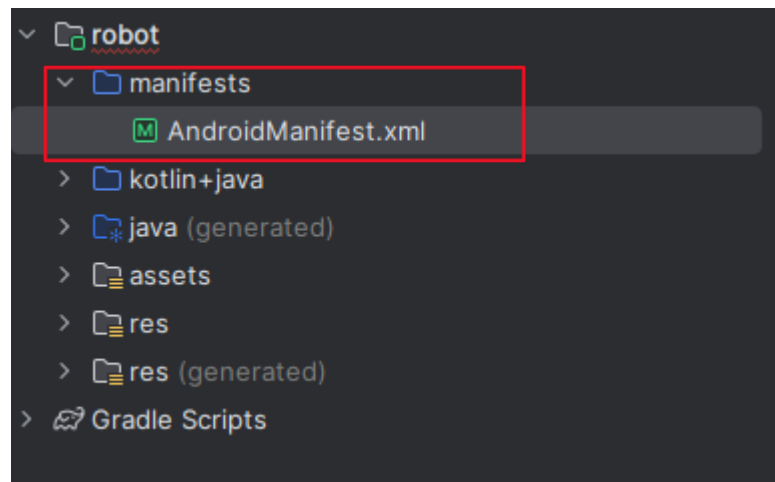


Documentación.

Cambios de imagen de proyecto en Android Studio



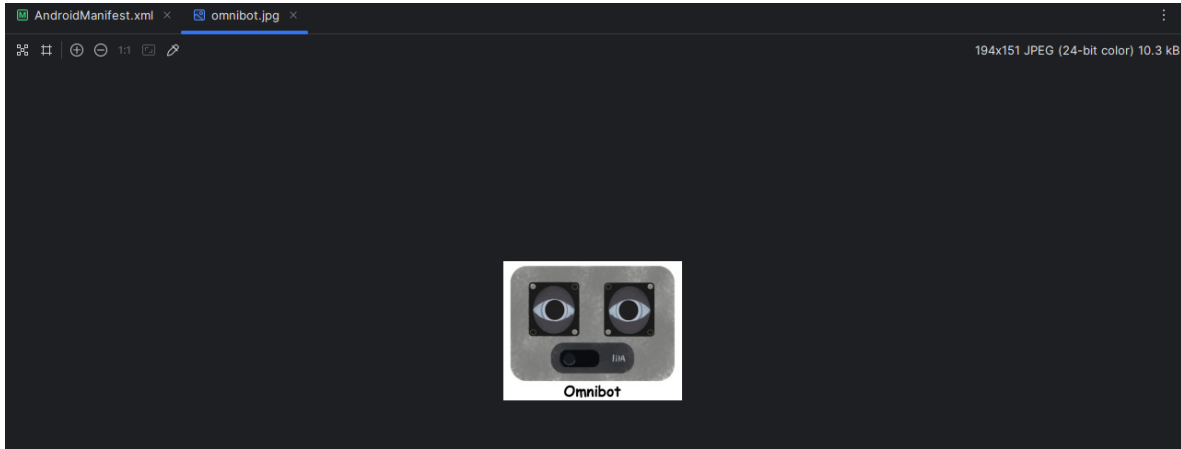
1.- Para poder cambiar cualquier característica visual de un proyecto en Android Studio nos colocaremos en la carpeta raíz del proyecto y nos dirigiremos a la carpeta **manifests** y abriremos el XML llamado “**AndroidManifest.xml**”



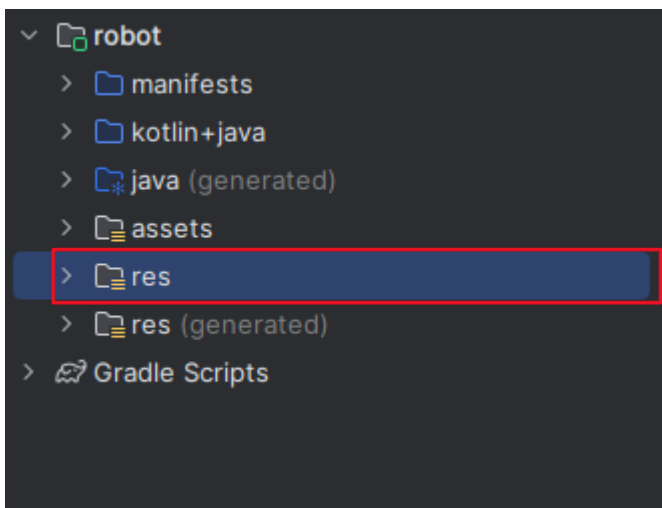
Una vez dentro del archivo XML no posicionaremos en las líneas del código, ahora para poder cambiar el icono principal de la aplicación, la línea en posicionarse es la línea 36.



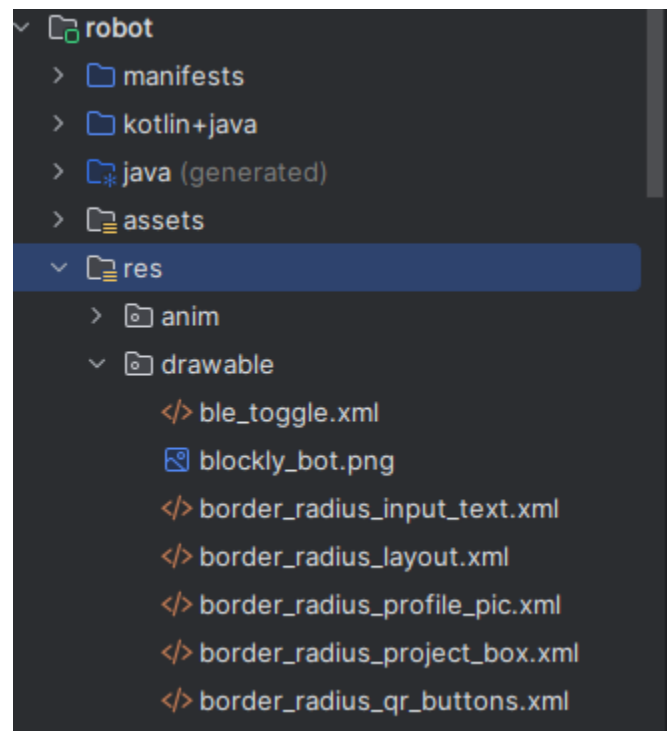
Presionaremos ctrl + click izquierdo, una vez haciendo esto, nos redirigirá a la imagen. Aquí es importante tener la imagen en el proyecto.



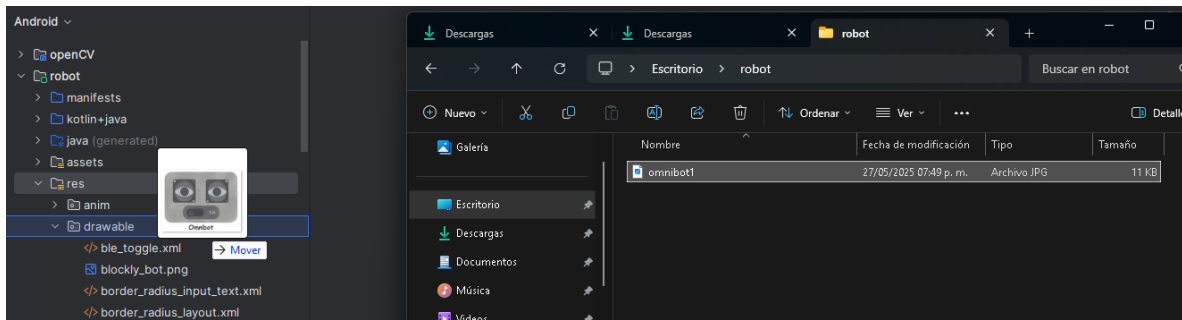
En caso de que no tengas la imagen en el proyecto, se debe cargar al proyecto de la siguiente manera. El proyecto se encuentra organizado, toda imagen o carácter utilizado para dar visualización se encuentra ahí. Entonces ahí también cargaremos nuestra imagen.



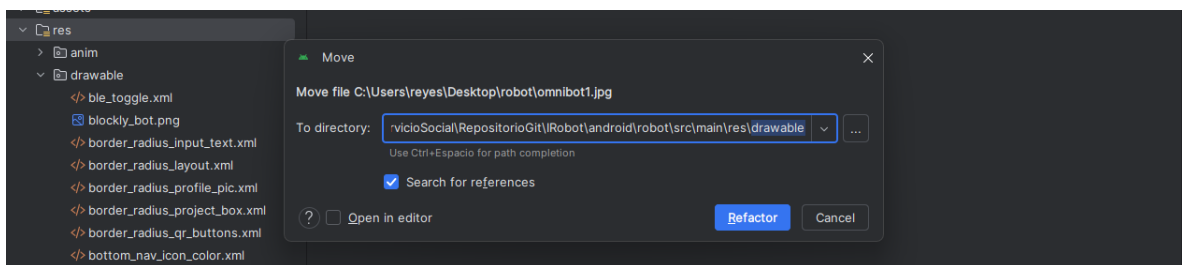
Presionaremos en la carpeta de **res** y posteriormente en la carpeta **drawable**, ahí es donde arrastremos nuestra imagen.



Se puede hacer simplemente arrastrando la imagen a la carpeta.



Aquí confirmamos que si y ahora ya nuestra imagen que deseamos será incluida en nuestro proyecto.

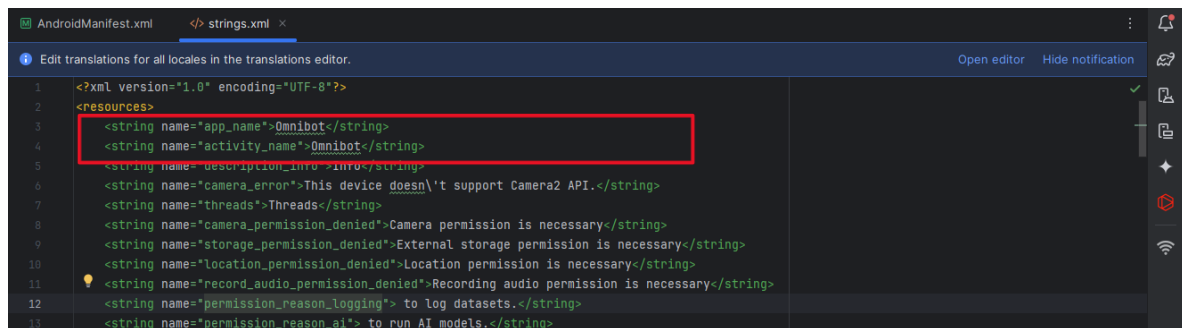


Para cambiar el nombre de la aplicación de igual manera nos posicionaremos en el archivo **manifest** pero ahora en la línea 37. Igual ctrl + click



```
2 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
30 <uses-feature android:name="android.hardware.location.gps" android:required="true"/>
31
32 <!--Iconos, nombres, colores de la aplicacion-->
33 <application
34     android:name=".OpenBotApplication"
35     android:allowBackup="false"
36     android:icon="@drawable/omnibot"
37     android:label="@string/app_name"
38     android:requestLegacyExternalStorage="true"
39     android:roundIcon="@drawable/ic_robot_movimiento"
40     android:supportsRtl="true"
41     android:theme="@style/AppTheme"
42     android:usesCleartextTraffic="true">
```

Posteriormente nos encontraremos en un XML el cual tiene todas las etiquetas que utilizamos en nuestro proyecto, aquí las que nos interesa son 3 y 4 que pertenecen al nombre de la aplicación.



```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <resources>
3     <string name="app_name">Omnibot</string>
4     <string name="activity_name">Omnibot</string>
5     <string name="description_intro">Intro</string>
6     <string name="camera_error">This device doesn't support Camera2 API.</string>
7     <string name="threads">Threads</string>
8     <string name="camera_permission_denied">Camera permission is necessary</string>
9     <string name="storage_permission_denied">External storage permission is necessary</string>
10    <string name="location_permission_denied">Location permission is necessary</string>
11    <string name="record_audio_permission_denied">Recording audio permission is necessary</string>
12    <string name="permission_reason_logging"> to log datasets.</string>
13    <string name="permission_reason_ai"> to run AI models.</string>
```

Para ver los cambios solo tienes que volver a instalar la aplicación.