

ImageView

Sumario

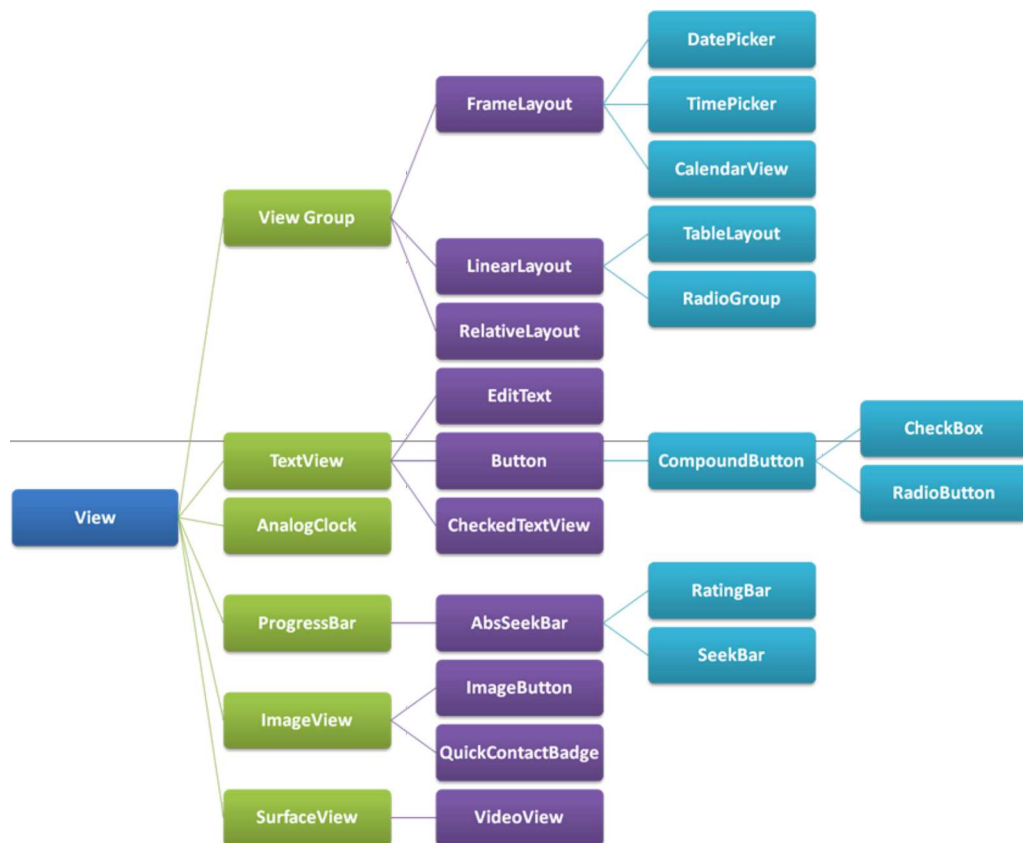
Introdución

Caso práctico

- Recursos de imaxes
- XML do layout
- Código Java

Introdución

- Un control **ImageView** mostra en pantalla unha imaxe calquera.
- Permite ser escalada (**android:scaleType**) e tinguida (**android:tint**)
- A clase **ImageView** herda directamente da clase **View**

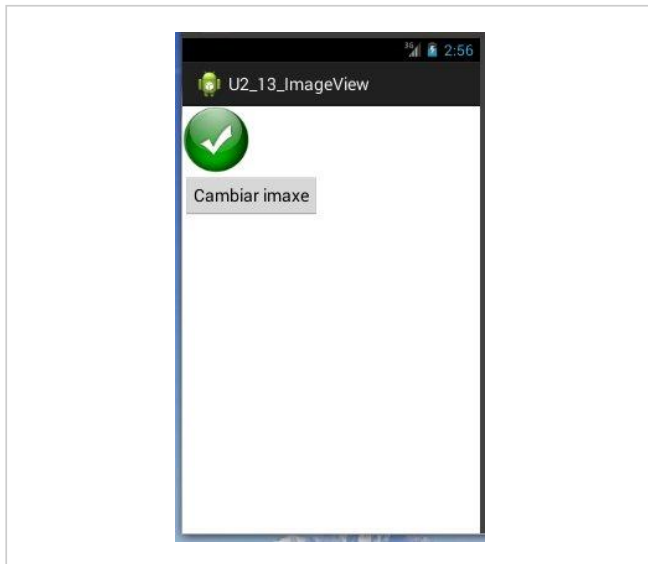


- Imaxe obtida de: <http://www.itcsolutions.eu/2011/08/27/android-tutorial-4-procedural-vs-declarative-design-of-user-interfaces>
- Referencias:
 - <http://developer.android.com/reference/android/widget/ImageView.html>

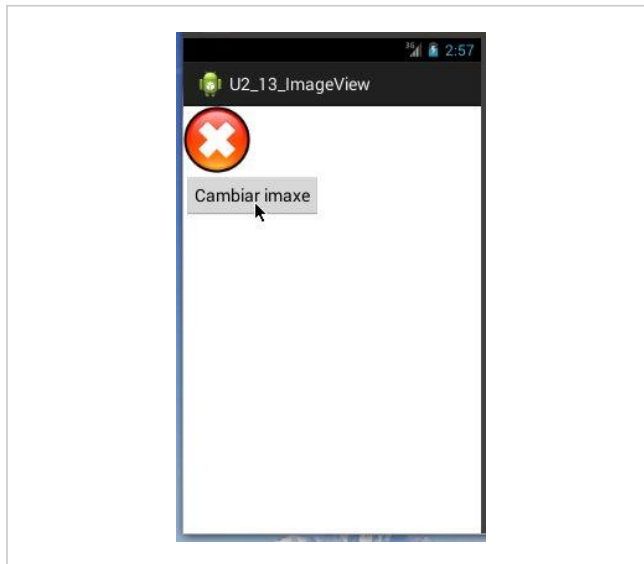
Caso práctico

- Comezamos creando o proxecto **U2_13_ImageView**
- Creamos unha aplicación que cargue por defecto unha imaxe de "OK" e un botón.
- Cando prememos no botón ou na imaxe cambia a imaxe por outra de "NON-OK" e así continuamente.

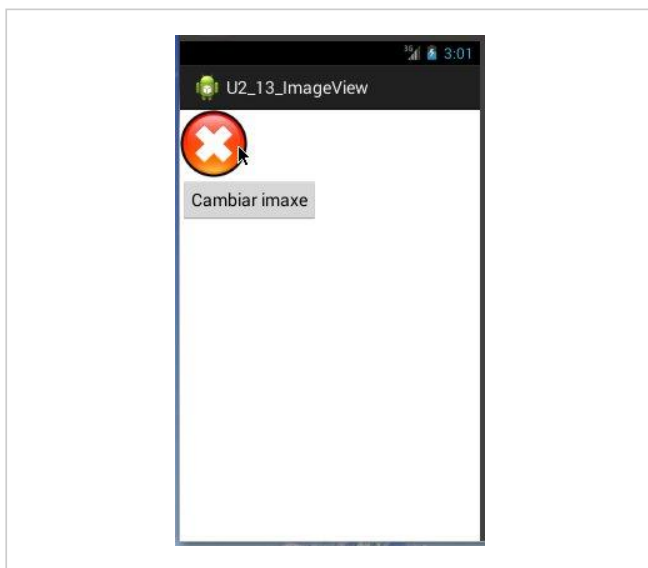
ImageView



Iniciada a aplicación



Premer no botón cambia imaxe.



Premer na imaxe tamén a cambia.

Recursos de imaxes

- Crear o cartafol `/res/values/drawable`

Recursos de imaxes



Descargar o boto ok.png



Descargar o boto no.png



Arrastralos ao cartafol anterior dentro do IDE. Lembrar que os nomes deben estar en minúsculas.

XML do layout

- Observar como se referencia á imaxe que vai cargar o control (líña 12).
- Os dous controles chaman ao mesmo método no caso de facer click neles.

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3   android:layout_width="match_parent"
4   android:layout_height="match_parent"
5   android:orientation="vertical" >
6
7   <ImageView
8     android:id="@+id/img_imaxe"
9     android:layout_width="wrap_content"
10    android:layout_height="wrap_content"
11    android:contentDescription="Imaxe"
12    android:src="@drawable/ok"
13    android:onClick="onCambiarImaxeClick"
14    android:tag="OK" />
15
16   <Button
17     android:id="@+id/btn_cambiar_imaxe"

```

```

18     android:layout_width="wrap_content"
19     android:layout_height="wrap_content"
20     android:onClick="onCambiarImaxeClick"
21     android:text="Cambiar imaxe" />
22
23 </LinearLayout>

```

- **Liña 14:** Pónselle unha etiqueta á imaxe para poder controlar por código cal é a imaxe cargada.

Código Java

```

1 package com.example.u2_13_imageview;
2
3 import android.app.Activity;
4 import android.os.Bundle;
5 import android.view.Menu;
6 import android.view.View;
7 import android.widget.ImageView;
8
9 public class U2_13_ImageView extends Activity {
10
11     @Override
12     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
13         super.onCreate(savedInstanceState);
14         setContentView(R.layout.activity_u2_13__image_view);
15     }
16
17     @Override
18     public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
19         // Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.
20         getMenuInflater().inflate(R.menu.u2_13__image_view, menu);
21         return true;
22     }
23
24     public void onCambiarImaxeClick(View view) {
25         // ImageView img = (ImageView) view;
26
27         ImageView img = (ImageView) findViewById(R.id.img_imaxe);
28
29         if (img.getTag() == "OK") {
30             img.setTag("NO");
31             img.setImageResource(R.drawable.no);
32
33         } else {
34             img.setTag("OK");
35             img.setImageResource(R.drawable.ok);
36         }
37     }
38
39 }

```

- **Liña 29:** comprobamos cal é o Tag da imaxe cargada.
- **Liña 30, 31:** se a imaxe é ok.png entón cargamos a de no.png e cambiamos a etiqueta. O mesmo se fai nas liñas 34 e 35.
- A través da clase Java R accedemos ás imaxes.
- **Liña 25:** se o método se chama so dende a imaxe e non dende o botón poderíamos facer uso do parámetro view do método e comentar a liña 27.

-- Ángel D. Fernández González e Carlos Carrión Álvarez -- (2015).

Obtenido de «<https://manuais.iessanclemente.net/index.php?title=ImageView&oldid=57131>»

Esta página se editó por última vez el 28 jul 2015 a las 09:09.

El contenido está disponible bajo la licencia [Creative Commons: CC-BY-NC-SA](#), a menos que se indique lo contrario.