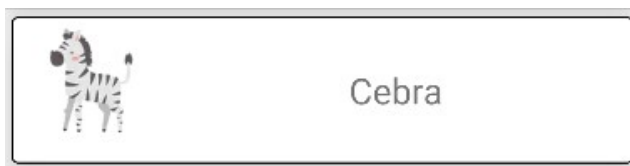


**Hoja\_UT2\_07****RecyclerView (evento)**

Copia la aplicación **App\_UT2\_04** en **App\_UT2\_05**

**DISEÑO**

Usaremos el mismo diseño que en la actividad anterior. Únicamente modificaremos el layout `item_animal.xml` para mostrar a la izquierda una imagen en miniatura del animal. Podemos meter cada ítem en un `CardView`

**DATOS**

Ahora crearemos una clase `Animal` (data class) que tendrá un nombre (`String`), `imagenId` (`Int`) y `descripcion` (`String`).

Añadiremos como recursos una imagen de cada animal.

Modificaremos el `ArrayList` para que sea una colección de `Animales`

**ADAPTADOR**

En la clase `AnimalViewHolder` crea otro atributo que referencie a la imagen

Por último, En la clase `AnimalAdapter` modifica el método **`onBindViewHolder`**

Comprueba la funcionalidad. Debería mostrar la lista con las imágenes.

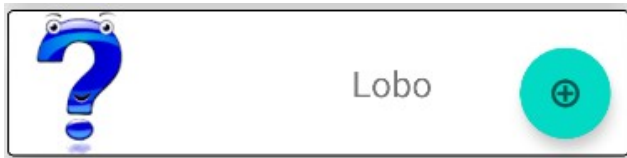




## Hoja\_UT2\_07

### BOTÓN FLOATINGACTIONBUTTON

Modificaremos la funcionalidad del botón para que se añada un animal con una imagen desconocida y una descripción vacía.



### RESPUESTA AL PULSAR UN ÍTEM

Usando los apuntes proporcionados por el profesor, intenta dar respuesta a la pulsación de un ítem del RecyclerView.

Se deberá mostrar un Toast de duración larga con la descripción del animal seleccionado.

Puedes usar el siguiente método desde la clase MainActivity:

```
private fun onClickAnimal(animal: Animal)
{
    Toast.makeText(this, animal.descripcion, Toast.LENGTH_LONG).show()
}
```

En el onCreate de la Activity habrá que pasar la función al adaptador

```
recyclerView.adapter = AnimalAdapter(){ animal -> onClickAnimal(animal) }
```

Después habrá que **modificar el adaptador** para conseguir la funcionalidad deseada

