



POLITÉCNICA

ETSIT  
UPM

*dit*  
UPM

# Desarrollo de Apps para iOS Iconos e Imágenes

IWEB 2016-2017  
Santiago Pavón

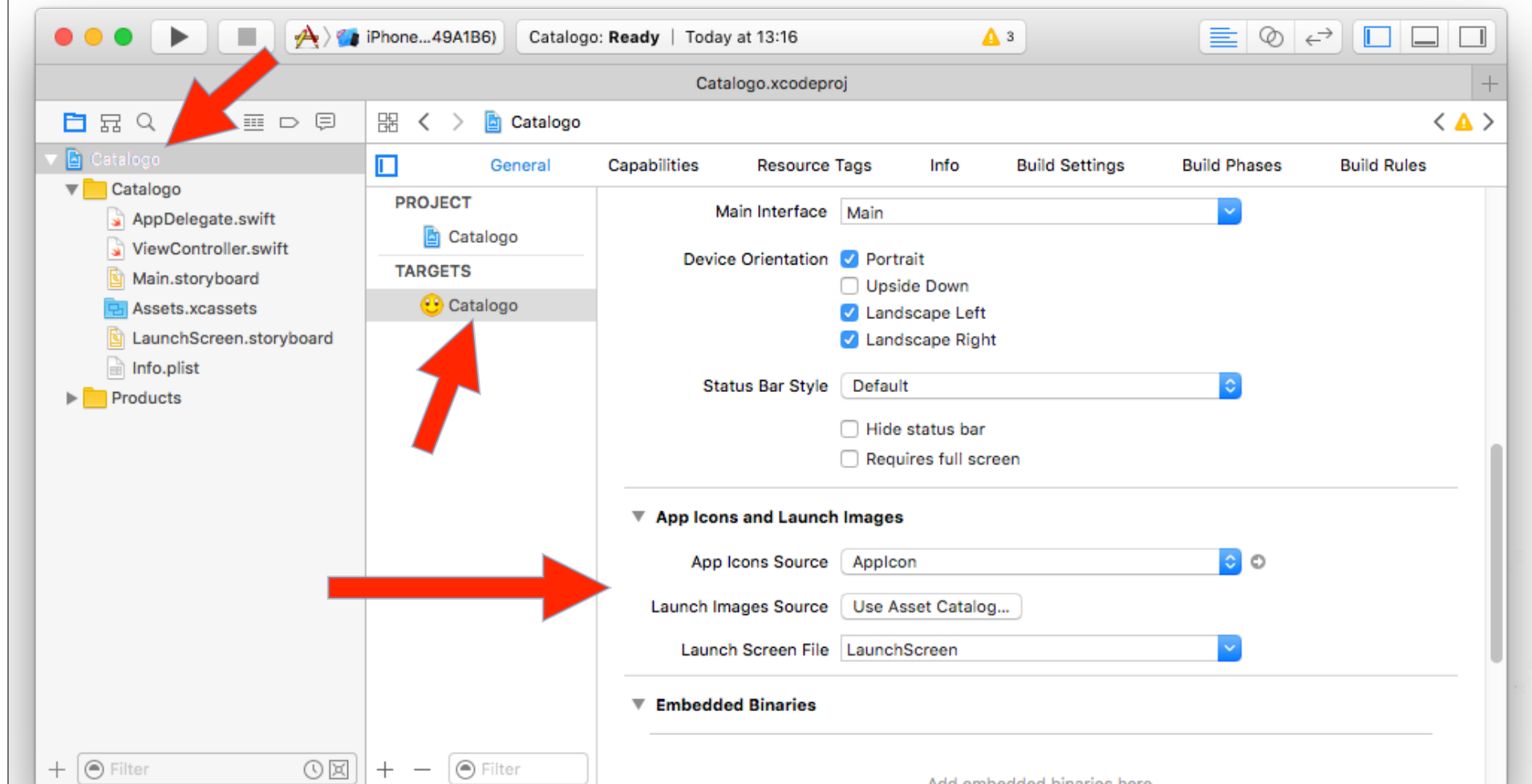
ver: 2016.08.29

# Imágenes

- Las aplicaciones iOS usan varios tipos de iconos e imágenes:
  - Iconos para el escritorio,
  - Iconos para los Ajustes
  - Iconos para el Spotlight
  - Imágenes de lanzamiento
  - Imágenes para iTunes (distribución)
  - y todas las imágenes que usa internamente la aplicación.
- Estos iconos e imágenes deben proporcionarse en varios tamaños en función del tipo de dispositivo, tamaño de la pantalla, tipo de pantalla, versión de iOS, ...
  - iPhone, pantalla no retina, retina 2x, 3x, 4", 5", 5.5", ...
  - iPad 2, 3 , mini, Pro, ..., pantalla no retina, retina 2x, 3x de 7", 9.7", 12.9", .....
  - ...
- Existen muchas apps que generan automáticamente iconos e imágenes de lanzamiento de todos los tamaños a partir de una imagen inicial.
  - Recomendable su uso.

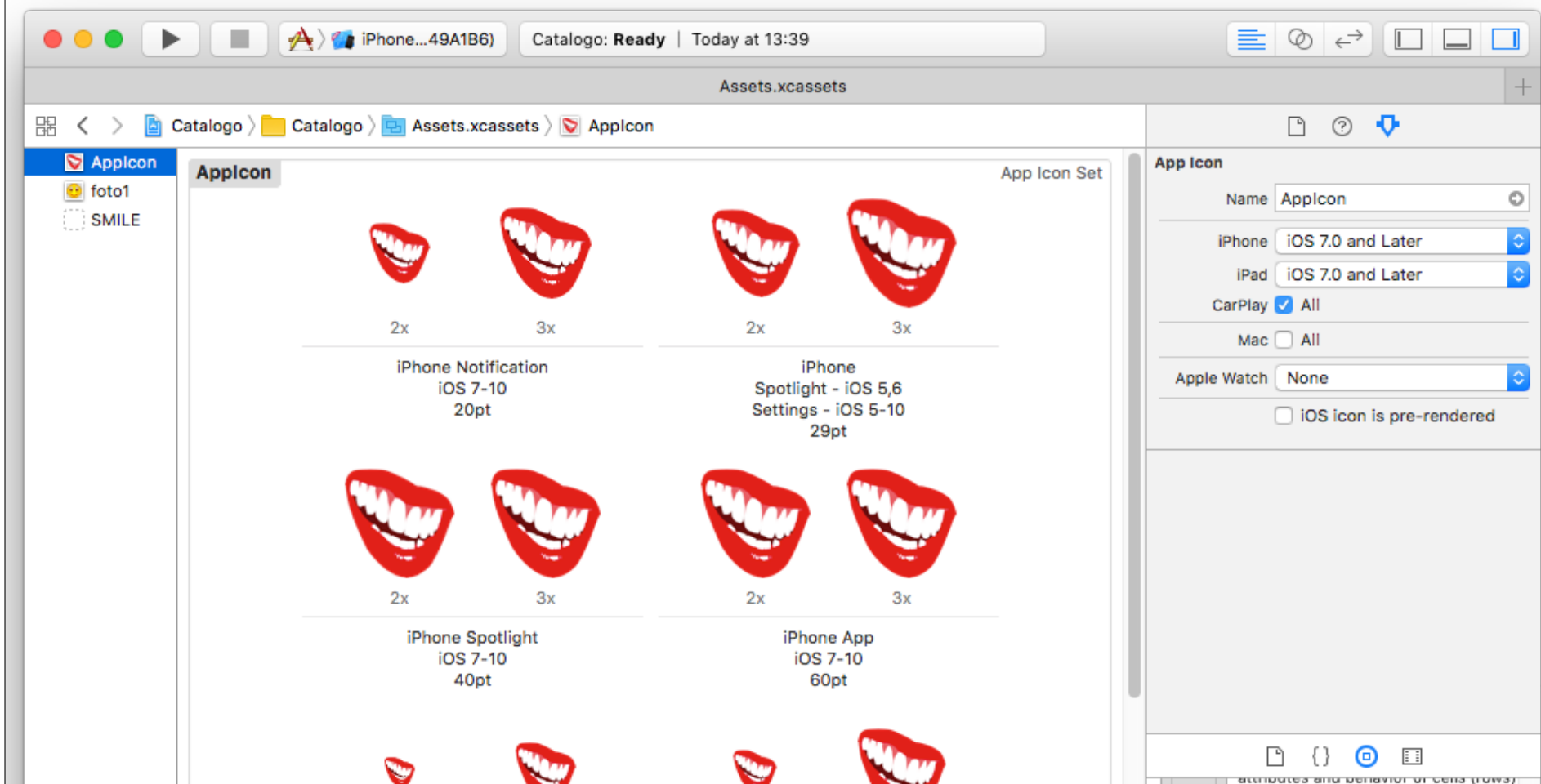
# Iconos e Imágenes de Lanzamiento

- Los iconos e imágenes/storyboard de lanzamiento a usar se configuran interactivamente en la configuración del proyecto.
  - También puede hacerse editando el fichero Info.plist.



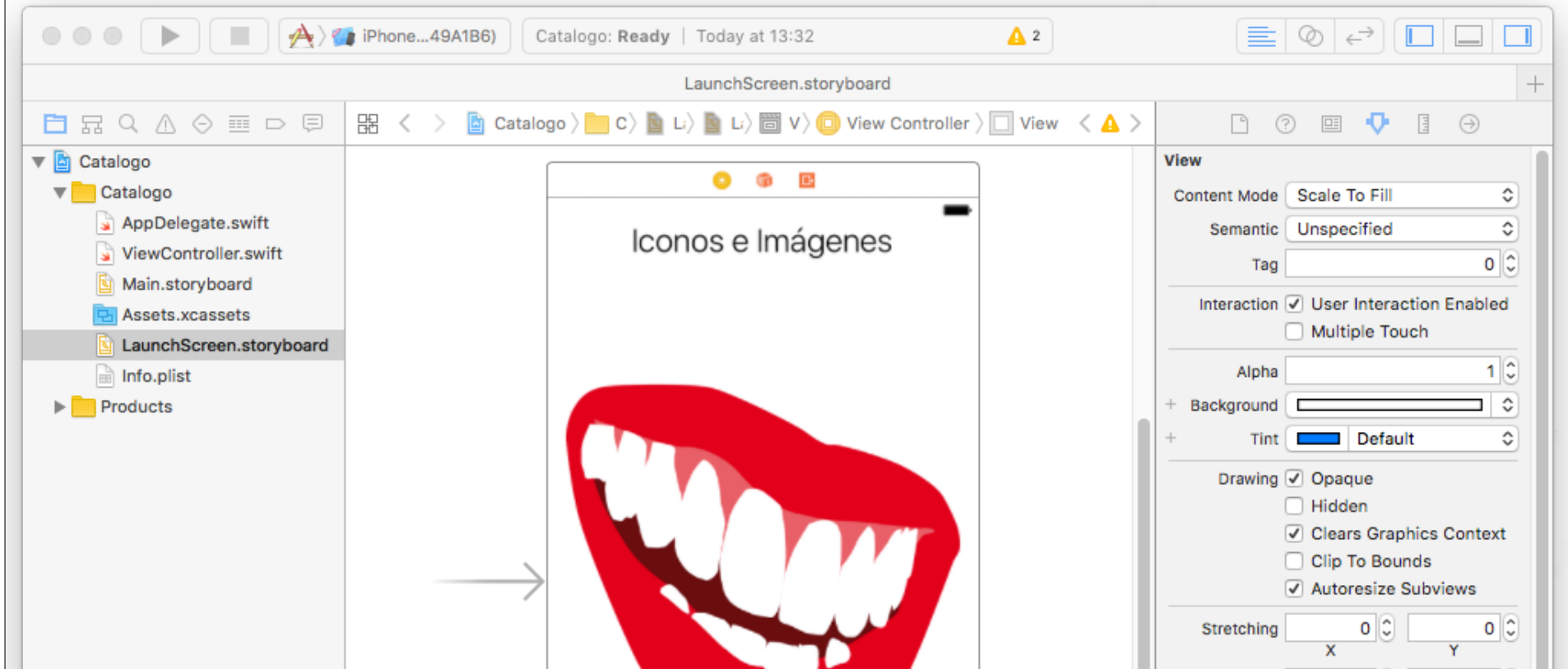
# Iconos

- Para cada icono hay que proporcionar diferentes ficheros para cada uso (Escritorio, Spotlight, Ajustes, iTunes, ...), tamaño y resolución.



# Imágenes de Lanzamiento

- Como imagen de lanzamiento inicial puede:
  - Usarse un storyboard.
    - Usar restricciones de Auto Layout o Springs y Strcuts para diseñar un layout que se adapte a los diferentes tipos de terminales.
  - Usar varios ficheros con imágenes (\*.png) para los distintos tamaños y resoluciones de los terminales.



# Catálogo de Activos

*(Assets Catalog)*

# ¿Para qué sirve?

- Organizar diferentes versiones de una imagen (normal, retina, versión para iPad, versión para iPhone, 3.5, 4, 5, 5.5 pulgadas, iconos de escritorio, ajustes, spotlight, iTunes, ...), ... bajo un mismo nombre.
  - Todos estos ficheros se gestionan más cómodamente si se meten en un catálogo.
    - Tenemos agrupados juntos todos los tamaños de una misma imagen.
- Un catálogo incluye:
  - los iconos y las imágenes iniciales
  - y las imágenes usadas en las pantallas de la aplicación. (*\*.png*)
- Xcode compila los catálogos generando un binario que disminuye el tiempo de carga en la aplicación.
- Al instalar una app en el terminal solo se descargan las imágenes adecuadas para él.

# ¿Cómo se usa?

- Las plantillas predefinidas de Xcode ya crean un catálogo.

- Para crear mas catálogos:

Menu File > New > File > Resource > Asset Catalog

- Para añadir al catálogo imágenes que aun no están en el proyecto

- Pulsar el botón **+** y luego seleccionar **Import**.

- Para mover imágenes que ya están en el proyecto al catálogo:

- Pulsar el botón **+** y seleccionar **Import From Project**.

- Se mueven al catálogo.

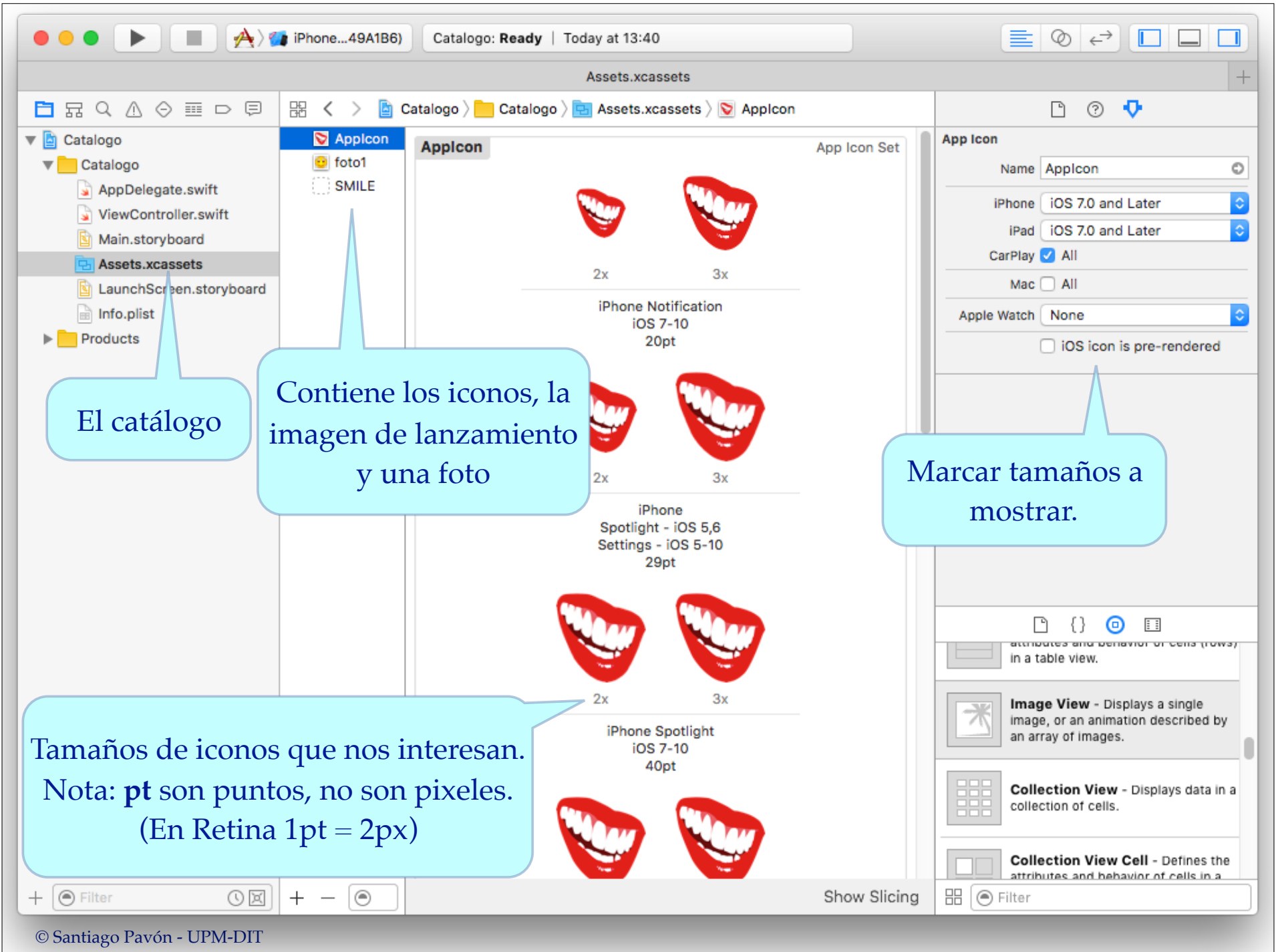
- O arrastrar los ficheros de imágenes al navegador de ficheros, sobre la carpeta del catálogo.

- Las imágenes se cargan en la aplicación igual independientemente de si están en un catálogo o fuera de él:

```
let img: UIImage? = UIImage(named: "nombre")
```

- primero se buscan en los catálogos.





El catálogo

Contiene los iconos, la imagen de lanzamiento y una foto

Marcar tamaños a mostrar.

Tamaños de iconos que nos interesan.  
Nota: pt son puntos, no son pixeles.  
(En Retina 1pt = 2px)

# Troceado de Imágenes (Slicing)

# Sliced Images

- Permiter usar imágenes pequeñas en zonas donde se necesitan imágenes grandes.
  - indicando que zona de la imagen pequeña se debe estirar o repetir para crear la imagen grande.
- Las imágenes se editan gráficamente en Xcode para delimitar cuatro zonas:
  - Se sitúan unos delimitadores horizontales y/o verticales para separar las zonas
    - Principio de la imagen
      - Esta zona se pinta igual en la imagen grande generada.
    - Zona con el relleno de la imagen.
      - Se repite (tiled) o estira (stretched) para pintar la imagen grande.
    - Zona a eliminar de la imagen al rellenar.
      - No se pinta en la imagen estirada.
    - Final de la imagen
      - Esta zona se pinta igual en la imagen grande generada.
- Usar el **inspector** de atributos, sección **Slicing** para configurar las direcciones sobre las que se aplicará el troceado, las zonas, la forma de pintar usar la zona central, ...

