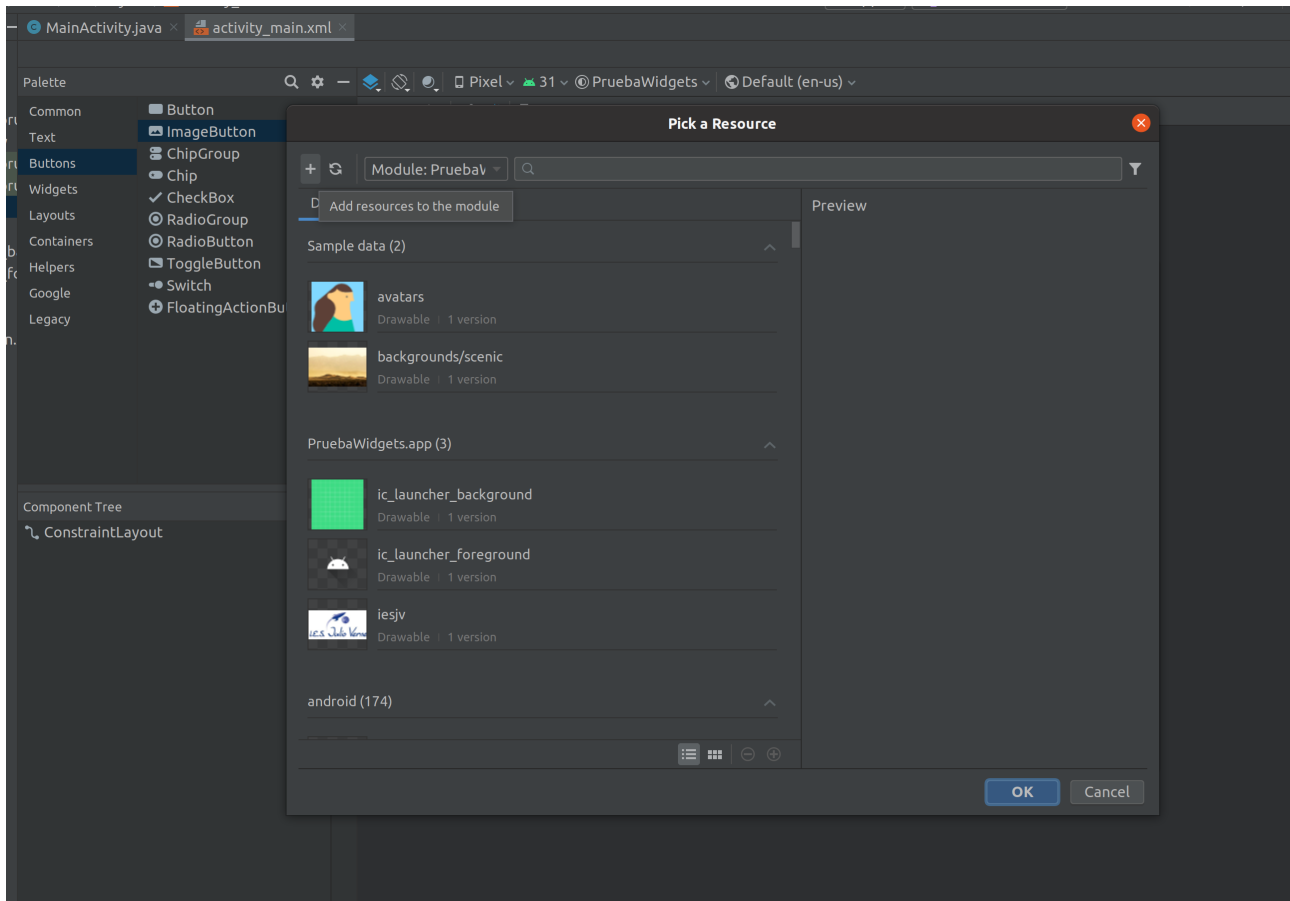


CREACIÓN DE UN BOTÓN CON IMAGEN

1. Seleccionamos el widget **ImageButton**
2. Se desplegará una pantalla para seleccionar la imagen de fondo del botón. Se puede elegir cualquier imagen presente en *app/res/drawable*
3. Podemos importar nuestras propias imágenes al proyecto para utilizarlas



4. En el archivo XML de nuestro activity, el código del botón quedará de la siguiente manera:

```
<ImageButton
    android:id="@+id/imageButton"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:onClick="aceptar"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.497"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.696"
    app:srcCompat="@drawable/iesjv" />
```

Como se observa, se le puede asignar un evento de tipo *onClick* o cualquier evento diseñado por el programador.

El atributo ***app:srcCompat*** contiene la referencia a la imagen del botón que se encuentra en *drawable*

5. *ImageButton* hereda de *ImageView*, por lo que podemos usar el método *ImageView.setImageResource(int)* para cambiar la imagen del botón por código. Se le pasa por parámetro el entero con la id del drawable que se quiere insertar.

6. Resultado final:

