Open Opened 3 weeks ago by Rubén Montero

Imágenes

Resumen

- Aprenderemos sobre el componente ImageView
- Mostraremos una imagen en MonstersActivity

Descripción

Hasta ahora hemos usado botones y textos.

Son dos componentes fundamentales en desarrollo móvil, pero a los usuarios también le gusta observar recursos gráficos en las aplicaciones.

ImageView es un componente que sirve para mostrar una imagen. Nosotros vamos a usar una imagen que ya viene con la aplicación.

¿Ya viene con la aplicación?

Sí. En la carpeta res/ podemos añadir distintos tipos de resources (recursos). Algunos, como ya sabes, son archivos XML que describen las interfaces.

Pues bien, dentro de res/drawables/ es común añadir imágenes (.png , .jpg) que mostraremos dentro de nuestra aplicación.

¡Ojo! No queremos que estas imágenes ocupen demasiado, pues *aumentarán el tamaño de la aplicación*. ¿Alguna vez has ido a bajar una aplicación de la PlayStore y después de ver que pesaba 200Mb has cancelado la descarga?

La tarea

En primer lugar, en activity_monsters.xml , añade un android:id al TextView que ya habíamos creado en una tarea anterior:

```
<TextView
android:id="@+id/monstersTitle"
```

Luego, añade un ImageView:

```
<ImageView
android:layout_width=""
android:layout_height=""</pre>
```

Es raro que se use wrap_content con un ImageView. Pantallas de diferentes tamaños mostrarán la misma imagen más grande o más pequeña, pues los píxeles de la imagen son los mismos.

En su lugar, suele concebirse el ImageView como un lienzo. Ajustamos dicho lienzo empleando constraints. Para ello, usa odp como ancho y alto:

```
<ImageView
android:layout_width="0dp"
android:layout_height="0dp"</pre>
```

A continuación, añade constraints para posicionarlo debajo del título, y pegado al borde de la pantalla por izquierda, derecha y abajo. Así:

```
<ImageView
    android:layout_width="0dp"
    android:layout_height="0dp"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/monstersTitle"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"/>
```

android:src

Lo único que nos falta es indicar qué imagen debe mostrar. Nosotros vamos a mostrar la imagen de togemon.

Añade el siguiente atributo a tu ImageView:

10/4/2023, 8.54 AM

android:src="@drawable/togemon"

Y... una buena práctica

También es recomendable añadir el atributo contentDescription a las imágenes.

Este atributo sirve para describir una imagen por cuestiones de accesibilidad. Es decir, una persona ciega o con visión reducida usará el lector de pantalla y agradecerá disponer de una ayuda para comprender el contenido visual de la imagen.

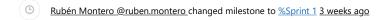
Para terminar, añade este otro atributo a tu ImageView:

 $\verb"android:contentDescription="Un Digimon muy poderoso""$

¡Listo! Ya hemos mostrado nuestra primera imagen en una aplicación. ¿Qué tal se ve?

Por último

Sube tus cambios al repositorio en un nuevo commit.



Ania Blanco @ania.blanco mentioned in commit 5d9c4e55 1 week ago

 $10/4/2023, 8:54 \, \mathrm{AM}$