

# Linear Layout

Линейный макет определяется при помощи элемента XML `<LinearLayout>`.

```
<LinearLayout  
xmlns:android="http://schemas.android.com  
/apk/res/android"  
android:layout_width="match_parent"  
android:layout_height="match_parent"  
android:orientation="vertical | horizontal">  
... </LinearLayout>
```

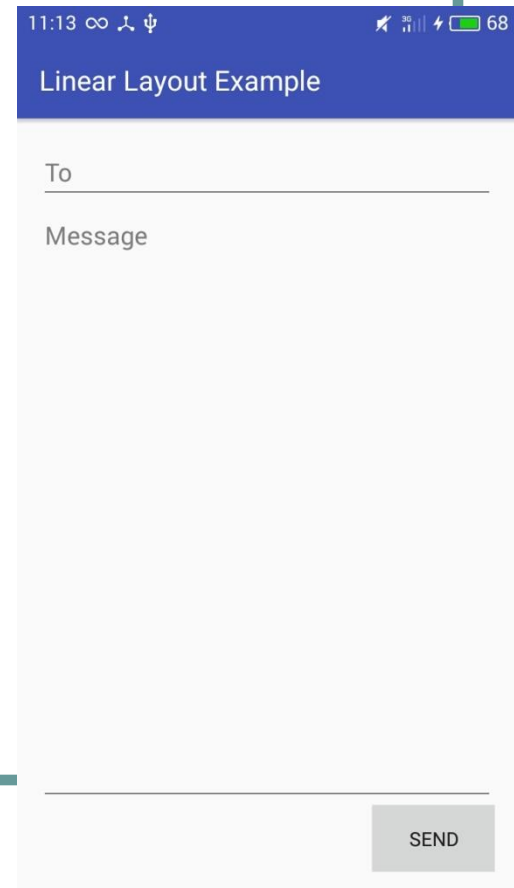
# Последовательность отображения

При определении линейного макета вьюшки включаются в XML-макет в том порядке, в котором они должны следовать на экране. То есть, если нужно, чтобы надпись размещалась над кнопкой, надпись **должна** определяться первой в разметке. В линейном макете айдишники вьюшек понадобятся только в том случае, если нужно будет явно обращаться к ним из кода активити. Чтобы указать, где должна размещаться вьюшка, разработчику не нужно обращаться к другим вьюшкам.

# Пример линейной разметки

<https://git.io/vilMy>

- `android:hint="To"`
- `android:layout_weight="1"`
- `android:gravity="top"`
- `android:layout_gravity="right"`



# Подсказки (hint)

В двух текстовых полях выводятся подсказки “To” и “Message”. Подсказка представляет собой временный текст, который выводится в пустом текстовом поле. Этот текст дает пользователю представление о том, какие данные следует вводить в этом поле. Текст определяется при помощи атрибута **android:hint**.

# Весовой коэффициент

Чтобы текстовое поле Message растянулось по вертикали, занимая всё свободное пространство макета, нужно было назначить этой вьюшке **весовой коэффициент**, или **вес**. Назначение весов — способ приказать вьюшке занять дополнительное пространство в макете. Для назначения веса вьюшке используется атрибут **android:layout\_weight**.

**Практика: назначить полю To вес 2.**

# Выравнивание содержимого

Атрибут **android:gravity** позволяет указать, как содержимое должно размещаться внутри вьюшки. Например, как текст должен позиционироваться в текстовом поле. Если нужно, чтобы текст выводился у верхнего края, следующий фрагмент кода обеспечит нужный эффект: **android:gravity="top"**.  
Другие значения: `bottom`, `left`, `right`, `center_vertical`, `center_horizontal`, `center`, `fill_vertical`, `fill_horizontal`, `fill`.

# Выравнивание самой вьюшки

Атрибут **android:layout\_gravity** позволяет указать, в какой части внешнего пространства должна находиться вьюшка в линейном макете. Например, атрибут может использоваться для смещения вьюшки вправо или для горизонтального выравнивания по центру. Для смещения кнопки вправо в её разметку включается следующий атрибут:

**android:layout\_gravity="right"**