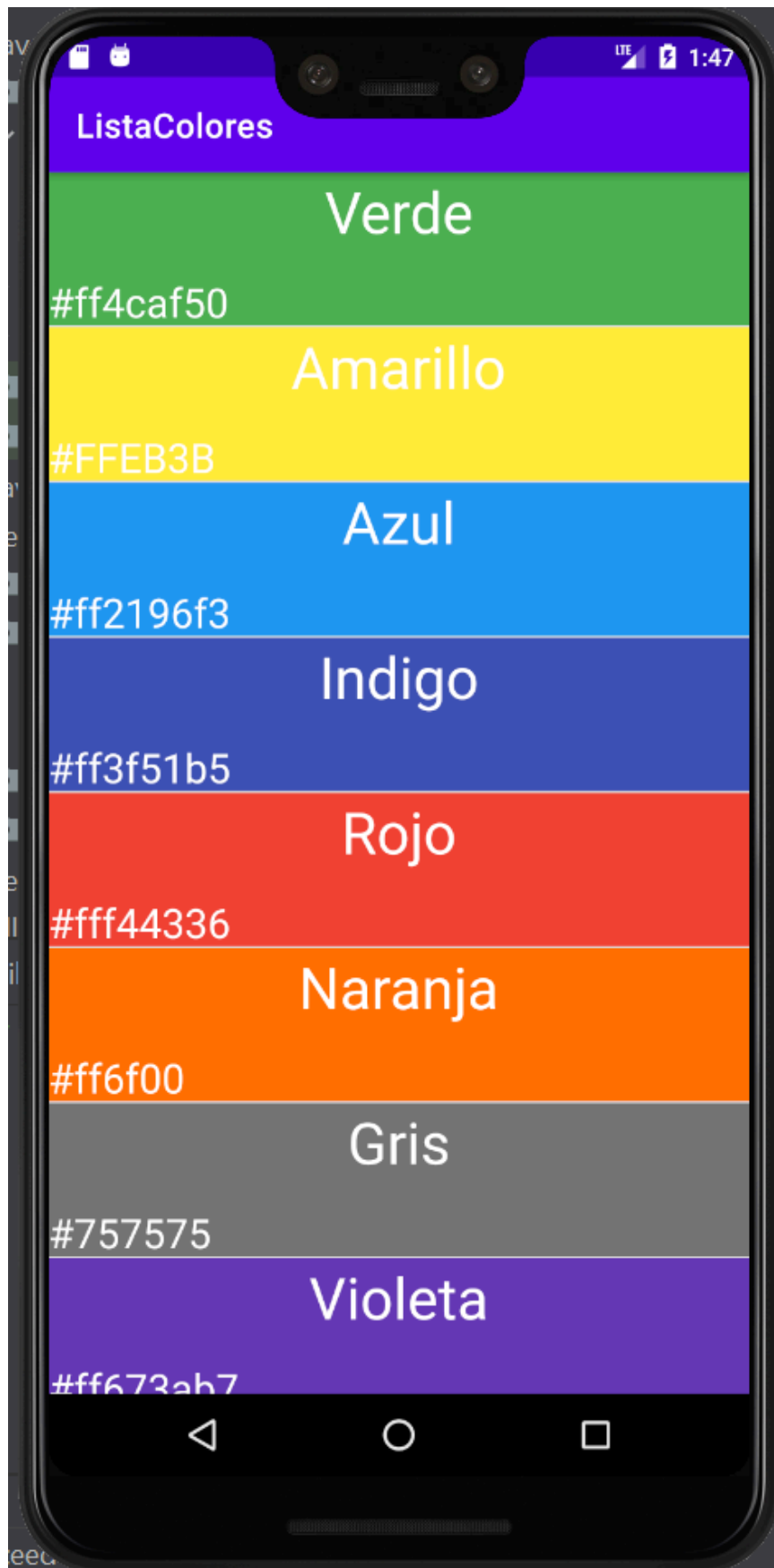


UT 4 - RecyclerView - 1

"Cuando alguien dice: 'quiero un lenguaje de programación en el que sólo tengo que decir lo que quiero hacer ', le dan un chupetin"

Actividad 1.-



Nota: Aunque no es estrictamente necesario, lo más “elegante” es crear una clase color que tenga 2 variables, una el código hexadecimal del color y otra el nombre del color. El Recycler debe recibir un array de objetos de la clase color.

Debe utilizarse el patrón MVVM para el desarrollo de la actividad