipo <i>Vero/Falso</i> o <i>Si/No</i> . La casella di controllo permette di attivare/disattivare un'opzione aggiungendo/togliendo il segno di spunta. L'utente può selezionare più opzioni contemporaneamente.
	RadioButton RadioGroup	È un cerchio simile alla <i>CheckBox</i> , con la caratteristica che soltanto una scelta, all'interno del <i>RadioGroup</i> , è selezionabile.

 Spinner Sub Item	Spinner	È una casella combinata che permette di effettuare una scelta singola tra due o più opzioni, selezionandola da una lista di alternative.
	ProgressBar	È una rappresentazione grafica dello stato di avanzamento di un'elaborazione. La <i>ProgressBar</i> può mostrare un'animazione con un ciclo infinito se la durata dell'elaborazione è indeterminata. In questo caso l'icona rappresenta un cerchio in rotazione continua e può essere di dimensione <i>grande (Large)</i> , <i>normale (Normal)</i> o <i>piccola (Small)</i> . La <i>ProgressBar</i> che visualizza il punto in cui è arrivata l'elaborazione è composta da una barra orizzontale in cui l'incremento è evidenziato con un colore diverso.
	SeekBar	È simile ad una <i>ProgressBar</i> orizzontale a cui è stato aggiunto un selettore che può essere trascinato dall'utente per impostare uno specifico valore.
	QuickContactBadge	È una componente grafica che visualizza l'immagine di un contatto e su cui l'utente può fare clic.
	RatingBar	Permette all'utente di inserire un valore tramite una barra composta da cinque stelle. Viene utilizzata per inserire una valutazione, espressa come punteggio da uno a cinque.
	Switch	È un pulsante di comando simile al <i>ToggleButton</i> , introdotto con la versione 4 di Android.

La seguente tabella fornisce una descrizione dei principali oggetti grafici, contenuti nel gruppo **Text Fields** della *Palette*.

	EditText	È una casella di testo per inserire o modificare una stringa di caratteri. In base al tipo di dato che l'utente deve inserire (<i>Input Type</i>) si possono utilizzare diversi tipi di caselle di testo.
	EditText Input Type = <i>textPersonName</i>	Con questo tipo, il carattere iniziale di ogni parola è automaticamente convertito in maiuscolo.
	EditText Input Type = <i>textPassword</i>	Con questo tipo, i caratteri inseriti vengono sostituiti con i punti.
	EditText Input Type = <i>textEmailAddress</i>	Con questo tipo, viene visualizzato il simbolo @ sulla tastiera virtuale.
	EditText Input Type = <i>number</i>	Con questo tipo, viene visualizzata la tastiera virtuale per l'inserimento di soli numeri.
	EditText Input Type = <i>numberDecimal</i>	Con questo tipo, viene consentito l'inserimento di numeri decimali.
	AutoCompleteTextView	È una casella di testo che mostra i suggerimenti per l'autocompletamento.

La seguente tabella fornisce una descrizione dei principali oggetti grafici, contenuti nel gruppo **Images & Media** della *Palette*.

 ImageView	ImageView	È usato per caricare e visualizzare le immagini.
 ImageButton	ImageButton	Ha lo stesso comportamento di un <i>Button</i> , con in più la possibilità di inserire un'immagine, in aggiunta o in sostituzione al testo.

La seguente tabella fornisce una descrizione dei principali oggetti grafici, contenuti nel gruppo **Time & Date** della *Palette*.

	TimePicker	È una componente che consente la scelta di un orario tramite l'utilizzo di pulsanti per incrementare e diminuire le ore e i minuti.
	DatePicker	È una componente che consente l'inserimento di una data tramite l'utilizzo di pulsanti per incrementare e diminuire il giorno, il mese e l'anno.
 Chronometer	Chronometer	Visualizza un cronometro che può essere impostato con un valore iniziale. Una volta avviato, visualizza il tempo parziale nel formato HH:MM.
	AnalogClock	Visualizza un orologio in formato analogico.
11:33:59 AM	DigitalClock	Visualizza un orologio in formato digitale.