**SUPPORTO ANDROID STUDIO PER VECTOR DRAWABLES**

In Android studio 1.4 viene introdotto un tool per prendere un vector asset from material design icon library, o convertire file svg in vector drawables

Su qualsiasi folder nell’applicazione, faccio click destro, New, Vector Asset, da qui vedo la finestra di vector asset studio. Da qui posso prendere un vector asset da material design icon library

1. Voglio scegliere dalla libreria di material icon: faccio click su Choose button. Mi si apre una finestra con tutti gli assets della libreria, ne scelgo una e clicco ok. Co sono delle opzioni in alto a destra per cambiare altezza, larghezza, opacità, automirroring (versione 21 in poi) ecc…
2. Se voglio utilizzare un mio file svg, clicco su sfoglia e scelgo il mio file

In entrambi i casi vedo un’anteprima dell’immagine scelta.

In questo strumento non sono ancora supportate alcune funzionalità, nel caso in cui venga trovato qualcosa non supportato nel file svg, verrà riportato come errore in basso nella finestra, con annessi error details.

Quando ho finito e sono soddisfatto dell’anteprima 🡪 Next.

Nella pagina successiva posso vedere il file SML nella mia directory web/drawable. 🡪 Finish.

Sotto la directory “generated” c’è una directory “pngs” in cui avrò cartelle con diversi DPI e numeri di versione. Vengono create due directory per un’immagine, la prima contiene il file .png, la seconda di conseguenza contiene il .xml.

COMPATIBILITÀ

Se l’app ha come target versioni Lollipop o più recenti, tutta l’API spec è supportata.

Se la versione di sdk è < 21 ho alcune limitazioni:

* I tag <group> e <clip-path> non sono supportati
* Posso avere solo file png statici: nel file SML del vector drawable non supporto attributi dinamici (theming, auto mirroring..)
* Non supportate le resources references ad altri file SML.

Inoltre,la finestra di anteprima in Android Studio usa un meccanismo di display diverso da quello in vector asset studio.

Infine, se devo typecastare gli oggetti drawable nel codice java, devo castarli come bitmap drawable invece di vector drawable (solo in dispositivi pre Lollipop).