

E0703 BitmapDrawable

Dibujar un BitmapDrawable de los recursos

Busca en Internet un fichero gráfico en codificación *png* o *jpg* (los formatos gráficos usados por defecto en Android).

1. Renombra el fichero para que se llame *mi_imagen.png* o *mi_imagen.jpg* y arrastra a *res/drawable*.
2. Declara la variable `miImagen` en la clase `EjemploView` del ejercicio anterior:
`private Drawable miImagen;`
3. Escribe las siguientes tres líneas dentro del constructor de esta clase:

```
Resources res = context.getResources();
miImagen = res.getDrawable(R.drawable.mi_imagen);
miImagen.setBounds(30,30,200,200);
```

4. Escribe la siguiente línea en el método `onDraw`:
`miImagen.draw(canvas);`

Definir un GradientDrawable.

1. Abre el último proyecto CitasCélebres.
2. Crea el siguiente fichero *res/drawable/degradado.xml*:

```
<shape
  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
  <gradient
    android:startColor="#FFFFFF"
    android:endColor="#0000FF"
    android:angle="270" />
</shape>
```

Podrías introducir la siguiente línea en el constructor de una vista, para conseguir que este *drawable* sea utilizado como fondo por defecto, si el usuario elige otro fondo en las preferencias pues éste no se mostrará.

Añadir una preferencia Default que vuelva a seleccionar este degradado.

```
setBackgroundResource(R.drawable.degradado);
```

3. Resulta más conveniente definir el fondo de una vista en su *Layout* en XML en lugar de hacerlo por código.

Comenta la línea introducida en el punto anterior e introduce el siguiente atributo en el *Layout main.xml*.

```
android:background="@drawable/degradado"
```