Como ajustar uma imagem ao tamanho da tela

Se quisermos usar uma imagem como fundo em uma aplicação J2ME, temos o problema de ter uma imagem para cada tamanho de tela diferente. Outra abordagem é ter apenas uma imagem e ajustá-la para todos os tamanhos de tela. Neste artigo irei descrever um algoritmo para fazer isso.

Descrição do metódo

Nome do método	CreateScaledImage
Parâmetros	
imgOldImage	Imagem que temos que encaixar
iNewWidth	A nova largura da imagem
iNewHeight	A nova altura da imagem
Retorne o valor	
Nova imagem com o novo tamanho	

Código

```
public static Image CreateScaledImage( Image imgOldImage, int iNewWidth, int iNewHeight
)
{

   Image imgNewImage = null;
   final int iOldWidth = imgOldImage.getWidth();
   final int iOldHeight = imgOldImage.getHeight();

   int iOldRGBArray[] = new int[iOldWidth * iOldHeight];

   imgOldImage.getRGB( iOldRGBArray, 0, iOldWidth, 0, 0, iOldWidth, iOldHeight);

   int iNewRGBArray[] = new int[iNewWidth * iNewHeight];

   for (int yy = 0; yy &lt; iNewHeight; yy++)
   {
      int dy = yy * iOldHeight / iNewHeight;

      for (int xx = 0; xx &lt; iNewWidth; xx++)
      {
         int dx = xx * iOldWidth / iNewWidth;

         iNewRGBArray[(iNewWidth * yy) + xx] = iOldRGBArray[(iOldWidth * dy) + dx];
      }
   }

   imgNewImage = Image.createRGBImage(iNewRGBArray, iNewWidth, iNewHeight, true);

   return imgNewImage;

}
```


(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.

Exemplo

Nós poderíamos usar esse método em um objeto do tipo Canvas, da seguinte maneira:

```
public class MyCanvas extends GameCanvas
{
   private Image objBKGImage = null;

   public void paint(Graphics g)
   {


      iViewH = this.getHeight();
      iViewW = this.getWidth();



      // carrega o background da imagem
      if (objBKGImage== null)
      {
         try
         {

            objBKGImage = Image.createImage("/res/Logo_150_53.png");

            objBKGImage = CreateScaledImage(objBKGImage, iViewW, iViewH)

         } catch (IOException ex)
         {
            ex.printStackTrace();
         }
      }



      // desenha o background
      if (objBKGImage!= null)
         g.drawImage(objBKGImage,
            (int)iViewW / 2,
            (int)iViewH / 2,
            Graphics.VCENTER | Graphics.HCENTER );

   }
}
```


(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.

(C) Copyright Nokia 2014. All rights reserved.