



Ejercicio: Cambiar nombre e icono de la Aplicación Android

Vamos a trabajar con el proyecto "Ejemplo MVVM". Para cambiar el nombre de la app se debe cambiar el valor del atributo **app_name** en *strings.xml*, que normalmente es el valor de la etiqueta **label** en el fichero *AndroidManifest.xml*.

Nota: Si hacemos Ctrl+clic sobre @string/app_name, accederemos directamente al fichero @strings, en concreto, a la entrada app_name.

</> strings.xml ×

ⓘ Edit translations for all locales in the translations editor.

```
1 <resources>
2   <string name="app_name">EjemploMVVM</string>
3 </resources>
```

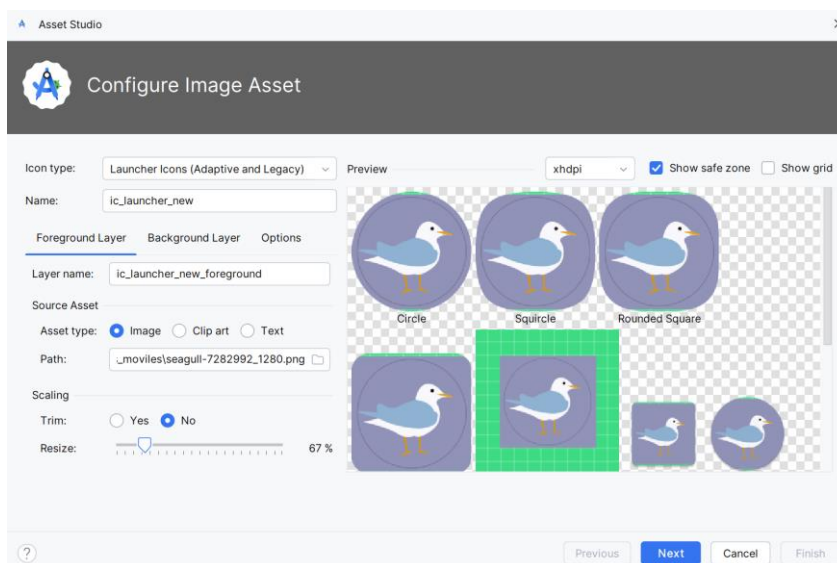
AndroidManifest.xml ×

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3   xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
4
5   <application
6     android:allowBackup="true"
7     android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
8     android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
9     android:icon="@mipmap/ic_launcher"
10    android:label="@string/app_name"
11    android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
12    android:supportsRtl="true"
13    android:theme="@style/Theme.EjemploMVVM"
14    tools:targetApi="31">
```

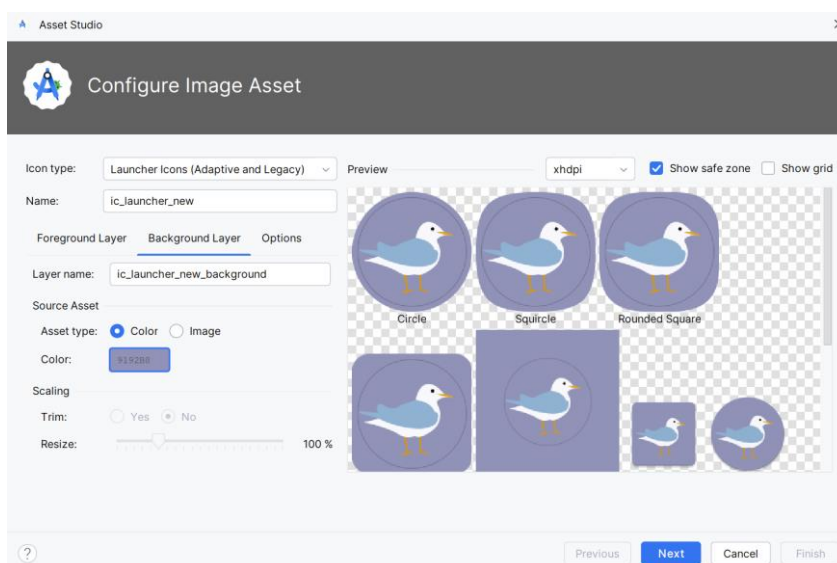
Para **cambiar el icono de la aplicación** hay que cambiar el valor de la etiqueta **icon** en el fichero *AndroidManifest.xml*, y el de la etiqueta **roundIcon** que es para algunas APIs en las que el icono sale de manera redondeada, pero antes vamos a crear el icono con **Asset Studio** (ver <https://developer.android.com/studio/write/create-app-icons?hl=es-419#access>).

Para crear el icono, sobre la carpeta **res**, hacemos botón derecho **New/Image Asset**. Una vez en la pantalla de configuración hay que seleccionar el tipo de icono como "Launcher Icons(Adaptive and Legacy)", ponemos un nombre nuevo y en la solapa "Foreground Layer" en el campo *Path* accedemos a donde tenemos guardada la nueva imagen. Recuerda ajustar la imagen con la opción *Resize*, bajamos el porcentaje, para que quede dentro de los límites

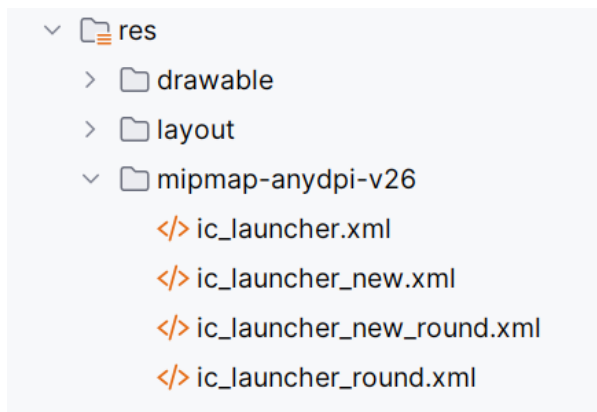
Nota: Hay numerosas páginas que te permite descargar imágenes gratuitas como por ejemplo <https://pixabay.com/es/> .



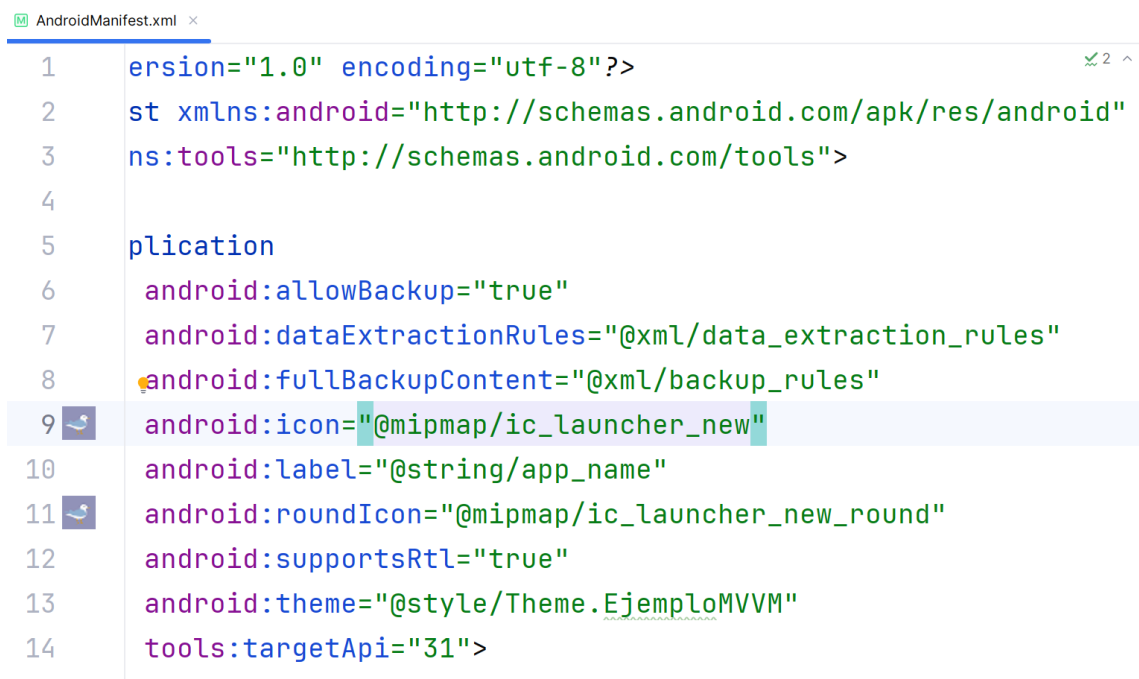
Ahora vamos a la solapa "Background Layer" para configurar la capa de fondo y poner un color igual al color de fondo de la imagen que seleccionamos anteriormente, y pulsamos **Next** y luego **Finish**.



El icono se va a crear en las diferentes densidades que requiere el dispositivo móvil dentro de res/mipmap:



Ahora vamos al fichero *AndroidManifest.xml* y ponemos el nuevo icono en **Icon** y **RoundIcon**.



Si ejecutamos la aplicación, veremos cómo ha cambiado.

