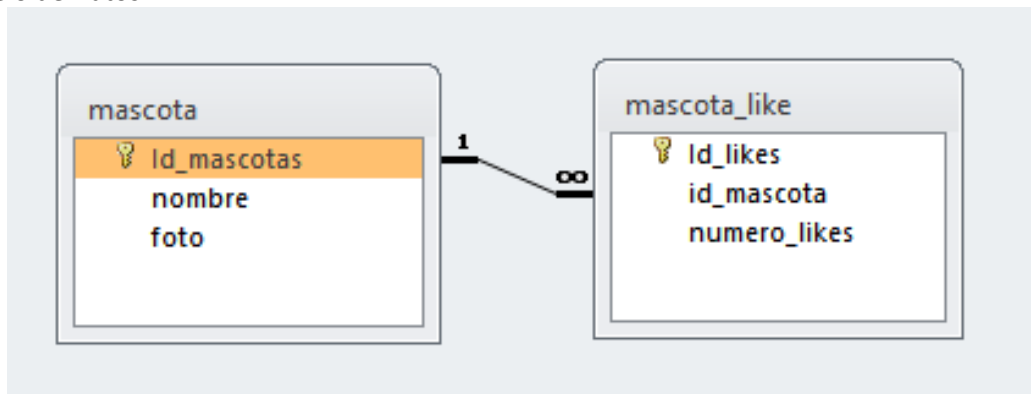


Desarrollo de Aplicaciones en Android.  
Tarea Semana Cinco : Base de Datos.  
Carlos R. Chamorro.

#### Modelo de Datos

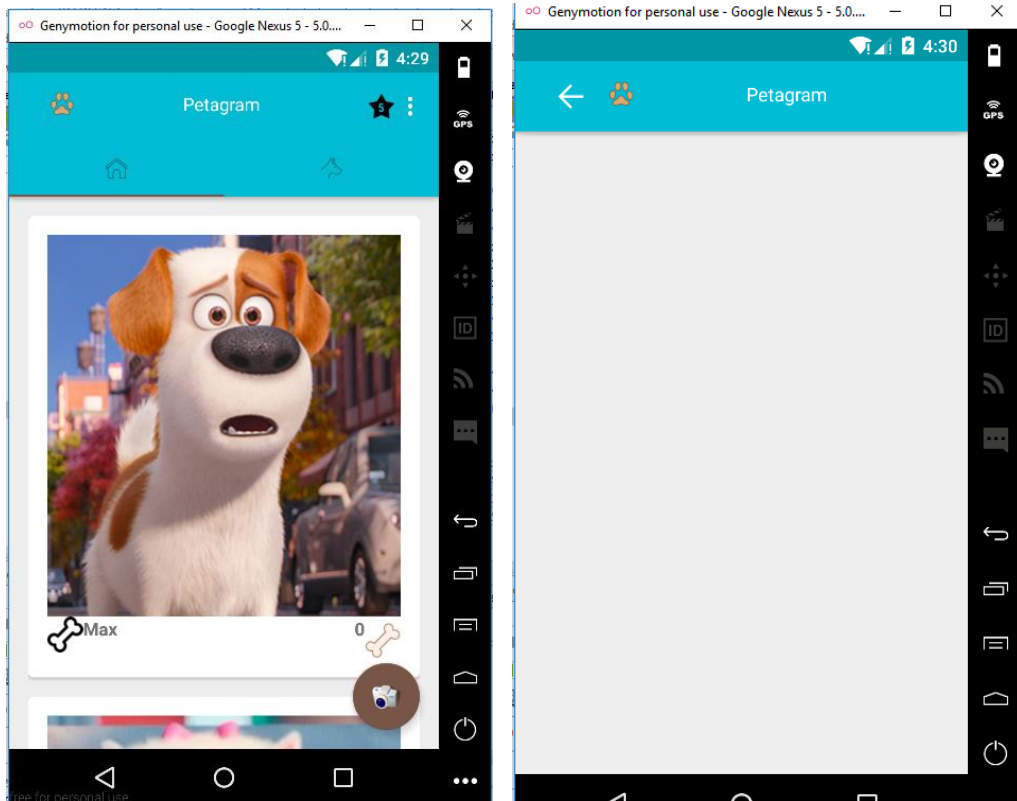


Puesto que cada que se inserta un registro el valor de **id\_likes** en la tabla **MASCOTA\_LIKE** se incrementa dicho valor será usado para determinar cuáles fueron los últimos que recibieron un Like mediante la consulta

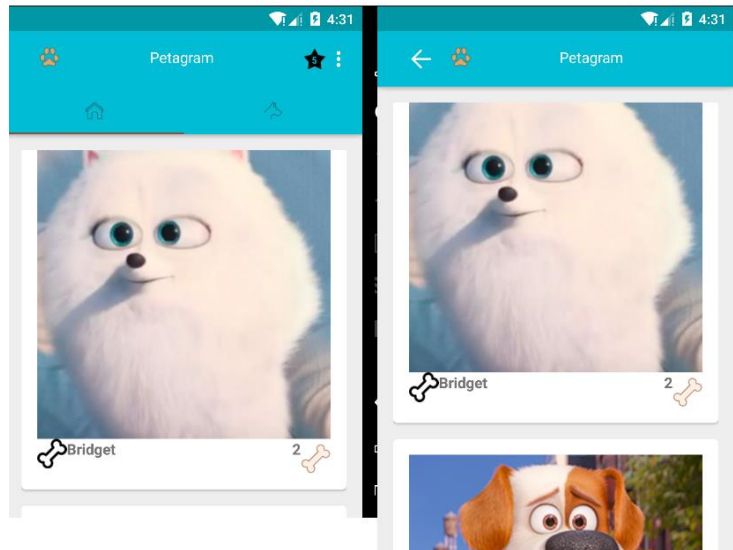
```
String sql = "SELECT " + ConstBD.TABLE_MASCOTAS_ID + "," +  
    ConstBD.TABLE_MASCOTAS_NOMBRE + "," +  
    ConstBD.TABLE_MASCOTAS_FOTO + "," +  
    " COUNT('"+ConstBD.TABLE_LIKES_NUMERO_LIKES+"')|," +  
    " MAX('"+ConstBD.TABLE_LIKES_ID+"') " +  
    " FROM " +ConstBD.TABLE_MASCOTAS + " INNER JOIN " +  
    ConstBD.TABLE_LIKES + " ON " +  
    ConstBD.TABLE_MASCOTAS_ID + " = " +  
    ConstBD.TABLE_LIKES_ID_MASCOTA +  
    " GROUP BY " + ConstBD.TABLE_MASCOTAS_ID + " , "+  
    ConstBD.TABLE_MASCOTAS_NOMBRE + "," +  
    ConstBD.TABLE_MASCOTAS_FOTO +  
    " ORDER BY MAX('"+ConstBD.TABLE_LIKES_ID+"') DESC ";
```

#### Pantallazos de la aplicación.

Al iniciar todas las mascotas están en Cero Likes, Por ellos al abrir la lista de favoritos esta sale vacía

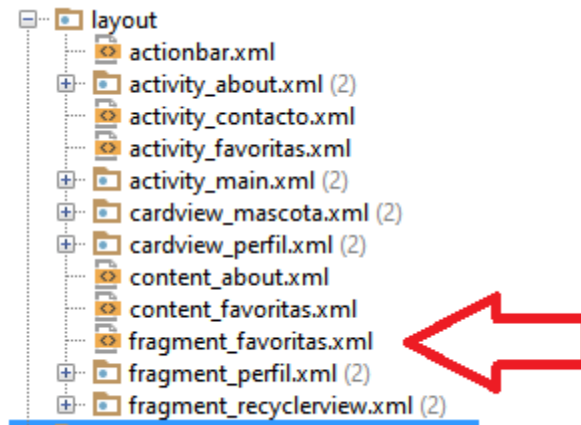


Pero al dar Like sobre alguna esta se va agregando a la lista de ultimas Favoritas



### Pantallazos del proyecto

Se crea un fragment para listar las últimas 5 mascotas favoritas



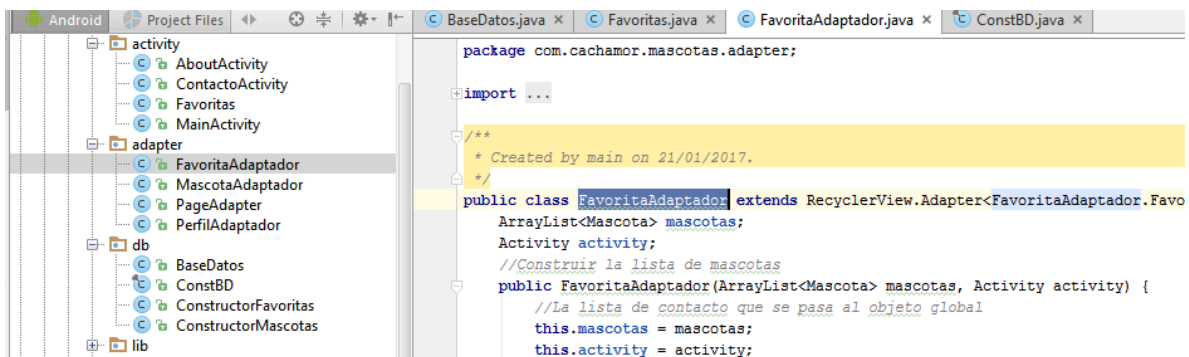
Se elimina totalmente de la actividad el manejo de la presentación del activity.

```
package com.cachamor.mascotas.activity;

import ...

public class Favoritas extends AppCompatActivity {
    private int maxF; //maximo de lista de favoritos
    private int i,j; //Indices de ordenamiento
    Toolbar toolbar;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_favoritas);
        //-----
        //Inicializar barra de herramientas
        initToolBar();
    }
}
```

Se crean adaptadores para el listado de todas las mascotas, así como para listar solo las favoritas. Se crean las clases constructoras para el manejo de la base de datos



Se crean clases presentador y sus respectivas interfaz para el manejo de sus respectivos fragments; así como las clases de la vista y sus interfaces.

