

SEMINARIO DE LENGUAJES

OPCIÓN ANDROID



Recursos.

Esp. Fernández Sosa Juan Francisco

Recursos

En este curso ya hemos estado trabajando con algunos tipos de recursos

P: ¿ Con Cuáles ?

R: Ids y Layout

Hemos utilizado la clase R para acceder a ellos a través de código Kotlin

Recursos

Por Ejemplo en:

```
override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
    super.onCreate(savedInstanceState)  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    val texto: TextView = findViewById(R.id.texto1);  
}
```

Recurso de Layout

The diagram consists of two teal-colored boxes. The top box, labeled 'Recurso de Layout', has an arrow pointing down to a light blue box containing the text 'activity_main'. This box is part of the 'setContentView' line in the code snippet. From the bottom box, labeled 'Recurso de Id', an arrow points up to another light blue box containing the text 'texto1'. This box is part of the 'findViewById' line in the code snippet.

Recurso de Id

Recursos

¿Por qué es bueno utilizar recursos?

- Porque permite externalizar aspectos de la aplicación fuera del código y **mantenerlos de forma independiente**.
- Externalizar los recursos también permite **proporcionar recursos alternativos** que admiten configuraciones específicas de los dispositivos, como idiomas o tamaños de pantalla distintos.

Actividad guiada

- Crear un nuevo proyecto Android Studio llamado "Saludos" basado en la siguiente Empty View Activity

```
<LinearLayout
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  android:layout_width="match_parent"
  android:layout_height="match_parent"
  android:orientation="vertical"
  android:background="@color/black">
  <Button
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Saludar!"
  />
</LinearLayout>
```

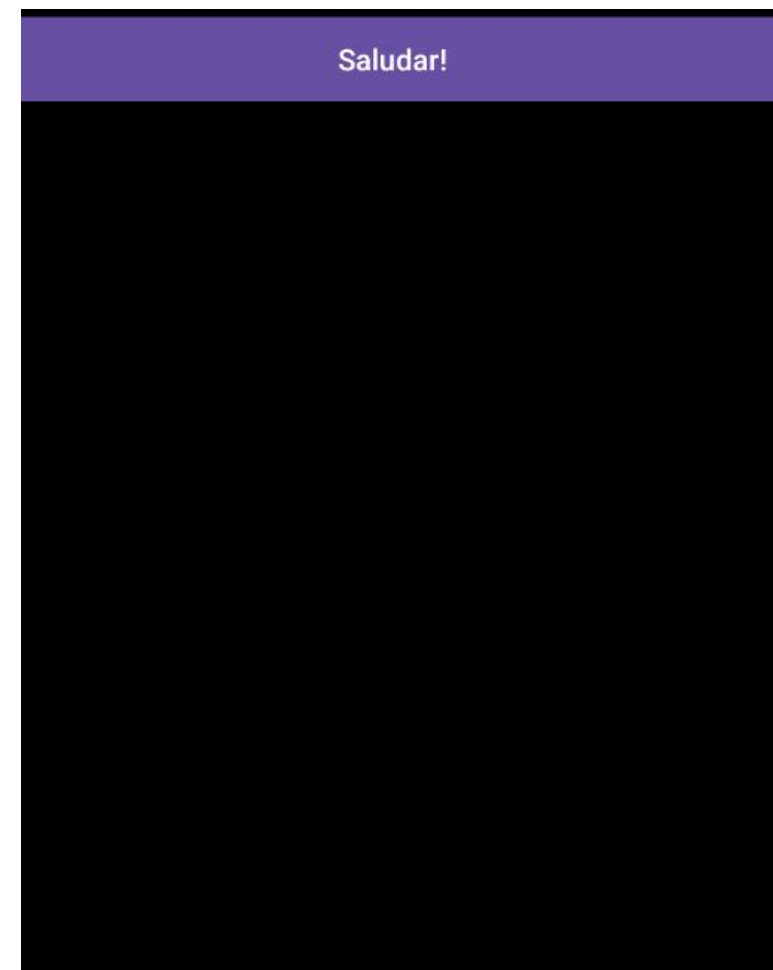
Actividad guiada

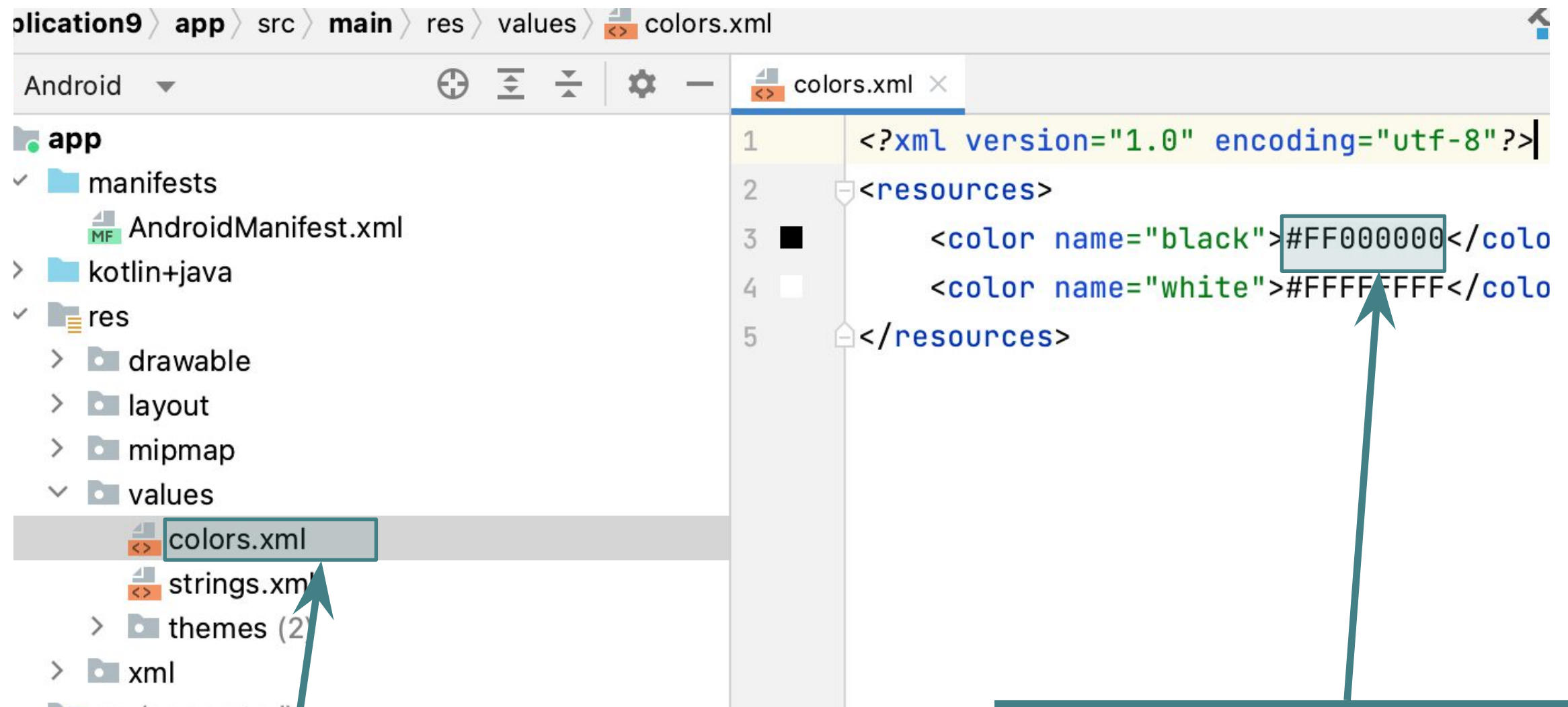
- Crear un nuevo proyecto Android Studio llamado "Saludos" basado en la siguiente Empty View Activity

```
<LinearLayout  
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
  android:layout_width="match_parent"  
  android:layout_height="match_parent"  
  android:orientation="vertical"  
  android:background="@color/black">
```

```
<Button  
  android:layout_width="match_parent"  
  android:layout_height="wrap_content"
```

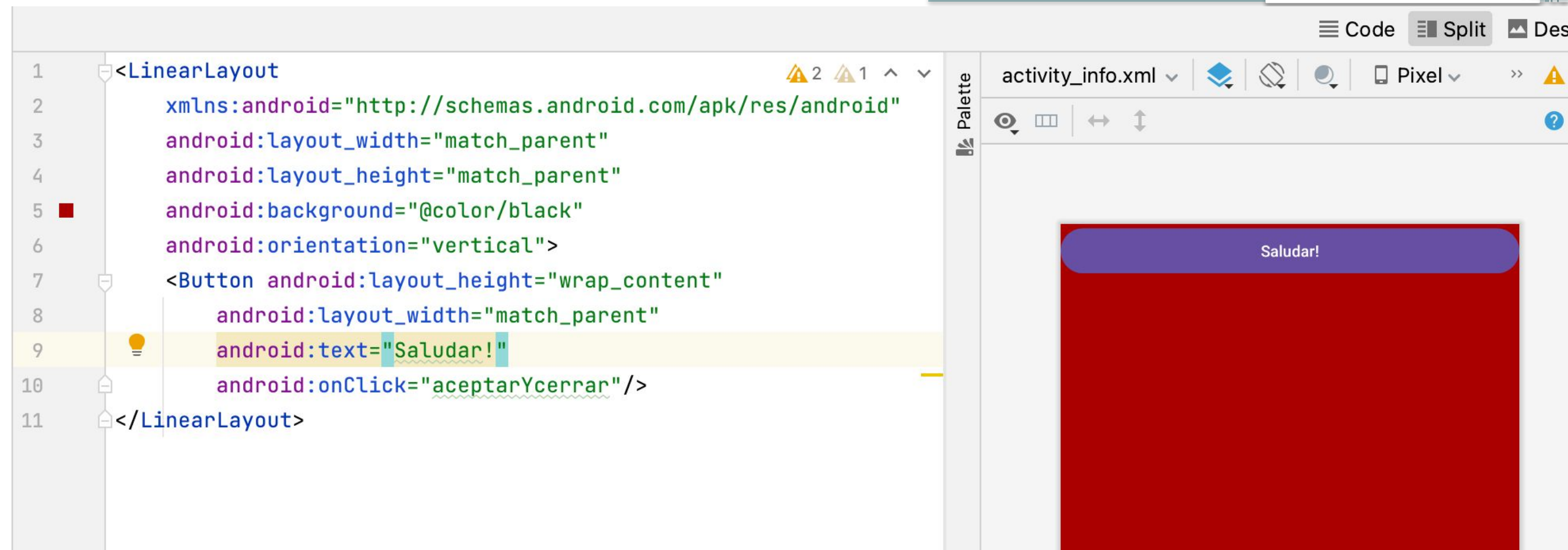
Dedicar dos minutos para descubrir y cambiar la definición del recurso **black**





Los recursos de color se encuentran definidos en el archivo **colors.xml** dentro de la carpeta **values**, dentro de la carpeta **res**

Este es el valor que se debe cambiar.
Cambiarlo por **#FFAA0000**



Obsérvese que se ha podido cambiar el color del fondo de la Activity **sin necesidad de modificar el código fuente** de la aplicación, tan sólo la definición del recurso apropiado.

Además, todas las vistas de la aplicación que utilicen este recurso se verán actualizadas, automáticamente, **facilitando los cambios y la consistencia visual**

Actividad guiada - continuación

- Agregar un recurso de color llamado `colorTextoBoton` con el siguiente valor `#ff0000`
- Agregue un `TextView` con la leyenda "Aquí se mostrará el saludo"
- Agregue un botón para salir
- Establecer la propiedad `textColor` de los botones con el recurso apropiado



Solución

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
  <color name="black">#FF000000</color>
  <color name="white">#FFFFFFFF</color>
  <color name="colorTextoBoton">#FF0000</color>
</resources>
```

Agregar esta definición de color en el archivo de recursos
colors.xml

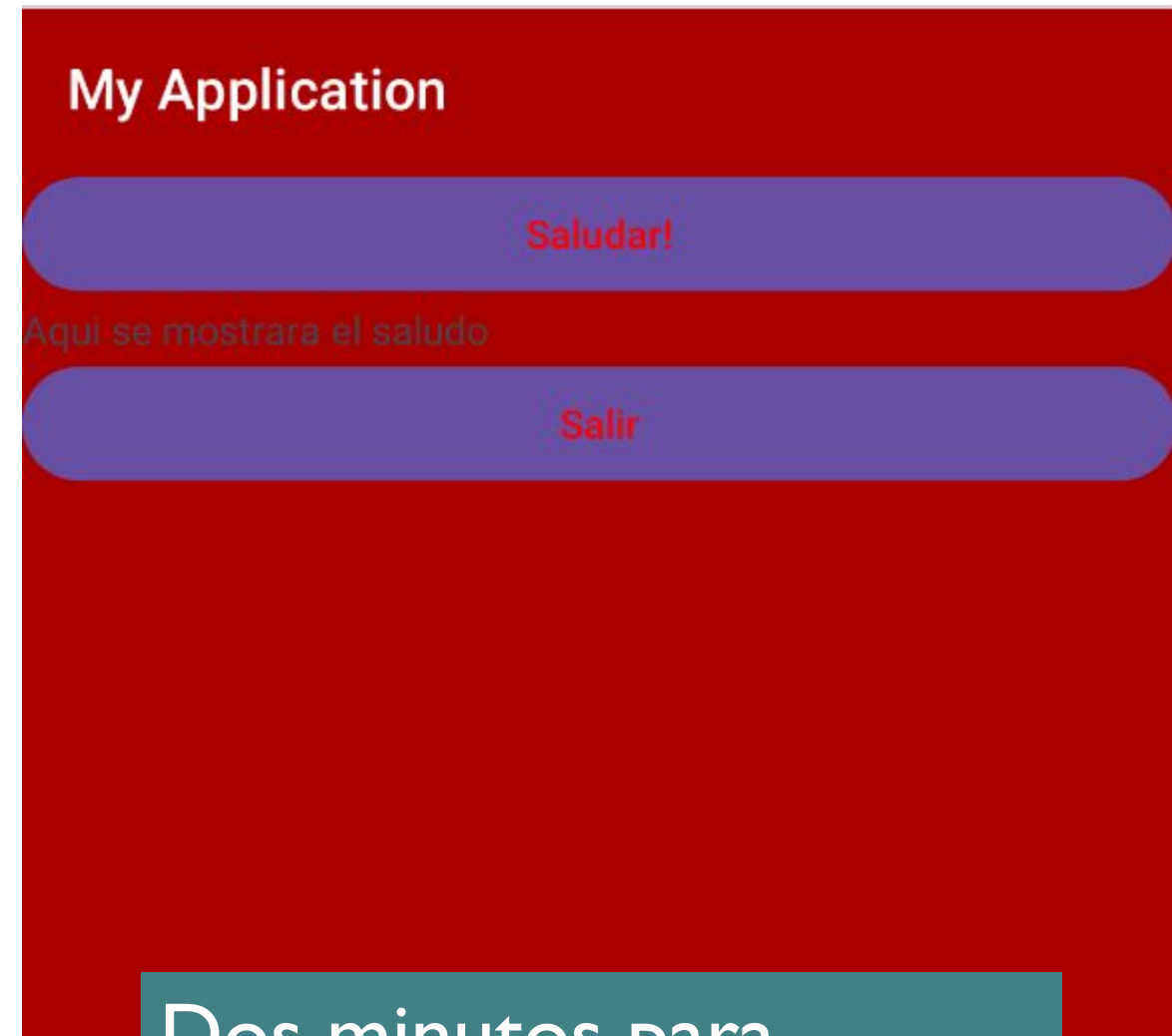
Solución

En el archivo
activity_main.xml

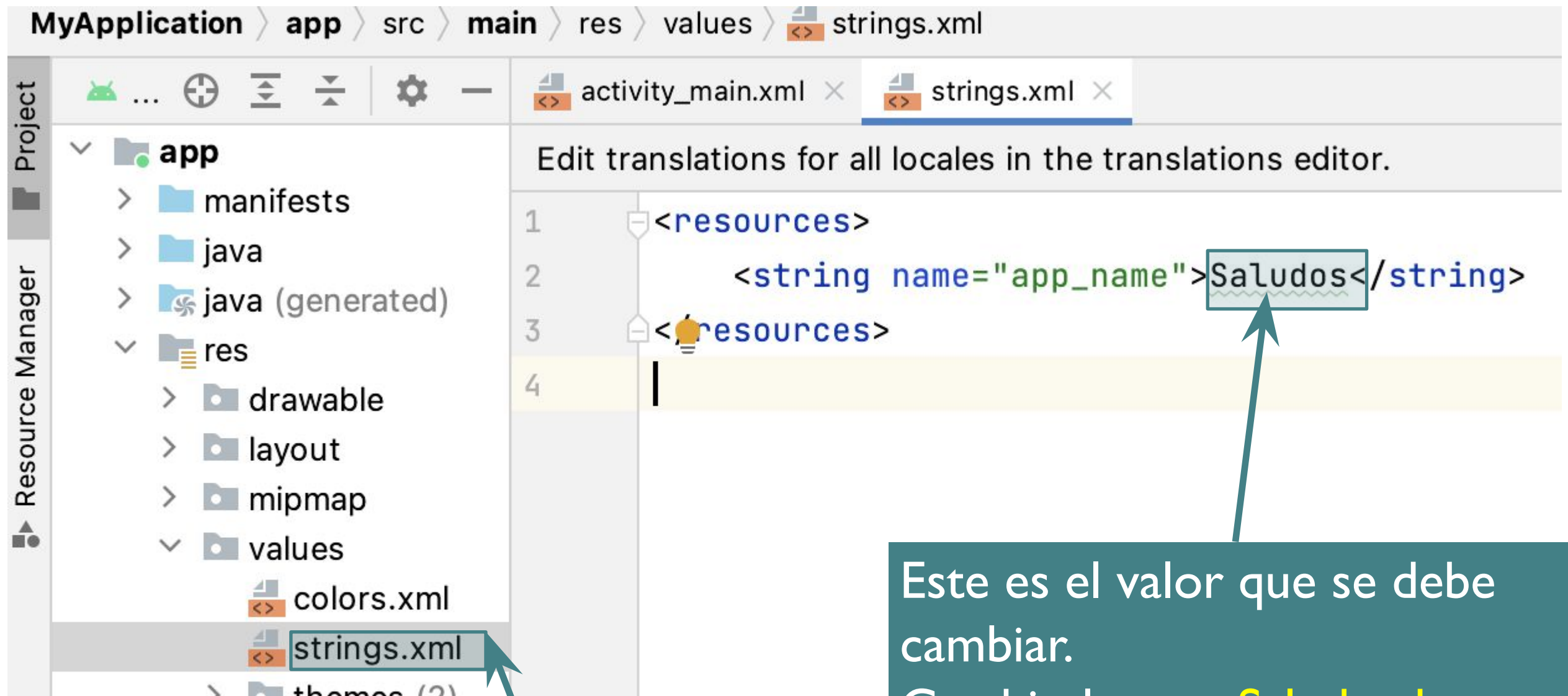
```
<Button
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Saludar!"
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"
/>
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Aquí se mostrará el saludo"/>
<Button
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="Salir"/>
```

Actividad guiada - continuación

- Agregar al layout el componente **Toolbar** y establecer la propiedad **title** con el valor `@string/app_name`
- Establecer la propiedad **titleTextColor** del Toolbar con el recurso de color con valor **blanco**



Dos minutos para descubrir y cambiar la definición del recurso **app_name**



Los recursos de string se encuentran definidos en el archivo **strings.xml** dentro de la carpeta **values**, dentro de la carpeta **res**

Este es el valor que se debe cambiar.
Cambiarlo por: **Saludando**

Actividad guiada - continuación

```
1 <LinearLayout
2     xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     android:layout_width="match_parent"
4     android:layout_height="match_parent"
5     android:background="@color/black"
6     android:orientation="vertical">
7     <Toolbar
8         android:layout_width="match_parent"
9         android:layout_height="wrap_content"
10        android:titleTextColor="@color/white"
11        android:title="@string/app_name"/>
12    <Button android:layout_height="wrap_content"
13        android:layout_width="match_parent"
14        android:text="Saludar!"
15        android:textColor="@color/colorTextoBoton"
16        android:onClick="aceptarYcerrar"/>
17    <TextView
18        android:layout_width="match_parent"
19        android:layout_height="wrap_content"
20        android:text="Aqui se mostrara el saludo"/>
21    <Button android:layout_height="wrap_content"
22        android:layout_width="match_parent"
23        android:text="Salir"
24        android:textColor="@color/colorTextoBoton"
25        android:onClick="aceptarYcerrar"/>
26 </LinearLayout>
```

Qué significan
estos **warnings**

Actividad guiada - continuación

```
<LinearLayout
```

```
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@color/black"
    android:orientation="vertical">
```

```
    <Toolbar
```

```
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:titleTextColor="@color/white"
        android:title="@string/app_name"/>
```

```
    <Button android:layout_height="wrap_content"
```

```
        android:layout_width="match_parent"
```

```
        android:text="Saludar!"
```

```
        android:textColor=
```

```
        android:onClick=
```

```
    <TextView
```

Al posicionar el puntero del mouse sobre alguno de los indicadores del margen obtenemos la respuesta



Hardcoded string "Saludar!", should use @string resource [More...](#) (⌘F1)

[Extract string resource](#)

[More actions...](#)

Actividad guiada - continuación

- Agregar los recursos de **string**
 - **saludar**
 - **mostrarAqui**
 - **salir**
- Establecer la propiedad **text** de cada una de las vistas del **layout** con el recurso correspondiente
- Para referenciar a un recurso de **string** desde el archivo **xml** utilice "**@string/recurso**"

Solución

<resources>

<string name="app_name">Saludando</string>

<string name="saludar">Saludar!</string>

<string name="mostrarAqui">Aquí se mostrará el saludo</string>

<string name="salir">Salir</string>

</resources>

Agregar estas definiciones de recursos string en el archivo
strings.xml

Solución

En el archivo
activity_main.xml

```
<Button
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/saludar"
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"
/>
<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/mostrarAqui"
/>
<Button
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/salir"
/>
```

Actividad guiada - continuación

- Codificar el `onClick` del botón superior para que al presionarlo aparezca la leyenda "`¡Hola Mundo!`" en el `TextView` debajo del mismo
- No utilizar el string "`¡Hola Mundo!`" directamente en el `código Kotlin`. En su lugar agregar un nuevo recurso de string llamado `holaMundo` y referenciarlo por medio de `R.string.holaMundo`

Solución

<resources>

<string name="app_name">Saludando</string>

<string name="saludar">Saludar!</string>

<string name="mostrarAqui">Aquí se mostrará el saludo</string>

<string name="salir">Salir</string>

<string name="holaMundo">¡Hola Mundo!</string>

</resources>



A vertical arrow points from the instruction box below to the `<string name="holaMundo">¡Hola Mundo!</string>` line in the XML code above.

Agregar estas definición de recurso string en el archivo
strings.xml

Solución

En el archivo
activity_main.xml

<Button

```
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="@string/saludar"  
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"  
    android:onClick="saludar"
```

/>

<TextView

```
    android:id="@+id/leyenda"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:text="@string/mostrarAqui"
```

/>

Solución

En el archivo
MainActivity.kt

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {  
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {  
        super.onCreate(savedInstanceState)  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
    }  
    fun saludar(v: View){  
        val t: TextView = findViewById(R.id.leyenda);  
        t.setText(R.string.holaMundo);  
    }  
}
```

Actividad guiada - continuación

- En ocasiones es necesario acceder por **código Kotlin** al string contenido en un recurso de tipo string. Utilizar **`R.string.nombreRecurso`** no es viable porque de esta forma obtenemos un entero que identifica al recurso pero no el string que se necesita
- En tales circunstancias se debe utilizar **`resources.getString(R.string.holaMundo)`**
- Modificar la aplicación para que al presionar el botón superior, también muestre el mensaje utilizando un **Toast**

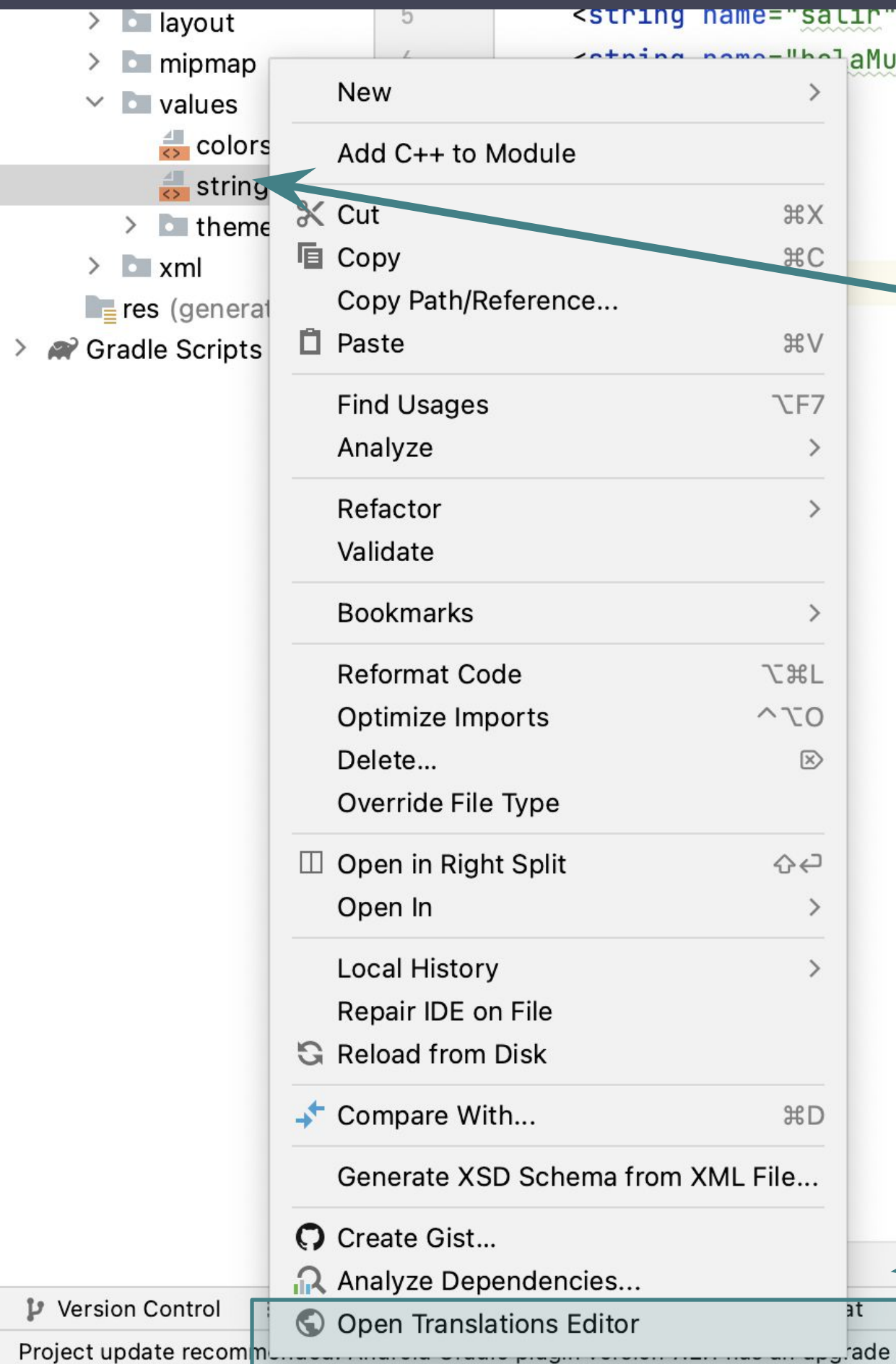
Solución

En el archivo
MainActivity.kt

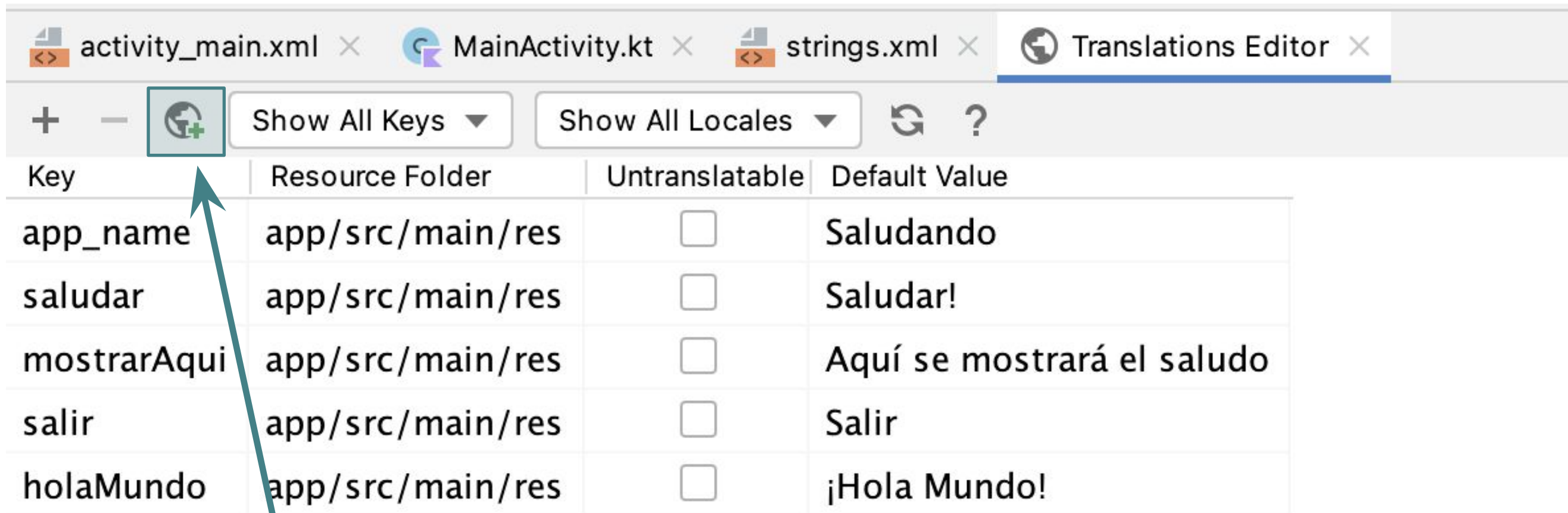
```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
    }  
  
    public void saludar(View v)  
    {  
        TextView t = (TextView)findViewById(R.id.leyenda);  
        t.setText(R.string.holaMundo);  
        val st: String = resources.getString(R.string.holaMundo);  
        Toast.makeText(this, st, Toast.LENGTH_SHORT).show();  
    }  
}
```


Actividad guiada - continuación

- La utilización de recursos **string** nos permite construir fácilmente aplicaciones **multi-idioma**.
- Los **strings** que muestra una aplicación multi-idioma cambian automáticamente según el idioma del dispositivo

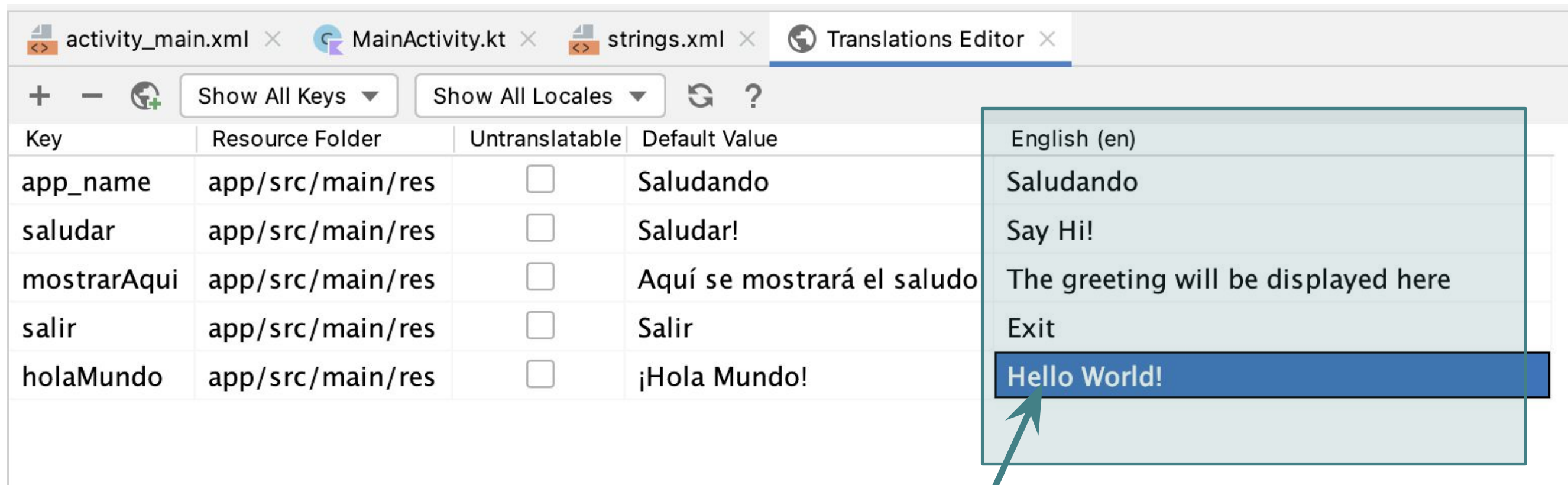


Hacer click con el botón derecho del mouse sobre **strings.xml** y seleccionar **Open Translations Editor** en el menú contextual



Key	Resource Folder	Untranslatable	Default Value
app_name	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Saludando
saludar	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Saludar!
mostrarAqui	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Aquí se mostrará el saludo
salir	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Salir
holaMundo	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	¡Hola Mundo!

Hacer clic en el mundo y elegir English(en)



The screenshot shows the 'Translations Editor' tab in Android Studio. It displays a table of string resources with columns: Key, Resource Folder, Untranslatable, and Default Value. A dropdown menu is open for the 'holaMundo' key, showing a list of translations for 'English (en)'. The 'Hello World!' translation is highlighted in blue, and a green arrow points from a text box below to it.

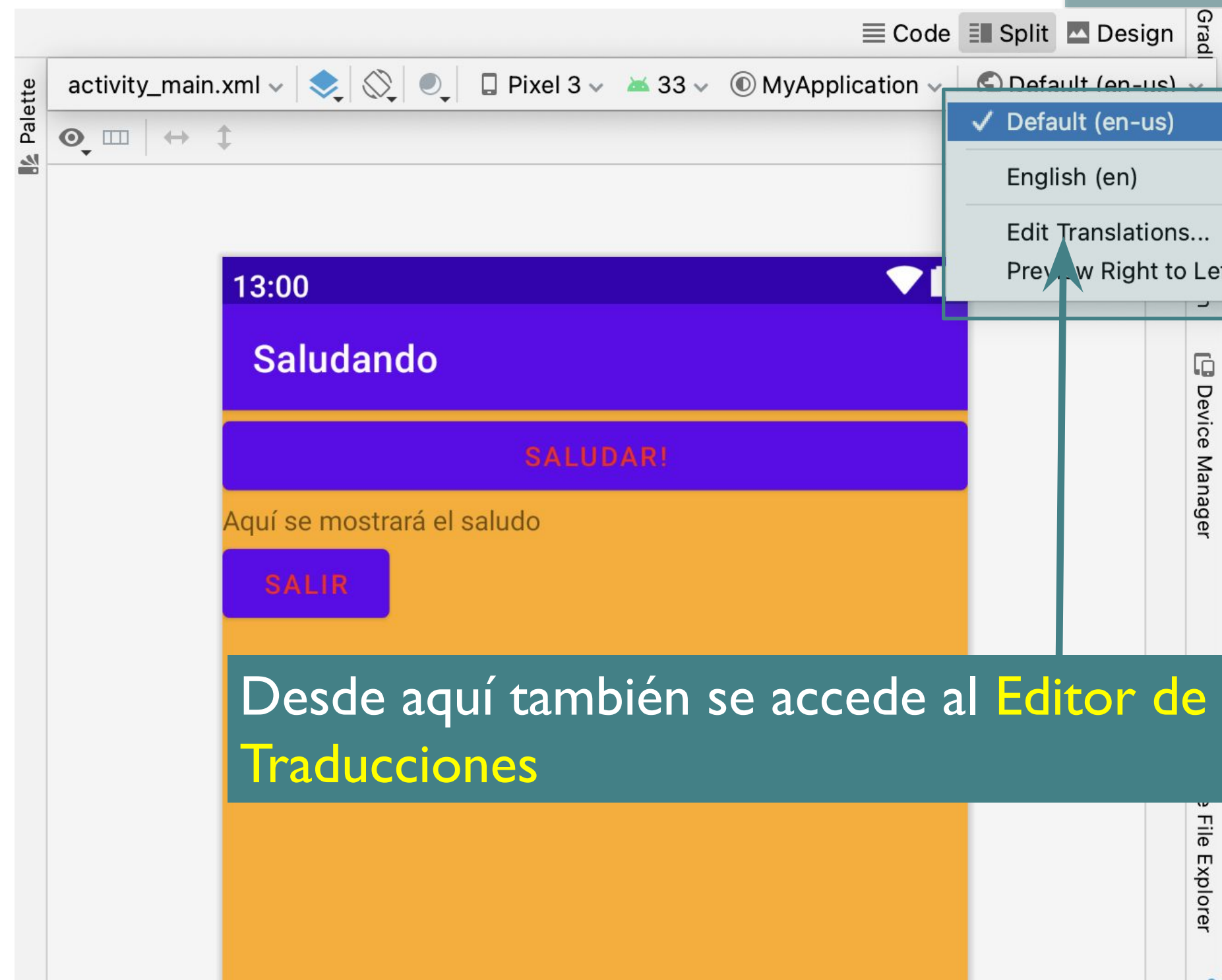
Key	Resource Folder	Untranslatable	Default Value
app_name	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Saludando
saludar	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Saludar!
mostrarAqui	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Aquí se mostrará el saludo
salir	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	Salir
holaMundo	app/src/main/res	<input type="checkbox"/>	¡Hola Mundo!

English (en)

- Saludando
- Say Hi!
- The greeting will be displayed here
- Exit
- Hello World!**

Completar las traducciones de cada string al inglés

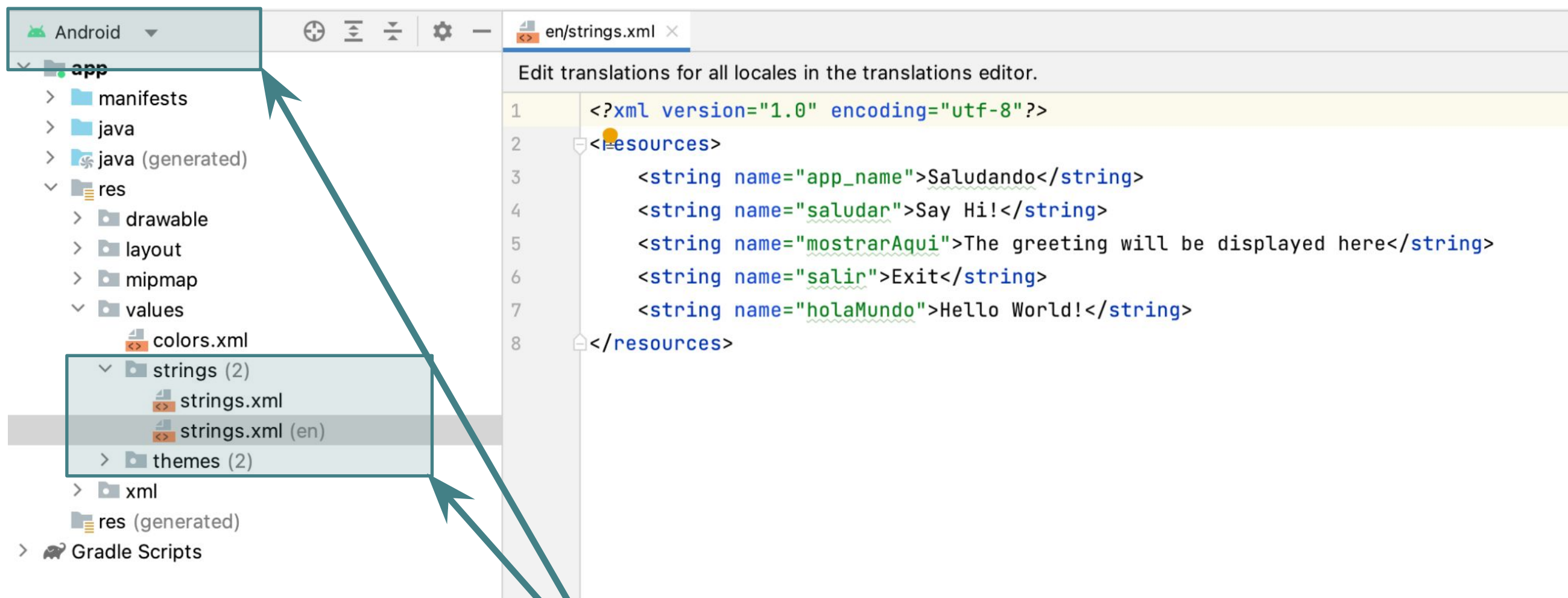
Compilar y ejecutar en el emulador. Verificar cambiando la configuración de idiomas. ¿Qué ocurre si se elige francés?



Desde el panel **Preview** puede visualizar fácilmente el efecto sobre la vista del

Desde aquí también se accede al **Editor de Traducciones**

Dedicar un minuto para descubrir **en qué archivo** se están guardando los **recursos string** correspondientes al idioma **Inglés**.



En la vista Android del proyecto se visualizan agrupados todos los **archivos de recursos strings** de los diferentes idiomas

The screenshot displays the Android Studio interface. On the left, the 'Packages' view shows the project's directory structure. The 'values-en' folder is highlighted, containing a 'strings.xml' file. On the right, the 'en/strings.xml' file is open in the editor, showing the following XML code:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="app_name">Saludando</string>
    <string name="saludar">Say Hi!</string>
    <string name="mostrarAqui">The greeting will be displayed here</string>
    <string name="salir">Exit</string>
    <string name="holaMundo">Hello World!</string>
</resources>
```

Two blue arrows indicate the relationship between the UI elements and the code: one arrow points from the 'values-en/strings.xml' file in the Packages view to the 'resources' tag in the XML code, and another arrow points from the 'com.example.myapplication' package in the Packages view to the 'resources' tag in the XML code.

Sin embargo, en la vista **Packages** se muestra la estructura real de archivos y carpetas del proyecto. Se observa que se ha generado una carpeta **values-en** donde se encuentra el archivo **strings.xml** con las definiciones de recursos en inglés

Actividad guiada - continuación

Vamos a definir recursos de color alternativos para la configuración del idioma en inglés

P: Teniendo en cuenta lo visto para recursos **strings**, cómo se imagina se podrán definir recursos de **color** para el **idioma inglés**?

R: Efectivamente definiendo el archivo **xml** correspondiente dentro de la carpeta **values**

MyApplication > app > src > main > res > values-en > strings.xml

en/strings.xml

Edit translations for all locales in the translations editor.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3     <string name="app_name">Saludando</string>
4     <string name="saludar">Say Hi!</string>
5     <string name="mostrarAqui">The greeting will be displayed here</string>
6     <string name="salir">Exit</string>
7     <string name="holaMundo">Hello World!</string>
8 </resources>
```

Project

- com.example.myapplication
- drawable
- drawable-v24
- layout
- mipmap-anydpi-v26
- mipmap-hdpi
- mipmap-mdpi
- mipmap-xhdpi
- mipmap-xxhdpi
- mipmap-xxxhdpi
- values
 - colors.xml
 - strings.xml
 - themes.xml
- values-en
 - strings.xml
- values-night
- xml
- Libraries

Resource Manager

Copiar y pegar el archivo **colors.xml** en la carpeta values-en

MyApplication > app > src > main > res > values-en > colors.xml

Project: com.example.myapplication, drawable, drawable-v24, layout, mipmap-anydpi-v26, mipmap-hdpi, mipmap-mdpi, mipmap-xhdpi, mipmap-xxhdpi, mipmap-xxxhdpi, values (colors.xml, strings.xml, themes.xml), values-en (colors.xml, strings.xml), values-night

en/strings.xml x en/colors.xml x

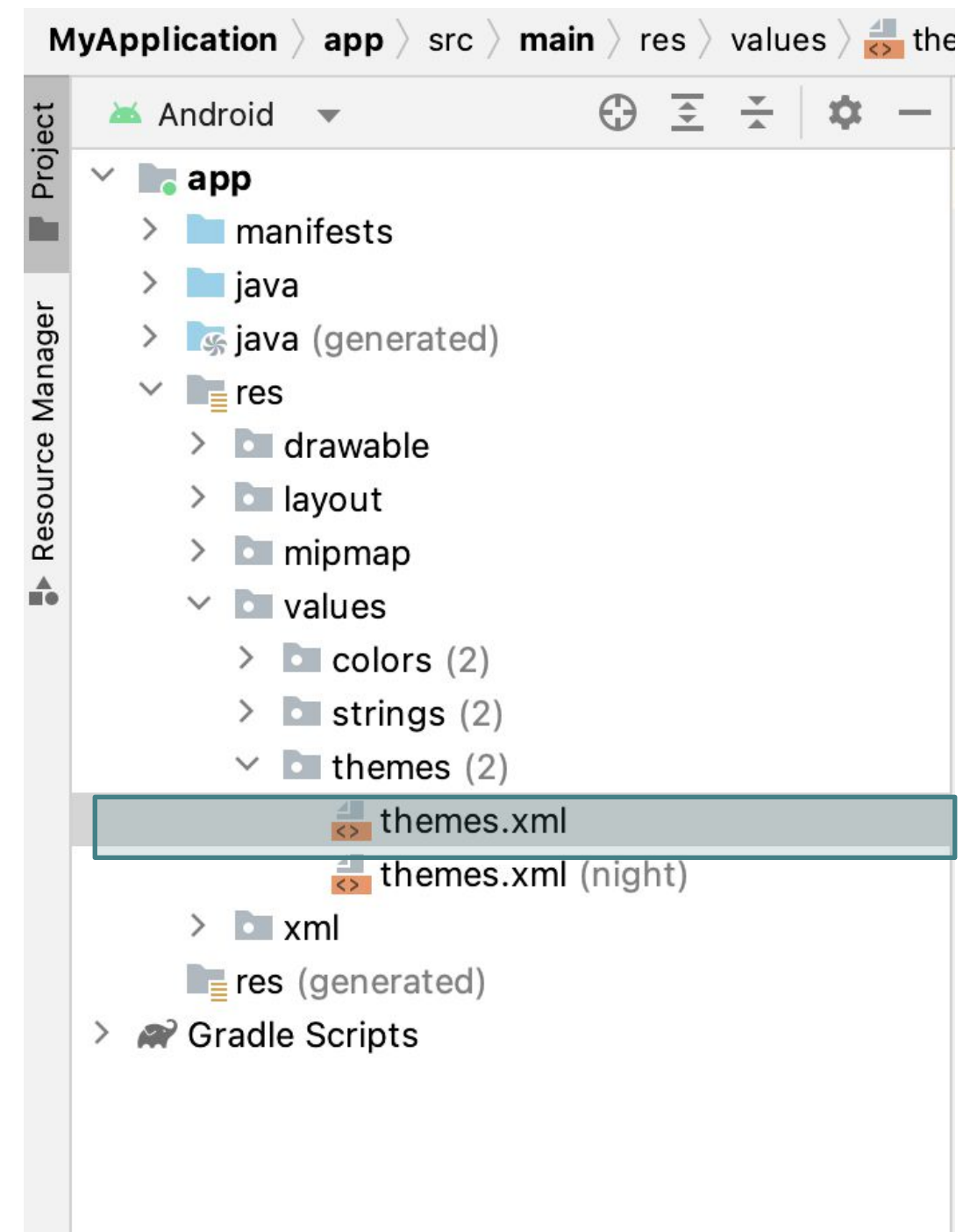
```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <resources>
3     <color name="purple_200">#CDDC39</color>
4     <color name="purple_500">#FF6200EE</color>
5     <color name="purple_700">#FF3700B3</color>
6     <color name="teal_200">#FF03DAC5</color>
7     <color name="teal_700">#FF018786</color>
8     <color name="black">#FF000000</color>
9     <color name="white">#FFFFFFFF</color>
10    <color name="colorTextoBoton">#FF9800</color>
11 </resources>
```

En **colors.xml** dentro de **values-en** cambiar los recursos **black** y **colorTextoBoton**

Verificar en el emulador o en el panel **Preview** que el texto y los colores cambian en función del idioma configurado en el dispositivo

Estilos

- Un estilo es una **colección de propiedades** que definen el formato y apariencia que tendrá una vista. Podemos especificar cosas como tamaño, márgenes, color, fuentes, etc.
- Los estilos se definen en **archivos de recursos** al igual que los **colores** o **strings**.



Actividad guiada - continuación

```
<resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
  <!-- Base application theme. -->
  <style name="Base.Theme.MyApplication" parent="Theme.Material3.DayNight.NoActionBar">
    <!-- Customize your light theme here. -->
    <!-- <item name="colorPrimary">@color/my_light_primary</item> -->
  </style>

  <style name="Theme.MyApplication" parent="Base.Theme.MyApplication" />
```

```
<style name="MiEstilo">
  <item name="android:layout_width">match_parent</item>
  <item name="android:layout_height">wrap_content</item>
  <item name="android:textSize">50sp</item>
</style>
</resources>
```

Agregar el siguiente estilo en **themes.xml**

Actividad guiada - continuación

```
<Button
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/saludar"
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"
    android:onClick="saludar"
/>
<TextView
    android:id="@+id/leyenda"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="@string/mostrarAqui"
/>
<Button
    style="@style/MiEstilo"
    android:textColor="@color/colorTextoBoton"
    android:text="@string/salir"
/>
```

En el archivo
`activity_main.xml`

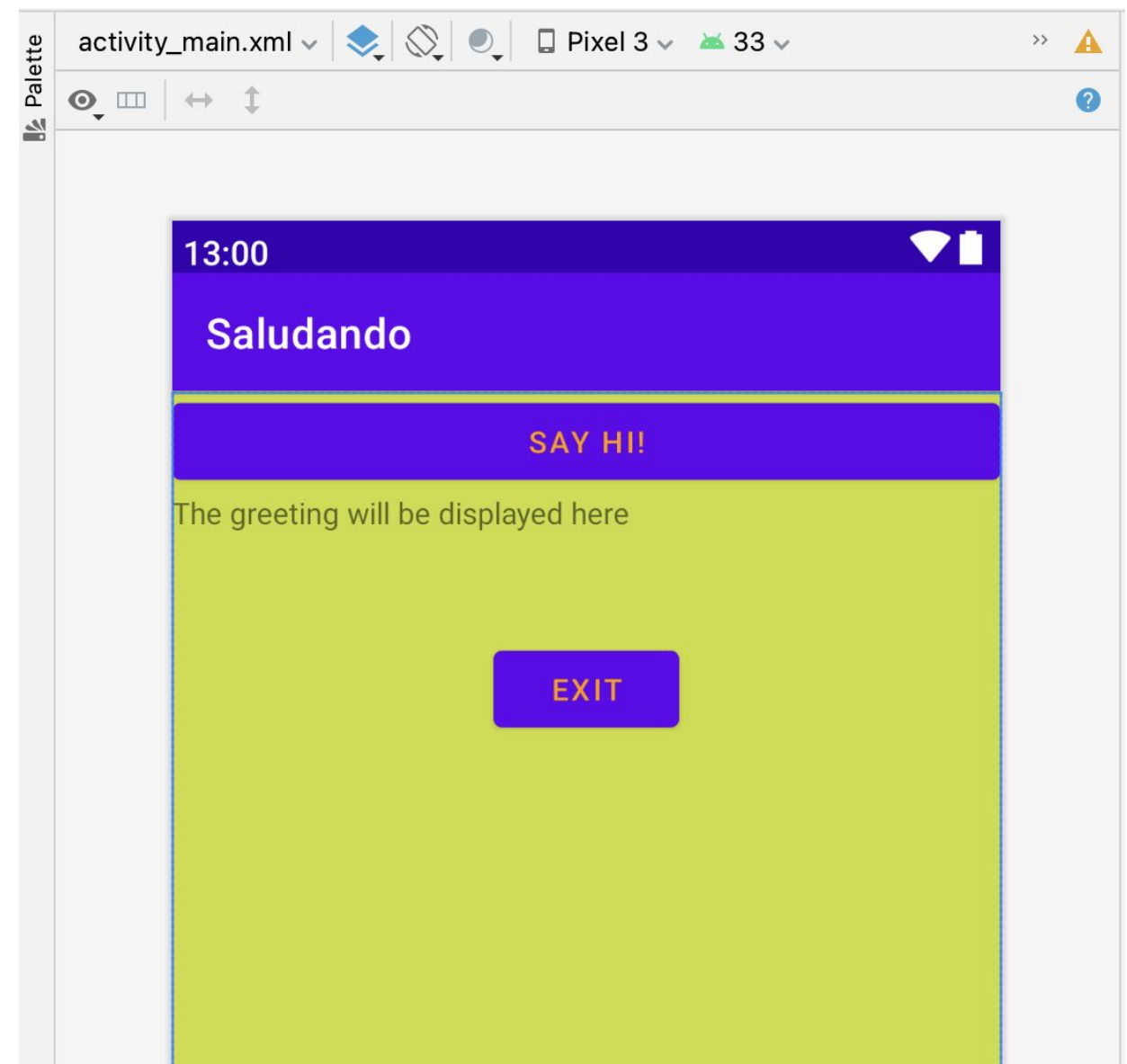
Eliminar atributos
`layout_width` y
`layout_height`
Establecer el
atributo `style`

Verificar efecto en
el panel `Preview`

Actividad guiada - continuación

Agregar el estilo **MiEstilo** en un recurso alternativo para el **idioma inglés**, tal que la vista se vea como en la imagen de la derecha.

(El botón **EXIT** está separado por un margen superior de 50dp)



Solución

MyApplication > app > src > main > res > values-en > themes.xml

en/themes.xml

```
1 <resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
2   <style name="MiEstilo">
3     <item name="android:layout_width">wrap_content</item>
4     <item name="android:layout_height">wrap_content</item>
5     <item name="android:layout_gravity">center</item>
6     <item name="android:layout_marginTop">50dp</item>
7   </style>
8 </resources>
```

Project

Resource Manager

- > com.example.myapplication
 - > drawable
 - > drawable-v24
 - > layout
 - > mipmap-anydpi-v26
 - > mipmap-hdpi
 - > mipmap-mdpi
 - > mipmap-xhdpi
 - > mipmap-xxhdpi
 - > mipmap-xxxhdpi
 - > values
 - colors.xml
 - strings.xml
 - themes.xml
 - > values-en
 - colors.xml
 - strings.xml
 - themes.xml
 - > values-night
 - > xml
 - > Libraries

Heredando de un estilo

Utilizando el mismo nombre de un estilo ya creado y completando el nombre con un punto más un sufijo, se obtiene un nuevo estilo que hereda todas las características del primero y agrega las nuevas definidas, Por ejemplo:

```
<style name="MiEstilo.negrita">  
    <item name="android:textStyle">bold</item>  
</style>
```

En este ejemplo se obtiene un nuevo estilo que sería igual a *MiEstilo* más la propiedad *textStyle* en *bold*.

Temas

Un tema es un estilo aplicado a toda una actividad o aplicación, en lugar de a un View individual. Cada elemento del estilo sólo se aplicará a aquellos elementos donde sea posible

Para aplicar un tema a toda una aplicación debe establecerse en el archivo **AndroidManifest.xml** agregando el atributo **android:theme** en la etiqueta **<application>** :

```
<application android:theme="@style/MiTema">
```

También, en **AndroidManifest.xml** se puede aplicar un tema a una activity determinada

```
<activity android:theme="@style/MiTema">
```

Temas - Manifiesto de la aplicación recién construida

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
  package="com.example.myapplication">
  <application
    android:allowBackup="true"
    android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
    android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
    android:icon="@mipmap/ic_launcher"
    android:label="@string/app_name"
    android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
    android:supportsRtl="true"
    android:theme="@style/Theme.MyApplication"
    tools:targetApi="31">
    <activity
      android:name=".MainActivity"
      android:exported="true">
      <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
      </intent-filter>
    </activity>
  </application>
</manifest>
```

Temas - **themes.xml**

predeterminado de la aplicación
recién construida

```
<resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
  <!-- Base application theme. -->
  <style name="Base.Theme.MyApplication" parent="Theme.Material3.DayNight.NoActionBar">
    <!-- Customize your light theme here. -->
    <!-- <item name="colorPrimary">@color/my_light_primary</item> -->
  </style>

  <style name="Theme.MyApplication" parent="Base.Theme.MyApplication" />

  <style name="MiEstilo">
    <item name="android:layout_width">match_parent</item>
    <item name="android:layout_height">wrap_content</item>
    <item name="android:textSize">50sp</item>
  </style>
</resources>
```

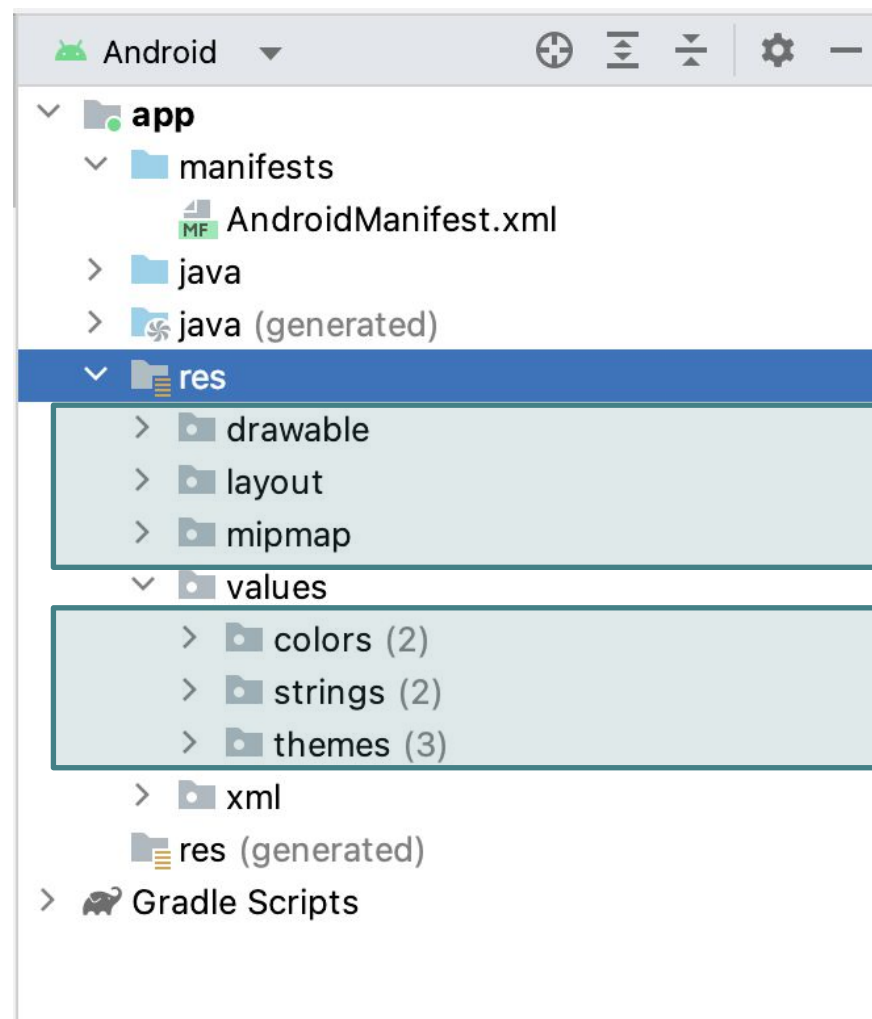
Hereda de un estilo ya
definido

Recapitulando

- Para cualquier tipo de recursos pueden definirse recursos **predeterminados** y varios **alternativos**
- Los recursos **predeterminados** son los que se usan **sin importar la configuración** del dispositivo o cuando no hay recursos alternativos que coincidan con la configuración actual.
- Los recursos **alternativos** son los que se utilizan con una **configuración específica**. A fin de especificar que un grupo de recursos es para una configuración específica, se debe agregar un calificador de configuración apropiado al nombre del directorio.

Tipos de recurso

- Se pueden distinguir dos tipos de recursos.
 - Recursos de archivo
 - Recursos de valor



Recursos de archivo: Cada archivo en estas carpetas representa un recurso cuyo nombre coincide con el nombre del archivo. Por ejemplo el recurso **R.layout.activity_main** está definido en el archivo **activity_main.xml** dentro de la carpeta **layout**

Recursos de valor: Cada archivo en estas carpetas es un documento **xml** que define un **conjunto de recursos** por medio de las etiquetas correspondientes

Recursos de valor

- Ya hemos trabajado con tres tipos de recursos de valor:
 - Recursos **string** (**strings.xml**)
 - Recursos **color** (**colors.xml**)
 - Recursos **style** (**themes.xml**)
- Otros tipos de recursos valor son:
 - Recursos **dimen** (**dimensions.xml**)
 - Recursos **integer**
 - Recursos **bool**
 - Recursos **id**
 - Recursos **array**

Aunque, por cuestiones de organización, se recomienda definir los recursos dentro del **xml** correspondiente, **es posible mezclar los recursos** en cualquier archivo nombrado arbitrariamente

Recursos de valor

Recursos dimen: definen un tamaño por medio de un número seguido de una unidad.

Ejemplo, archivo res/values/nombre_archivo.xml:

```
<dimen name="alto">2.2mm</dimen>  
<dimen name="tamano_fuente">16sp</dimen>
```

Se accede como:

```
R.dimen.alto en código Kotlin  
"@dimen/alto"
```


Recursos de valor

Recursos integer: definen un valor entero.

Ejemplo, archivo `res/values/nombre_archivo.xml`:

```
<integer name="max_cant">5</integer>
```

Se accede como:

```
R.integer.max_cant en código Kotlin  
"@integer/max_cant"
```

Recursos de valor

Recursos bool: definen un valor booleano.

Ejemplo, archivo res/values/nombre_archivo.xml:

```
<bool name="lunesAbierto">true</bool>
```

Se accede como:

```
R.bool.lunesAbierto en código Kotlin  
"@bool/lunesAbierto"
```

Recursos de valor

Recursos id: Define un recurso de **id** único. Aunque habitualmente los **id** se definen utilizando el atributo **id="@+id/nombre"** en algunos casos es conveniente disponer de un **id** previamente creado, para que los elementos así nombrados cumplan un rol específico.

Ejemplo, archivo `res/values/nombre_archivo.xml`:

```
<item type="id" name="boton_ok"/>
```

Se accede como:

```
R.id.boton_ok en código Kotlin  
"@id/boton_ok"
```

Recursos de valor

Recursos Array: Una serie ordenada de elementos. Pueden ser de **strings**, de **enteros** o de **recursos**.

Ejemplo, archivo res/values/nombre_archivo.xml:

```
<integer-array name="primos">  
    <item>2</item><item>3</item><item>5</item>  
</integer-array>
```

Se accede desde el código Kotlin de una activity como:

```
var v: IntArray = resources.getIntArray(R.array.primos);
```