

Tutorial.

Agafar imatges dinàmicament en funció d'un string

Objectiu

Agafar i mostrar imatges dinàmicament de la carpeta drawable

Pas a pas.

1. Crearem dos vector assets amb els símbols del dollar i de l'euro i els anomenarem
 - ic_euro
 - ic_dollar
2. Farem que l'aplicació sigui multidioma i que tingui un string name moneda on en anglès sigui el dollar i en català-castellà l'euro

Strings (es): `<string name="moneda">euro</string>`

Strings (en): `<string name="moneda">dollar</string>`

3. A l'ActivityMain.java definirem el string de la imatge en funció de l'idioma que tinguem actualment

```
String imgName = "ic_" + getString(R.string.moneda);
```

4. Definirem una variable int que serà l'identificador de l'icona. Per aconseguir-ho hem d'anar als recursos i buscar l'identificador de la imatge que tingui el nom anterior i es trobi a la carpeta drawable.

```
int icon = getResources().getIdentifier(imgName, "drawable",  
getPackageName());
```

5. Finalment afegirem aquest pictograma a l'EditText

```
EditText price = findViewById(R.id.price);
```

```
price.setCompoundDrawablesWithIntrinsicBounds(0, 0, icon, 0);
```