

# E0705 ShapeDrawable

## *Definir un ShapeDrawable.*

Ejemplo de cómo utilizar un objeto `ShapeDrawable` para crear una vista a medida.

1. Crea el proyecto `E0705_ShapeDrawable`

2. Reemplaza el código de la actividad por:

```
public class EjemploGraficosActivity extends Activity {
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(new EjemploView(this));
    }
}

class EjemploView extends View {
    public EjemploView (Context context) {
        super(context);
    }
    @Override
    protected void onDraw(Canvas canvas) {
        //Dibujar aquí
    }
}
```

3. En la clase `EjemploView` declara la siguiente variable:

```
private ShapeDrawable miImagen;
```

4. Añade las siguientes tres líneas dentro del constructor de esta clase:

```
miImagen = new ShapeDrawable(new OvalShape());
miImagen.getPaint().setColor(0xff0000ff);
miImagen.setBounds(10, 10, 310, 60);
```

En el constructor, un objeto `ShapeDrawable` es definido como un óvalo. Se le asigna un color y se definen sus límites.

5. Escribe la siguiente línea en el método `onDraw`:

```
miImagen.draw(canvas);
```

6. Ejecuta la aplicación y observa el resultado, crea otras figuras y posicionalas.