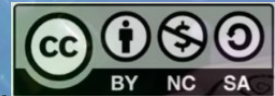


Components Image i Icon



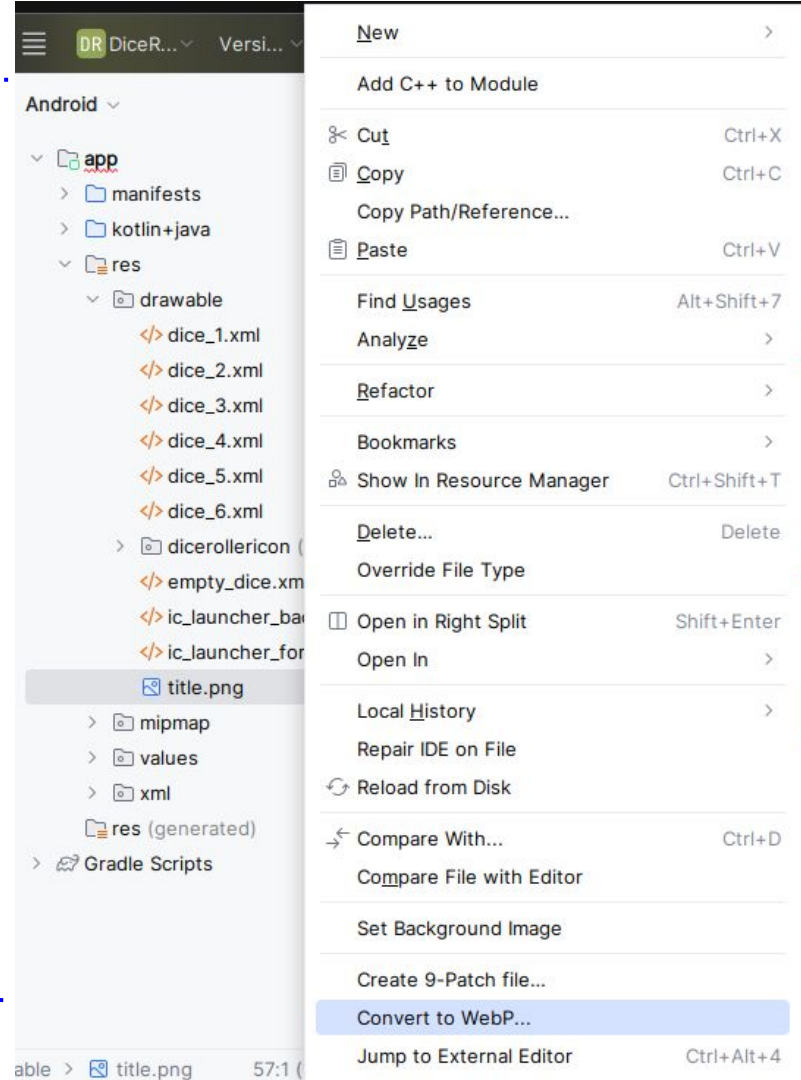


Component *Image*

- Podem afegir imatges a les nostres vistes mitjançant el component *Image*
- Prèviament haurem d'afegir les imatges dins de la carpeta `app/res/drawable`
- Preferiblement en format `.png` però també accepta imatges vectoritzades estil `.svg` o `.xml` i també `.jpg`
- Nom de l'arxiu en minúscules i sense espais en blanc
- Un cop pujada, també es recomana convertir-la a WebP

Component *Image*

- Un cop pujada, també es recomana convertir-la a WebP per ampliar compatibilitat
- Més info sobre com carregar imatges a la documentació oficial:





Component *Image*

- Exemple d'ús del component Image

```
Image (  
    painter = painterResource (id = R.drawable.nom_imatge)  
    , contentDescription = "Descripció imatge" ,  
    , alpha = 0.5f // Transperència de l'imatge (opcional)  
)
```



Component *Image*

- Al codi d'exemple pots veure tres atributs:
 - painter: imatge que es vol mostrar.
 - contentDescription: text associat a la imatge (per a persones invidents).
 - alpha: transparència de la imatge (1f completament opac, of completament transparent).
- Dels tres atributs, els dos primers són obligatoris.



Exemple (II)

- Podem modificar l'estil de les imatges arrodonint les seves cantonades. Per aconseguir-ho utilitzem la propietat "clip" per retallar la imatge:

```
Image (  
    painter = painterResource (id = R.drawable.nom_imatge)  
    , contentDescription = "Descripció imatge"  
    , modifier = Modifier.clip(RoundedCornerShape(25f))  
)
```

- Mentre més gran sigui el valor que li posem a la funció "RoundedCornerShape" més arrodonida es mostrarà la imatge.



Exemple (II)

- En l'exemple anterior hem utilitzat "RoundedCornerShape" a la funció "clip". Si volem una imatge completament circular, podem utilitzar "CircleShape":

```
Image (  
    painter = painterResource (id = R.drawable.nom_imatge)  
    , contentDescription = "Descripció"  
    , modifier = Modifier.clip(CircleShape)  
)
```



Exemple (III)

- També podem establir una vora a les imatges. Fixa't en el codi següent i observa el que passa:

```
Image (  
    painter = painterResource (id = R.drawable.nom_imatge),  
    contentDescription = "Descripció",  
    modifier = Modifier.clip(CircleShape).border(4.dp, Color.Red)  
)
```

- La vora s'aplica a la imatge independentment de si abans l'hem retallat. El correcte seria indicar la mateixa forma a la vora que a la imatge

```
border(4.dp, Color.Red, CircleShape)
```




Exemple (IV)

- Per fer que una imatge ocupi tota la pantalla podem posar-lo d'ins dun component contenidor...

```
Box(modifier = Modifier
    . fillMaxSize()){
    Image(contentScale = ContentScale.FillBounds
        , painter = painterResource(id =
R.drawable.nom_imatge)
        , contentDescription = "Descripció"
        , modifier = Modifier
            .fillMaxSize()
    )
}
```

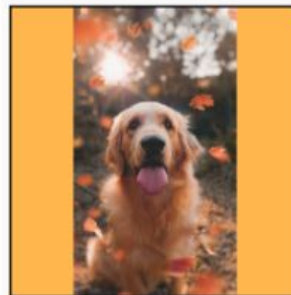
Customitzacions extra

- A la documentació oficial trobarem més exemples per customitzar una imatge:



ContentScale

`ContentScale.Fit`: Scale the image uniformly, keeping the aspect ratio (default). If content is smaller than the size, the image is scaled up to fit the bounds.



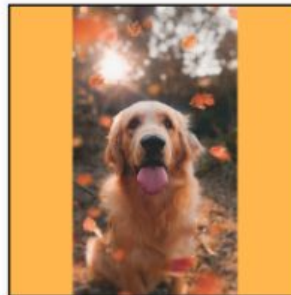
Result - Portrait Image:



`ContentScale.Crop`: Center crop the image into the available space.



`ContentScale.FillHeight`: Scale the source maintaining the aspect ratio so that the bounds match the destination height.





Component *Icon*

- Les icones són molt semblants a les imatges, però més petites (24x24). Tenen la propietat “tint” (opcional) que ens permet canviar el color de la icona (cosa que amb una imatge seria més complicat).
- Per crear una icona podem fer:

```
Icon(imageVector = Icons.Default.Star  
    ,contentDescription = "Icon Example"  
    ,tint = Color.Yellow)
```

- Hem utilitzat la propietat “imageVector” per accedir a la col·lecció d'icones d'Android.



Component *Icon*

- A la següent pàgina trobaràs una llibreria amb totes les icones que ofereix Google per utilitzar a les teves aplicacions:

<https://fonts.google.com/icons>

- Per defecte no podràs utilitzar totes les icones de la llibreria, però la pots importar, tot i que no és recomanable ja que ocupa molt d'espai.
- Per importar-la, edita l'arxiu build.gradle (Module: app) afegint la següent dependència:

```
implementation  
'androidx.compose.material:material-icons-extended-android:1.5.0'
```