



UNIVERSIDAD DE COLIMA

Universidad de Colima

Facultad de Telemática

Ingeniería de software

Programación de Móviles

Trabajo Independiente - Dibujar: una imagen en Android Studio con Kotlin

Tercera parcial

Almno. Angel Isaac Bejarano Flores

5°D

Mtro. Armando Román Gallardo

Martes 8 de diciembre de 2020. Manzanillo, Col.

activity_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/layout1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity" />
```

Interfaz



MainActivity.kt

```
package com.example.dibujarimagen

import android.content.Context
import android.graphics.BitmapFactory
import android.graphics.Canvas
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
import android.os.Bundle
import android.view.View
import kotlinx.android.synthetic.main.activity_main.*

class MainActivity : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
```

```
super.onCreate(savedInstanceState)
setContentView(R.layout.activity_main)

val fondo = Lienzo(this)
layout1.addView(fondo)
}
internal inner class Lienzo(context: Context) : View(context) {

    override fun onDraw(canvas: Canvas) {
        canvas.drawRGB(0, 0, 255)
        val bmp = BitmapFactory.decodeResource(resources, R.mipmap.imagen1)
        canvas.drawBitmap(bmp, 0f, 0f, null)
    }
}
}
```