

### Paso 1

El ícono debe ser una imagen de extensión PNG. Esto se hace más fácil, ya que conseguir una figura y convertirla en formato .ico es muy complicado. Los PNG nos ayudan bastante.

### Paso 2

La imagen que será el ícono debe estar dentro del paquete de fuentes, como si fuera una clase más. Si estuviera dentro de un paquete, sería mucho mejor.



### Paso 3

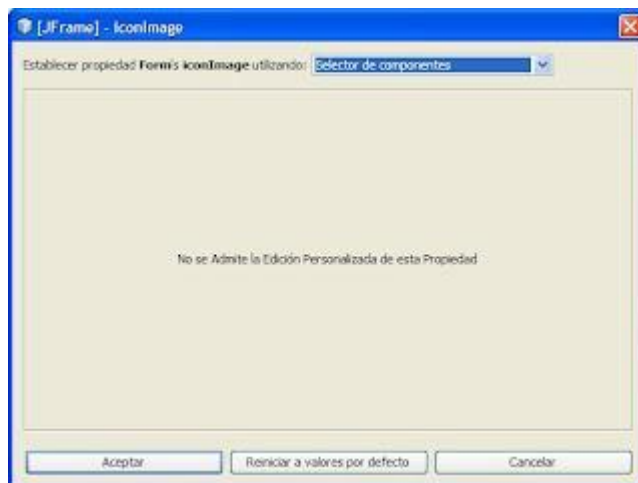
En el código del JFrame que vamos a poner el ícono, sobreescribimos el método `getIconImage()` conteniendo el siguiente código: (notar cómo se está llamando a la imagen .png)

`@Override`

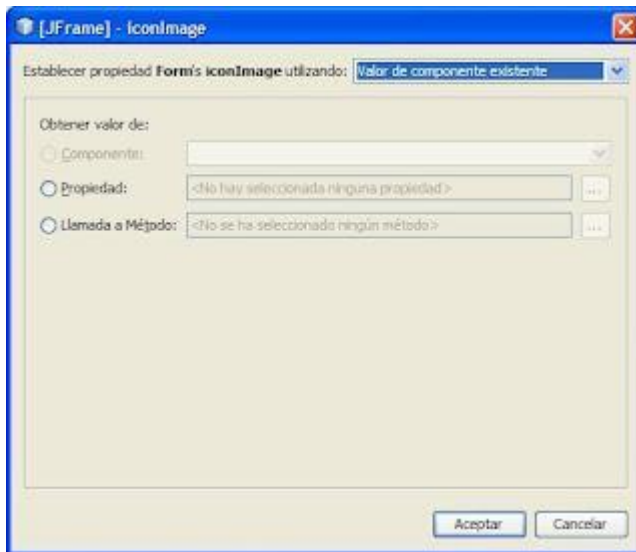
```
public Image getIconImage() {  
    Image retValue = Toolkit.getDefaultToolkit().  
        getImage(ClassLoader.getResource("resources/icono.png"));  
  
    return retValue;  
}
```

### Paso 4

En la vista de diseño del JFrame, lo seleccionamos y vamos a sus propiedades, buscamos la propiedad "iconImage" y hacemos clic en el botón de puntos suspensivos. Se mostrará una ventana de diálogo como esta:



De la lista desplegable, seleccionamos "Valor de componente existente". Esto hará que cambie la ventana a la siguiente forma:



Seleccionamos la opción "Propiedad" y hacemos clic en el botón de puntos suspendidos. Aparecerá una ventana de diálogo más pequeña, y seleccionamos la propiedad "iconImage" que aparece ahí.

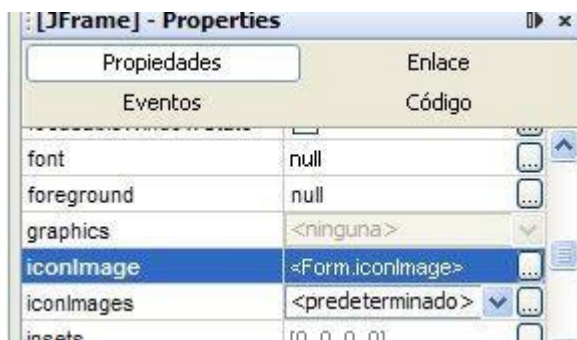


Clic en Aceptar, y se verá así:



y nuevamente clic en "Aceptar" para cerrar la ventana de selección de imagen.

Ahora, veremos que las propiedades del JFrame ya tiene un nuevo valor



## Paso 5

Ejecutamos la aplicación con el JFrame, y voila! nuestro JFrame con un ícono diferente

