**IMÁGENES**

Web para descargar imágenes: unsplash.com o pixabay.com

Podemos bajar una imagen que queremos incluir en al app y arrastrarla a la carpeta Assets.scassets y ponerle el nombre que queramos. Luego para utilizarla simplemente la llamaremos desde Image pero sin el .systemName.

import SwiftUI

struct ContentView: View {

var body: some View {

Image("bull")

.resizable() // Se escala a toda la pantalla

//.edgesIgnoringSafeArea(.all) // ignora toda el area segura

.scaledToFit() //escala tamaño original para que no se deforme la imagen

.aspectRatio( contentMode: .fill) //no se deforma pero recorta la imagen y slo usa la que entra en la pantalla

.frame(width: 350) //escoje el ancho que quiero para la imagen

//.clipped() // Quitar el sobrante

//.clipShape(Circle()) //recorta con la forma que le indicamos

.clipShape(Capsule())

.opacity(0.6) // opacidad - en 0 es invisible y en 1 se ve todo

.overlay(/\*Image(systemName: "heart.fill")) //Capa por encima de una imagen - nos pone un corazón por encima de la imagen.

.font(.system(size: 50))

.foregroundColor(.pink)

.opacity(0.5)\*/

/\*Text("El toro en Wall Street simboliza a los alcistas, es decir, a los compradores")

.foregroundColor(.red)

.font(.system(size: 20))

.fontWeight(.bold)

.background(Color.gray)

.cornerRadius(12)

.opacity(0.6)

.padding(5),

alignment: .top

)\*/

Capsule()

.foregroundColor(.black)

.opacity(0.4)

.overlay(Text("El toro de Wall Street")

.fontWeight(.bold)

.font(.title)

.foregroundColor(.yellow)

.frame(width: 350)

)

)

}

}

struct ContentView\_Previews: PreviewProvider {

static var previews: some View {

ContentView()

}

}