04

Ícone e Splash Screen

Transcrição

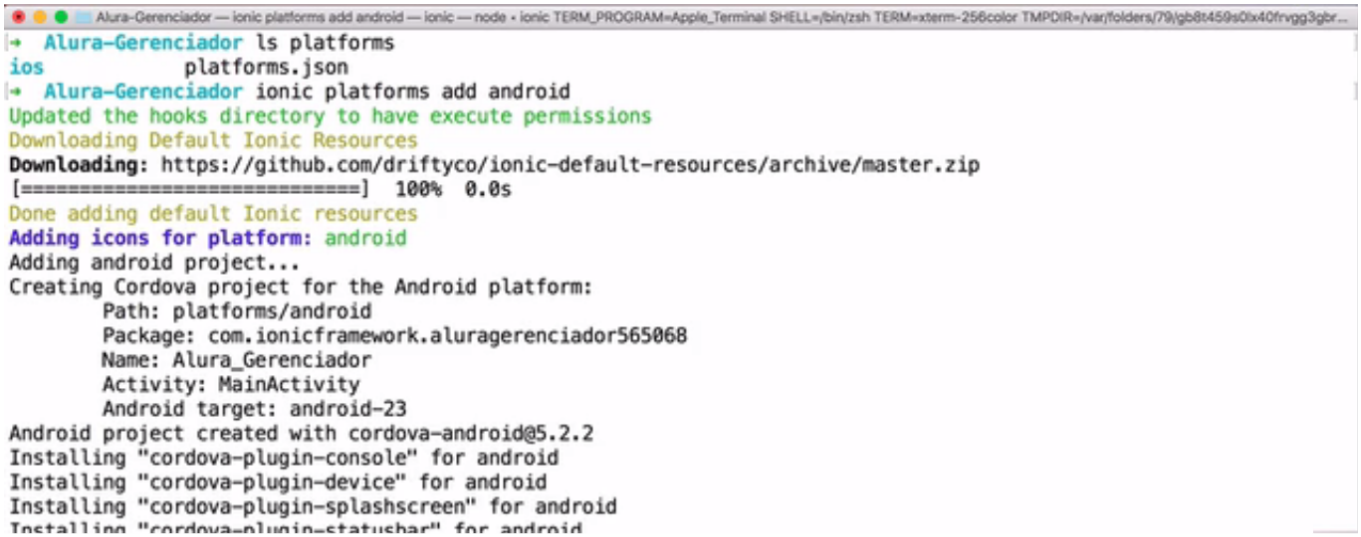
Agora, que já estamos com a aplicação feita, podemos entregá-la para o nosso cliente.

Ainda só temos a aplicação na plataforma iOS, como podemos conferir no Terminal usando o seguinte comando:

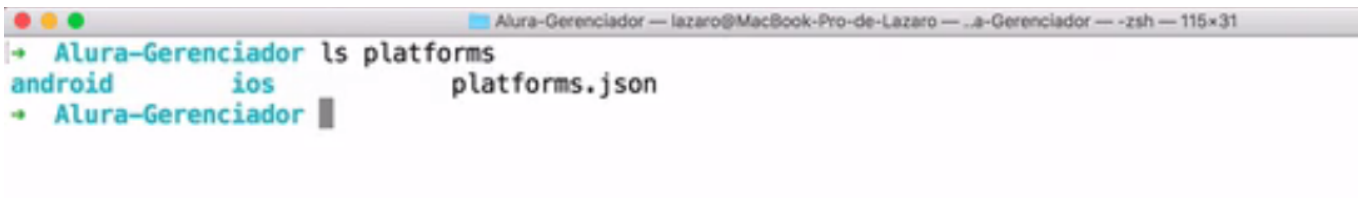
```
Alura-Gerenciador ls platforms
```

Quando o aplicativo foi criado, nós selecionamos iOS por padrão. Para colocarmos para o Android também, colocaremos da seguinte forma:

```
Alura-Gerenciador ionic platforms add Android
```



Depois desse processo, podemos usar novamente o `ls platforms` , e ele retornará as duas plataformas.



Antes de entregar, vamos testar no dispositivo.

Lembrando que o nosso celular precisa estar no modo desenvolvedor e plugado no USB.

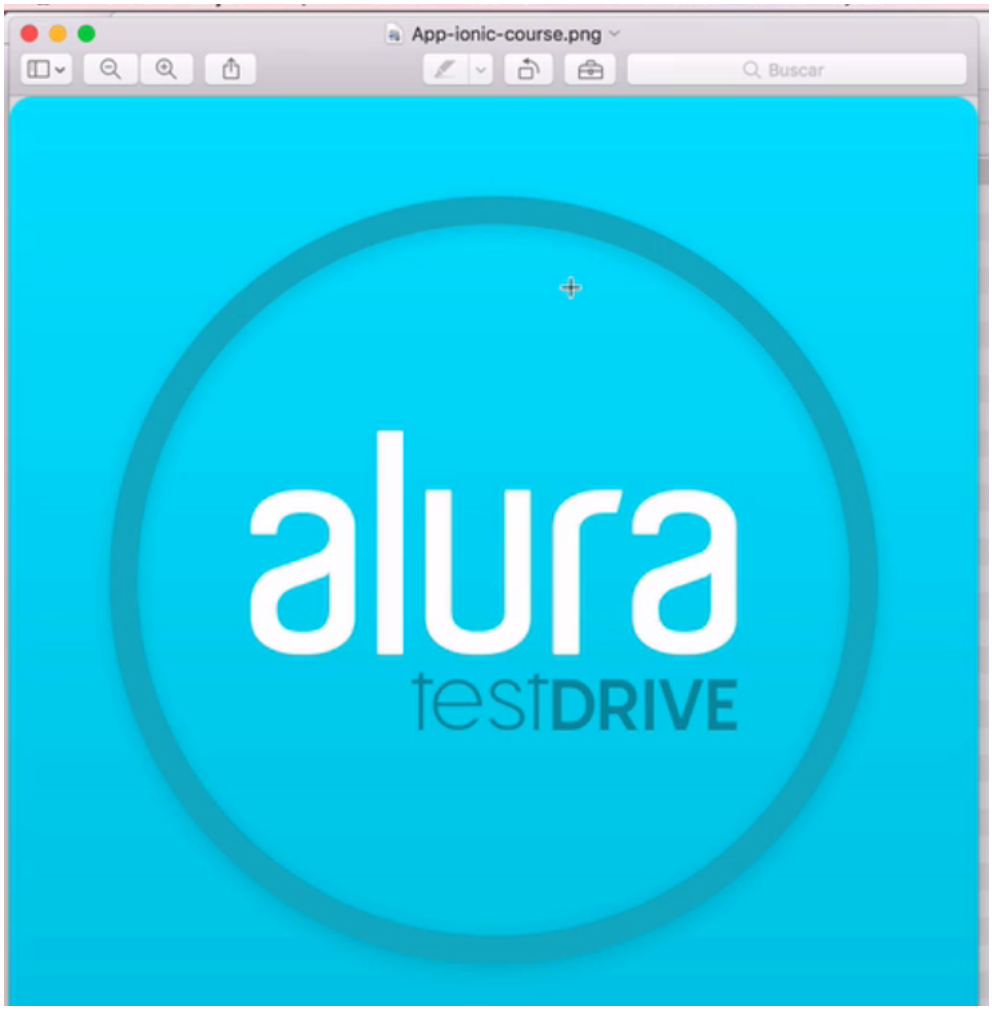
No Terminal, digitaremos:

```
Alura-Gerenciado ionic run android --device
```

Ele fará o build com sucesso e o aplicativo rodará corretamente no celular:

Está quase pronto para entregarmos para o cliente, no entanto, veja o ícone do Alura-Gerenciador.

Se clicarno no ícone, ele abrirá a *Splash Screen*, que terá uma imagem com o nome da sua aplicação. O cliente enviou um ícone com a imagem personalizada:



Para cada dispositivo, trabalharemos com uma resolução diferente da imagem. Essas configurações do projeto são feitas no arquivo `config.xml` . Nele, encontraremos o nome do proje, a descrição,

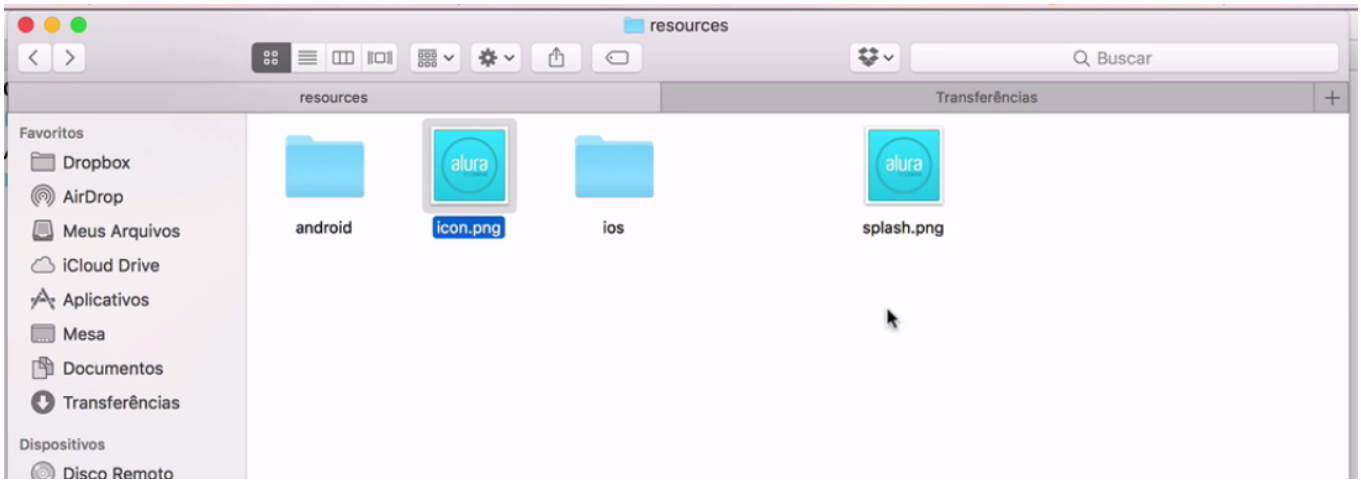
Como ele já gerou o build para Android, ele já adicionou os ícones e as Splash Screens:

```
<platform name="android">
  <icon src="resources/android/icon/drawable-ldpi-icon.png" density="ldpi"/>
  <icon src="resources/android/icon/drawable-mdpi-icon.png" density="mdpi"/>
  <icon src="resources/android/icon/drawable-hdpi-icon.png" density="hdpi"/>
  <icon src="resources/android/icon/drawable-xhdpi-icon.png" density="xhdpi"/>
  <icon src="resources/android/icon/drawable-xxhdpi-icon.png" density="xxhdpi"/>
  <icon src="resources/android/icon/drawable-xxxhdpi-icon.png" density="xxxhdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-land-ldpi-screen.png" density="land-ldpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-land-mdpi-screen.png" density="land-mdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-land-hdpi-screen.png" density="land-hdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-land-xhdpi-screen.png" density="land-xhdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-land-xxhdpi-screen.png" density="land-xxhdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-land-xxxhdpi-screen.png" density="land-xxxhdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-port-ldpi-screen.png" density="port-ldpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-port-mdpi-screen.png" density="port-mdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-port-hdpi-screen.png" density="port-hdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-port-xhdpi-screen.png" density="port-xhdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-port-xxhdpi-screen.png" density="port-xxhdpi"/>
  <splash src="resources/android/splash/drawable-port-xxxhdpi-screen.png" density="port-xxxhdpi"/>
</platform>
```

Ele já pegou o ícone padrão e colocou em várias resoluções. Mas nós queremos trabalhar com o ícone enviado pelo cliente. Por isso, vamos pegar o arquivo do ícone (`App-ionic-course.png`) e vamos copiá-lo para a pasta `resources` , que está na pasta raiz. Na pasta `resources` , já encontraremos o `icon.png` e `splash. png` .

O arquivo do ícone precisa ter extensão `.png` ou `.psd` , e ele precisará ter o nome `icon.png` e `splash.png` . Então, vamos remover os arquivos antigos. Duplicaremos a imagem que queremos usar, depois, renomearemos as duas com o nome apropriado.

Lembrando da importância de que os arquivos estejam na pasta `resources` e com os nomes `icon.png` e `splash.png` .



Vamos para o Terminal e chamaremos o comando `resources` :

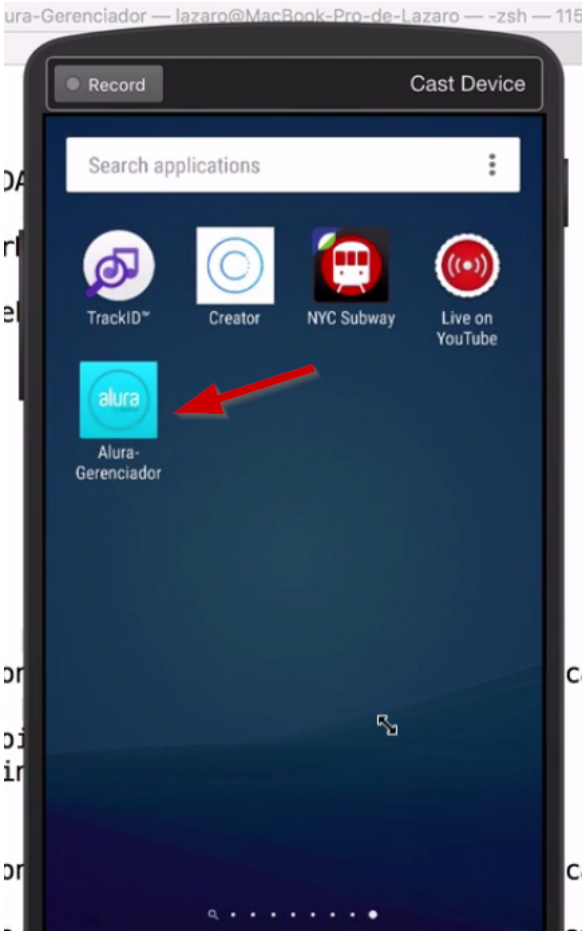
```
Alura-Gerenciador ionic resources
```

Agora, será feito upload da imagem para o srevidor do Ionic, redimensiona o ícone, e coloca na nossa aplicação. Depois de realizado o processo, podemos acessar a pasta `android` dentro do projeto, e selecionar a pasta `icon` . Encontraremos as imagens redimensionadas.

Também veremos que os arquivos foram gerados na pasta `splash`, tanto para a plataforma Android como iOS. Ele ainda adicionará os arquivos iOS no arquivo `config.xml`:

```
<platform name="ios">
  <icon src="resources/ios/icon/icon.png" width="57" height="57"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon@2x.png" width="114" height="114"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-40.png" width="40" height="40"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-40@2x.png" width="80" height="80"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-50.png" width="50" height="50"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-50@2x.png" width="100" height="100"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-60.png" width="60" height="60"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-60@2x.png" width="120" height="120"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-60@3x.png" width="180" height="180"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-72.png" width="72" height="72"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-72@2x.png" width="144" height="144"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-76.png" width="76" height="76"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-76@2x.png" width="152" height="152"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-small.png" width="29" height="29"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-small@2x.png" width="58" height="58"/>
  <icon src="resources/ios/icon/icon-small@3x.png" width="87" height="87"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-568h@2x~iphone.png" width="640" height="1136"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-667h.png" width="750" height="1334"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-736h.png" width="1242" height="2208"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-Landscape-736h.png" width="2208" height="1242"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-Landscape@2x~ipad.png" width="2048" height="1536"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-Landscape~ipad.png" width="1024" height="768"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-Portrait@2x~ipad.png" width="1536" height="2048"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default-Portrait~ipad.png" width="768" height="1024"/>
  <splash src="resources/ios/splash/Default@2x~iphone.png" width="640" height="960"/>

  <splash src="resources/ios/splash/Default~iphone.png" width="320" height="480"/>
</platform>
```



A imagem também será vista na Splash Screen, e após o fade in, cairemos na tela de agendamentos. Agora, nossa aplicação está pronto para ser entregue.

Imagine que trabalhoso seria se tivéssemos que adicionar cada dimensão de ícone no `config.xml` ? O `Ionic resource` resolveu isto automaticamente!