

PARA AGREGAR LA IMAGEN

Agregar la imagen a la carpeta "drawable":

Haz clic derecho en la carpeta "drawable" en el panel de navegación de tu proyecto en Android Studio.

Selecciona "Nuevo" y luego "Recurso de imagen".

Selecciona "Tipo de activo" como "Imagen" y elige la imagen que deseas agregar.

Haz clic en "Finish" para agregar la imagen a la carpeta "drawable"

PARA AGREGAR LOS IDIOMAS

```
<resources>
```

```
    <string name="app_name">Mi aplicación</string>
```

```
    <string name="greeting">¡Hola!</string>
```

```
</resources>
```

```
<resources>
```

```
    <string name="app_name">My Application</string>
```

```
    <string name="greeting">Hello!</string>
```

```
</resources>
```

```
public class MyApp extends Application {
```

```
    @Override
```

```
    public void onCreate() {
```

```
        super.onCreate();
```

```
        // Obtener el idioma del dispositivo
```

```
        String language = Locale.getDefault().getLanguage();
```

```
        // Establecer el idioma de la aplicación en función del idioma del dispositivo
```

```
        if (language.equals("en")) {
```

```
            setLocale("en");
```

```
    } else if (language.equals("fr")) {  
        setLocale("fr");  
    } else if (language.equals("de")) {  
        setLocale("de");  
    } else {  
        setLocale("es");  
    }  
}
```

```
private void setLocale(String languageCode) {  
    Locale locale = new Locale(languageCode);  
    Locale.setDefault(locale);  
    Configuration config = new Configuration();  
    config.locale = locale;  
    getResources().updateConfiguration(config, getResources().getDisplayMetrics());  
}  
}
```

```
<TextView  
    android:id="@+id/greeting_text"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="@string/greeting" />
```