

## Sufijos utilizados en recursos alternativos

La siguiente tabla muestra algunos sufijos calificadores que se pueden ser añadidos 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). Más detalles se pueden encontrar en la sección 2.5 y 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 el anterior para identificar el operador dentro de un país. Esta información se extrae de la tarjeta SIM. Lista completa: <a href="http://es.wikipedia.org/wiki/MCC/MNC">http://es.wikipedia.org/wiki/MCC/MNC</a>
Idioma	<code>en</code> inglés <code>es</code> español	Idioma configurado en terminal según código ISO 639-1 <a href="http://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php">http://www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php</a>
Región	<code>es-rES</code> español-España <code>es-rUS</code> español-EEUU	Códigos de región según ISO 3166-1-alpha-2 para indicar variantes de un idioma. Se usa en combinación con el anterior. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/ISO_3166-1_alpha-2">https://en.wikipedia.org/wiki/ISO_3166-1_alpha-2</a> <b>Nota:</b> 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-izda. <code>ldltr</code> izda.- derecha	Dirección de escritura en el layout. <code>ldrtl</code> : de derecha a izquierda (árabe, persa o hebreo), <code>ldltr</code> : de izquierda a derecha. <b>Nota:</b> Para que tu aplicación soporte escritura de derecha a izquierda activa <code>supportsRtl</code>
Ancho menor (API 13)	<code>sw320dp</code> =2' =50mm	Se obtiene el menor, entre ancho y alto de pantalla disponible y se compara con el valor indicado en la carpeta. Solo se cargará el recurso si el valor

	<code>sw480dp</code> = 3' = 76mm <code>sw600dp</code> = 3,75' = 95mm (tableta 7') <code>sw720dp</code> = 4,5' = 114mm (tableta 10')	<p>obtenido es mayor al 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).</p> <p>Este valor no se calcula con el ancho total de la pantalla física, si no con el espacio disponible para la 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 el ancho mínimo que soporta un layout. Hay que recordar que se compara con el mínimo entre ancho y alto, por lo tanto, no afecta cambiar la inclinación de horizontal a vertical.</p>
Anchura disponible (API 13)	<code>w720dp</code> <code>w1024dp</code>	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)	<code>h720dp</code> <code>h1024dp</code>	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)	<code>small</code> <code>normal</code> <code>large</code> <code>xlarge</code>	<p>Medida física de la diagonal de la pantalla en pulgadas:</p> <p><code>small</code>: 2 - 3,5 pulgadas (teléfonos pequeños)  <code>normal</code>: 3 - 4,5 pulgadas (teléfonos grandes, PDAs)  <code>large</code>: 4,2 - 7 pulgadas (tabletas)  <code>xlarge</code>: 7-10,5 pulgadas (tabletas grandes, netPC)</p>
Aspecto de pantalla (API 4)	<code>long</code> <code>notlong</code>	Indica si la densidad gráfica horizontal y vertical es similar ( <code>long</code> : cuando hay una diferencia significativa entre la densidad gráfica horizontal y vertical. Ej. WQVGA, WVGA, FWVGA; <code>notlong</code> : la densidad gráfica horizontal y vertical es similar. Ej. QVGA, HVGA, VGA). Es decir, en una pantalla <code>notlong</code> los píxeles son cuadrados y en una <code>long</code> son rectángulos.
Orientación pantalla	<code>port</code> <code>land</code>	Posición del dispositivo. <code>port</code> : vertical (portrait), <code>land</code> : apaisado (landscape).
Modo de interfaz de usuario (API 13)	<code>car</code> <code>desk</code> <code>television</code> <code>appliance</code>	Configuración actual del interface de usuario. <code>car</code> : modo conducción, <code>desk</code> : modo escritorio, <code>television</code> : el dispositivo es un TV, <code>appliance</code> : dispositivo sin pantalla.
Modo nocturno (API 8)	<code>night</code> <code>notnight</code>	Tiempo actual. <code>night</code> : modo nocturno, <code>notnight</code> : modo diurno.
Densidad de píxeles de la pantalla	<code>ldpi</code> <code>mdpi</code> <code>hdpi</code> <code>xhdpi</code> <code>nodpi</code> <code>tvdpi</code>	Densidad de píxeles medida en píxeles por pulgada. <code>ldpi</code> : baja densidad (aprox. 120 dpi), <code>mdpi</code> : media densidad (aprox. 160 dpi), <code>hdpi</code> : high densidad (aprox. 240 dpi), <code>xhdpi</code> : extra alta densidad (aprox. 320 dpi), <code>nodpi</code> : para recursos que no queremos que sean escalados, <code>tvdpi</code> : entre <code>mdpi</code> y <code>hdpi</code> (aprox. 213 dpi).
Tipo de	<code>notouch</code>	Si se dispone de pantalla táctil. <code>notouch</code> : no hay pantalla táctil, <code>finger</code> : pantalla táctil controlada con

## Tipos de recursos alternativos

pantalla táctil	<code>finger</code>	el dedo.
Disponibilidad de teclado	<code>keysexposed</code> <code>keyshidden</code> <code>keysoft</code>	Disponibilidad actual de teclado. <code>keysexposed</code> : teclado disponible, <code>keyshidden</code> : se dispone de teclado físico pero está oculto y no se dispone de teclado software, <code>keysoft</code> : se dispone de teclado software, esté o no visible.
Método primario de entrada de texto	<code>nokeys</code> <code>qwerty</code> <code>12key</code>	Método principal de entrada de texto. <code>nokeys</code> : no hay teclado físico, <code>qwerty</code> : teclado físico tipo keyboard, <code>12key</code> : teclado físico de 12 teclas.
Navegación disponibilidad tecla	<code>navexposed</code> <code>navhidden</code>	Disponibilidad de teclas de navegación. <code>navexposed</code> : teclas de navegación accesibles al usuario, <code>navhidden</code> : teclas ocultas al usuario.
Método primario de navegación no táctil	<code>nonav</code> <code>dpad</code> <code>trackball</code> <code>wheel</code>	Método de navegación disponible sin tener en cuenta la pantalla táctil. <code>nonav</code> : no hay, <code>dpad</code> : touch pad, <code>trackball</code> : trackball, <code>wheel</code> : rueda direccional.
Versión Plataforma (nivel API)	<code>v3</code> <code>v4</code> <code>v7</code>	Nivel de API soportado por el dispositivo.