

Sufijos utilizados en recursos alternativos

La siguiente tabla muestra algunos sufijos calificadores que se pueden añadir a los nombres de las subcarpetas dentro de la carpeta `/res`. Estos sufijos especifican para qué configuraciones del dispositivo deben ser utilizados los recursos que se almacenan en las subcarpetas (por ejemplo, `drawable-hdpi` representaría imágenes para ser visualizadas en una pantalla con una alta densidad de píxeles). Se pueden encontrar más detalles en <http://developer.android.com/guide/topics/resources/providing-resources.html>.

Configuración	Sufijos	Descripción
Código de país	<code>mcc214</code> España <code>mcc334</code> México	MCC (Mobile Country Code) es un código numérico que identifica el país de la tarjeta SIM del dispositivo.
Código de red móvil	<code>mcc214-mnc01</code> Esp.-Vodafone <code>mcc214-mnc03</code> Esp.-Orange	MNC (Mobile Network Code) se usa junto al anterior para identificar al operador dentro de un país. Esta información se extrae de la tarjeta SIM. Lista completa en http://es.wikipedia.org/wiki/MCC/MNC
Idioma	<code>en</code> inglés <code>es</code> español <code>ol</code>	Idioma configurado en terminal según código ISO 639-1 http://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php
Región	<code>es-rES</code> español-España <code>es-rUS</code> español-EE.UU.	Códigos de región según ISO 3166-1-alpha-2 para indicar variantes de un idioma. Se usa en combinación con el anterior. https://en.wikipedia.org/wiki/ISO_3166-1_alpha-2 NOTA: En la actualidad, los dispositivos Android solo permiten configurar dos regiones para <code>es</code> , <code>rES</code> y <code>rUS</code> .
Dirección de escritura (API 17)	<code>ldrtl</code> derecha-izqu. <code>ldltr</code> izqu.- derecha	Dirección de escritura en el <i>layout</i> . <code>ldrtl</code> : de derecha a izquierda (árabe, persa o hebreo); <code>ldltr</code> : de izquierda a derecha. NOTA: Para que tu aplicación soporte escritura de derecha a izquierda, activa <code>supportsRtl</code>
Anchura menor (API 13)	<code>sw320dp</code> =2' =50mm <code>sw480dp</code> =3' =76mm <code>sw600dp</code> =3,75' =95mm (tableta 7') <code>sw720dp</code> =4,5' =114mm	Se obtiene el menor entre anchura y altura de pantalla disponible y se compara el valor indicado en la carpeta. Solo se cargará el recurso si el valor obtenido es mayor que el indicado en la carpeta. Si varias carpetas cumplen la condición, se usa la carpeta con mayor valor. Hay que utilizar <code>dp</code> como unidad (1dp = 1/160 pulgadas). Este valor no se calcula con la anchura total de la pantalla física, sino con el espacio disponible para la

	(tableta 10')	<p>aplicación. Los elementos permanentes del IU del sistema (como botones en pantalla) no se cuentan como espacio disponible.</p> <p>El uso habitual es para indicar la anchura mínima que soporta un <i>layout</i>. Hay que recordar que se compara con el mínimo entre anchura y altura; por lo tanto, no afecta cambiar la inclinación de horizontal a vertical.</p>
Anchura disponible (API 13)	w720dp w1024dp	Anchura de pantalla mínima disponible en dp. Esta configuración cambia con la orientación del dispositivo y se tiene en cuenta solo el espacio disponible. Se usa el recurso más cercano, sin exceder la anchura disponible.
Altura disponible (API 13)	h720dp h1024dp	Altura de pantalla mínima disponible en dp. Esta configuración cambia con la orientación del dispositivo y se tiene en cuenta solo el espacio disponible. Se usa el recurso más cercano, sin exceder la altura disponible.
Tamaño de la pantalla (API 4)	small normal large xlarge	<p>Medida física de la diagonal de la pantalla en pulgadas:</p> <p>small: 2 - 3,5 pulgadas (teléfonos pequeños).</p> <p>normal: 3 - 4,5 pulgadas (teléfonos grandes, PDA).</p> <p>large: 4,2 - 7 pulgadas (tabletas).</p> <p>xlarge: 7-10,5 pulgadas (tabletas grandes, netPC).</p>
Aspecto de la pantalla (API 4)	long notlong	Indica si la densidad gráfica horizontal y vertical es similar (long : cuando hay una diferencia significativa entre la densidad gráfica horizontal y vertical. P. ej., WQVGA, WVGA, FWVGA; notlong : la densidad gráfica horizontal y vertical es similar. P. ej., QVGA, HVGA, VGA). Es decir, en una pantalla notlong los píxeles son cuadrados y en una long son rectángulos.
Orientación de la pantalla	port land	Posición del dispositivo. port : vertical (<i>portrait</i>); land : apaisado (<i>landscape</i>).
Modo de interfaz de usuario (API 13)	car desk television appliance	Configuración actual de la interfaz de usuario. car : modo conducción; desk : modo escritorio; television : el dispositivo es un TV; appliance : dispositivo sin pantalla.
Modo nocturno (API 8)	night notnight	Tiempo actual. night : es de noche; notnight : es de día.
Densidad de píxeles de la pantalla	ldpi mdpi hdpi xhdpi xxhdpi xxxhdpi nodpi tvdpi	<p>Densidad de píxeles medida en píxeles por pulgada.</p> <p>ldpi: baja densidad (aprox. 120 dpi); mdpi: media densidad (aprox. 160 dpi); hdpi: alta densidad (aprox. 240 dpi); xhdpi: extra alta densidad (aprox. 320 dpi); xxhdpi: aprox. 4800 dpi; xxxhdpi: aprox. 640 dpi;</p> <p>nodpi: para recursos que no queremos que sean escalados; tvdpi: entre mdpi y hdpi (aprox. 213 dpi).</p>
Tipo de pantalla táctil	notouch finger	Si se dispone de pantalla táctil. notouch : no hay pantalla táctil; finger : pantalla táctil controlada con el dedo.
Disponibilidad de teclado	keysexposed keyshidden keysoft	Disponibilidad actual de teclado. keysexposed : teclado disponible; keyshidden : se dispone de teclado físico, pero está oculto y no se dispone de teclado <i>software</i> ; keysoft : se dispone de teclado <i>software</i> , esté o no visible.
Método primario de	nokeys qwerty	<i>Main input method for texts</i> . nokeys : no hay teclado físico; qwerty : teclado físico tipo <i>keyboard</i> ; 12key :

entrada de texto	12key	teclado físico de 12 teclas.
Navegación disponibilidad tecla	navexposed navhidden	Disponibilidad de teclas de navegación. <i>navexposed</i> : teclas de navegación accesibles al usuario; <i>navhidden</i> : teclas ocultas al usuario.
Método primario de navegación no táctil	nonav dpad trackball wheel	Método de navegación disponible sin tener en cuenta la pantalla táctil. <i>nonav</i> : no hay; <i>dpad</i> : <i>touch pad</i> ; <i>trackball</i> : <i>trackball</i> ; <i>wheel</i> : rueda direccional.
Versión plataforma (nivel API)	v3 v4 v7	Nivel de API soportado por el dispositivo.