

# Bilder in KorGE einfügen

Ein *Image* ist in KorGE einfach eine Subklasse von *View*. Alle *View*-Objekte können mit dem Befehl *addChild(view)* der *Stage* hinzugefügt und somit angezeigt werden.

Um ein *Image* hinzuzufügen, benötigen wir erstmal eine Quelldatei. Hierbei werden alle gängigen Bildtypen unterstützt (PNG, JPG, ...). PNG ist zu bevorzugen, da dieser Dateityp Transparenz unterstützt.

Die Bilddatei (ein sog. *Bitmap* = Raster-/Pixelgrafik) muss dann in den Ordner *src/commonMain/resources* kopiert werden

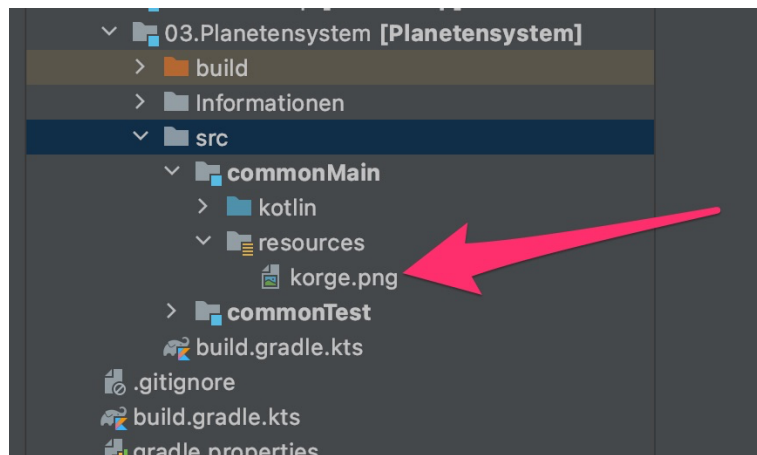


Abbildung 1 Die Datei *korge.png* ist korrekt im *resources* Ordner platziert

Nun kann man das *Bitmap* einlesen, um daraus ein *Image* zu erzeugen:

```
val bitmap = resourcesVfs["korge.png"].readBitmap()
```

Die nun erhaltene Referenz *bitmap* kann nun dem Konstruktor der Klasse *Image* zugeführt werden.

```
val meinBild = Image(bitmap)
```

Als letztes wird nun das *Image* der *Stage* hinzugefügt

```
addChild(meinBild)
```