

18. Trabajando con Assets

Recursos

El proyecto único permite almacenar archivos de **recursos** en una sola ubicación mientras se consumen en cada plataforma. Esto incluye fuentes, imágenes, el icono de la aplicación, la pantalla de presentación, los recursos sin procesar (RAW) y los archivos CSS para aplicar estilos a aplicaciones .NET MAUI.

Normalmente, los archivos de recursos deben colocarse en la carpeta Resources del proyecto de aplicación MAUI de .NET o en las carpetas secundarias de la carpeta Resources y deben tener establecida correctamente su acción de compilación.

Resource	Acción de compilación
Icono de la app	Mauilcon
Fuentes	MauiFont
Imágenes	MauilImage
Pantalla de presentación	MauiSplashScreen
Recursos sin procesar	MauiAsset
Archivos CSS	MauiCss

Recursos

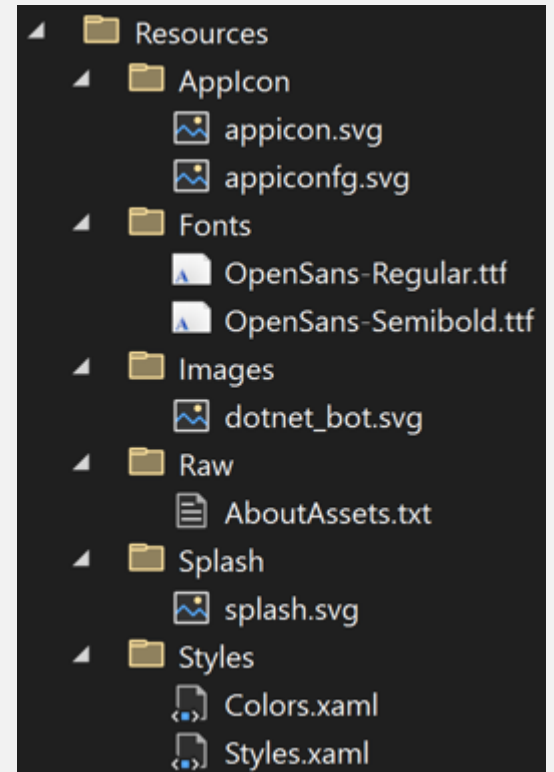
La acción de compilación de un archivo de recursos se establecerá correctamente, si el recurso se ha agregado a la carpeta secundaria Resources.

También podemos editar manualmente cada opción en la configuración del proyecto.

```
<ItemGroup>
  <!-- Images -->
  <MauiImage Include="Resources\Images\*" />

  <!-- Fonts -->
  <MauiFont Include="Resources\Fonts\*" />

  <!-- Raw assets -->
  <MauiAsset Include="Resources\Raw\*" />
</ItemGroup>
```



Icono de la aplicación

Se puede agregar un icono de aplicación al proyecto de aplicación arrastrando una imagen a la carpeta Resources\AppIcon del proyecto, donde su acción de compilación se establecerá automáticamente en **MauiIcon**. Esto crea una entrada correspondiente en el archivo del proyecto:

```
<MauiIcon Include="Resources\AppIcon\appicon.svg" />
```

En tiempo de compilación, el icono de la aplicación se puede cambiar de tamaño a los tamaños correctos para la plataforma y el dispositivo de destino. Los iconos de la aplicación cuyo tamaño se ha cambiado se agregan al paquete de la aplicación. Los iconos de la aplicación se cambian de tamaño a varias resoluciones porque tienen varios usos, incluidos los que se usan para representar la aplicación en el dispositivo y en la tienda de aplicaciones.

Imágenes

Se puede agregar una imagen al proyecto de aplicación arrastrándola a la carpeta Resources\Images del proyecto, donde su acción de compilación se establecerá automáticamente en **MauiImage**. Esto crea una entrada correspondiente en el archivo del proyecto:

```
<MauiImage Include="Resources\Images\logo.svg" />
```

Fuentes

Se puede agregar un formato de tipo verdadero (TTF) o fuente de tipo abierto (OTF) al proyecto de aplicación arrastrándolo a la carpeta Resources\Fonts del proyecto, donde su acción de compilación se establecerá automáticamente en **MauiFont**. Esto crea una entrada correspondiente por fuente en el archivo del proyecto:

```
<MauiFont Include="Resources\Fonts\OpenSans-Regular.ttf" />
```

Fuentes

Se puede agregar un formato de tipo verdadero (TTF) o fuente de tipo abierto (OTF) al proyecto de aplicación arrastrándolo a la carpeta Resources\Fonts del proyecto, donde su acción de compilación se establecerá automáticamente en **MauiFont**. Esto crea una entrada correspondiente por fuente en el archivo del proyecto:

```
<MauiFont Include="Resources\Fonts\OpenSans-Regular.ttf" />
```

SplashScreen

Se puede agregar una pantalla de presentación al proyecto de aplicación arrastrando una imagen a la carpeta Resources\Splash del proyecto, donde su acción de compilación se establecerá automáticamente en **MauiSplashScreen**. Esto crea una entrada correspondiente en el archivo del proyecto:

```
<ItemGroup>  
  <MauiSplashScreen Include="Resources\Splash\splashscreen.svg" />  
</ItemGroup>
```

En tiempo de compilación, la imagen de la pantalla de presentación se cambia de tamaño al tamaño correcto para la plataforma y el dispositivo de destino. La pantalla de presentación cuyo tamaño se ha cambiado se agrega al paquete de la aplicación.

Recursos sin procesar

Un archivo de recursos sin procesar, como HTML, JSON y vídeo, se puede agregar al proyecto de aplicación arrastrándolo a la carpeta Resources\Raw del proyecto, donde su acción de compilación se establecerá automáticamente en **MauiAsset**. Esto crea una entrada correspondiente por recurso en el archivo del proyecto:

```
<MauiAsset Include="Resources\Raw\index.html" />
```

Los controles pueden consumir activos sin procesar, según sea necesario:

```
<WebView Source="index.html" />
```