

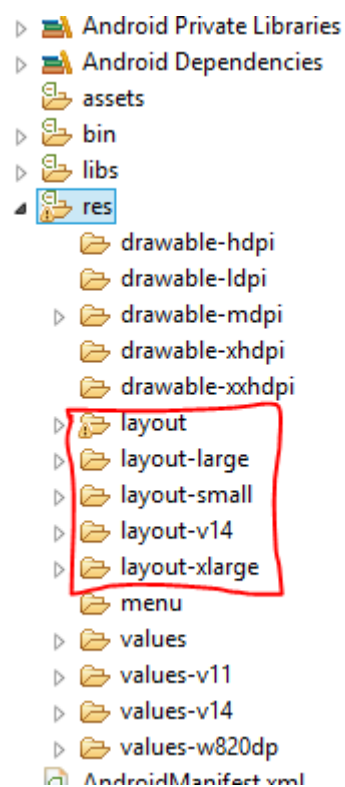
اگه تاحالا حد عقل يه برنامه با اندرويد ساخته باشيد كه داراي عناصر زيادي در layout باشه متوجه اين ميشيد كه برنامهتون يه مشكل كوچيك اما مهم داره...

بله برنامهتون در گوشي هاي مختلف با سايز هاي مختلفي روبرو ميشه كه اين ممكن ميشه تا اجزاء برنامه هركدوم به يه سمت كشيده بشن و خلاصه چهره برنامهتون داغون ميشه ديگه Big Grin

حالا من ميخام تو اين آموزش يه راه براتون بزارم تا در گوشي هاي مختلف بتون ظاهر UI رو به درستي نمايش بدين

...خب، ميريم سراغ آموزش...

اول از همه به اين عكس زير يك نياگهي بنديزيد



خوب، همین طور که تو شکل Rolleyes دیدید در شاخه res چهار تا فولدر جدید با نام های :

Layout-large

Layuot-xlarge

Layout-small

Layout-v14

ایجاد کردیم.

به صورت پیش فرض وقتی پروژه اندروید رو ایجاد میکنیم فقط یک فولدر با نام layout وجود داره که اون لایوت برای گوشی هایی با سایز متوسط ساخته شده.

اما این پوشه های جدید هر کدام به این صورت هستند

Layout-large برای گوشی هایی با صفحه نمایش بزرگ

Layout-xlarge برای گوشی هایی با صفحه نمایش خیلی بزرگ

Layout-small برای گوشی هایی با صفحه نمایش کوچک

Layout-v14 برای گوشی های v14

.....

وقتی این پوشه هارو ایجاد میکنیم اکتیپس تشخیص میده که ما میخایم برای سایز های مختلف گوشه ها لایوت های مختلفی ایجاد میکنیم.

حالا همون لایوتی که در پوشه layout ایجاد کردیم رو در پوشه های جدید کپی و پیست میکنیم... Big Grin

حالا موقعیت عنصر هارو در هر لایوت تنظیم میکنیم (مثلا اگر صفحه نمایش بزرگ باشد به یک شکل عناصر رو بچینید و در سایز کوچک هم به همان شکلی که دوست دارید لایوت رو ویرایش کنید)

این پایه کاری بود که باید میکردید الان میشه گفت ظاهر برنامهتون رو در سایز های مختلف ویرایش کردید تا برنامه در سایز های مختلف دچار مشکل نشه ...

اما اینجا یک چیز دیگه هم برنامه مارا مورد حذف خودش قرار میده تا ظاهر برنامه رو خراب کنه

اونم حالت های افقی و عمودی برنامه هست که UI اپ مارو حذف گرفته دی

خوب برای این مشکل هم راه حلی داریم

این پوشه هایی که تا به حال ساختید برای نمایش برنامه در حالت عمودی هم استفاده میشه و مشکلی نیست اما برای حالت افقی کافیه چند تا پوشه برای این حالت برنامه طراحی کنید تا برنامهتون در حالت افقی هم درست نمایش داده بشه

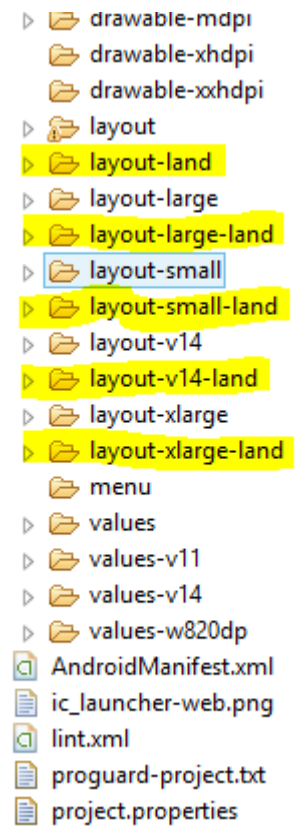
برای این کار باید چهار پوشه دیگه (با نام های زیر) به برنامهتون اضافه کنید.

layout-xlarge-land

layout-large-land

layout-small-land

layout-land



land در این پوشه ها به معنیه (landscape) یا همون حالت افقی هست که میتونید در سایز های مختلف حالت افقی یک استال خاص

بدید

برای این هم مانند پوشه های قبلی لایوت اصلی را کپی و در این پوشه ها پیست میکنیم و ویرایش های دلخواه خودمون رو در اون فایل ها اعمال میکنید...

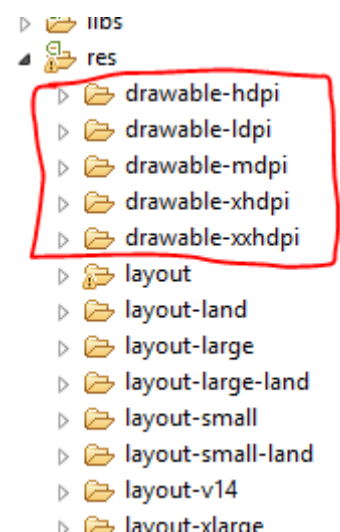
به همین راحتی میتونید برنامهتون رو پر بازدید تر کنید چون یکی از عناصر پیشرفت یک برنامه ظاهر یا UI برنامهتون هست که باید طوری باشه که کاربر جذب بشه... : p

بنابراین برای لایه گرافیکی **Activity**، در هر کدوم از پوشه ها، یک فایل **xml** قرار می دیم (مثلا ابتدا یکی رو میسازیم و بعد آن را در بقیه کپی میکنیم). معمولا توسعه دهنده ها، اول برای یک دسته (معمولا در پوشه **layout** که پیش فرض است)، یک فایل **xml** می سازند و تمامی عناصر آن را طراحی می کنند و عملکرد کدهای **java** مربوط به **Activity** را هم تست می کنند و در آخر که خیالشون از همه چیز راحت شد، فایل **xml** را در بقیه پوشه ها کپی کرده و سپس آونها رو تک تک باز می کنند و از طریق برنامه **eclipse** که این امکان را می دهد که ظاهر گرافیکی فایل **xml** را ببینیم، نحوه چیدمان عناصرها را تنظیم می کنند.

حالا یک سری چیزای دیگه هم میگم تا در چیدمان عناصرتون کاربرد داشته باشه و نمایش اون هارو بهتر کنه: **Idea**

نکته: همیشه در برنامه هاتون واحد **dp** را برای اندازه عناصر گرافیکی و واحد **sp** را برای متن به کار ببرید (واحد **sp** برای اندازه خود متن، نه برای اندازه **TextView** یا عناصری که حاوی متن هستند).

نکته: بهتره که برای عکس هایی که در برنامه قرار میدی سایز های مختلفی از اون هارو درست کنی و در پوشه های مربوط به سایز خودشون قرار بدیدی...



نکته: هر فایل xml که برای یک دسته از گوشی ها با ((اندازه صفحه نمایش)) مشخص به کار می بریم، در واقع برای یک دسته از گوشی ها است که اندازه صفحه نمایش آنها، در یک بازه مشخص قرار می گیرد (اندازه آنها دقیقا یکسان نیست). بنابراین بهتر است عناصر به گونه ای تعریف شوند که در همین بازه نیز تغییرات چندانی نداشته باشیم.

نکته: یه سری از دوستا یه مشکلی براشون به وجود میاد مثلا:

یه برنامه ای طراحی کردن که یه Text View دارن و داخل این متن خلی بلندی گذاشتن

بعد مشکلی که براشون به وجود میاد اینه که در صفحه های بزرگ متن کامل دیده میشه اما در صفحه های کوچک فقط قسمتی از متن دیده میشه

خوب برای حل این مشکل از روش بالا نباد استفاده کنید باید برای برنامهتون یه اسکرول طراحی کنید و اون Text View رو در اون اسکرول قرار بدید تا در صورت کوچک بودن صفحه کاربر بتونه به پایین بره و ادامه متن رو مشاهده کنه...

حالا غیر از این روش ها یه روش دیگه هم هست که برای برنامه هایی استفاده میشه که موقعیت عناصر خیلی خیلی باید دقیق باشه.

این روش هم به این صورت هست که تعداد پیکسی های کوشی کاربر رو دریافت میکنه و بر طبق پیکسل عناصر برنامه رو میچینه

البته من این روش رو هنوز یاد ندارم ولی اگه یاد گرفتم حتما میزارمش

این روش خیلی خیلی دقیق هست اما برنامه نویسان ارشد این روش رو توصیه نمیکنند مگر در برنامه های خاص.....

خوب...

این بود آموزش ما

:::امید وارم بتونم بخشی از مشکلاتتون رو حل کرده باشم:::

بازم سوالی داشتید بپرسید در خدمتم

در آخرم یه نصیحت میکنم Tongue

روی ظاهر برنامهتون خیلی کار کنید تا کاربر پسند باشه

باور کنید این خیلی تو بهتر شدن برنامه کمک میکنه Blush

تا آموزش های بعدی..... بودورود Heart