

u2a2ColorsName	JAVA SeekBar: 114: colorLive(); getProgress(); 50 , 65, setOnSeekBarChangeListener(); ----- XML:
u2a3Propinatron2000	57: ButtonHandler , 105 : radioGroup ----- XML: RadioGroup creado dentro del xml
U3a5_doctor_appointment	47 Regex dni, y otros ejemplos; Vibracion, Vibrar, Vibrator; 206 Esconder keyboard/teclado; DialogDataPicker , Tiempo, Hora Edit text tiempo real  XML----- 61: edittext con maxLength, inputType, hint ems
u2a5RockPaperScissors	54: desactivar botones/button 61: AlertDialog ----- XML: Background boton /button
u3a2CalculatorMain	RadioGroup HideKeyboard / Ocultar teclado Intent a otra activity no devuelve nada Metodo si el input es numero ----- Xml: radio group
u3a3IceCream	Spinner, add to spinner / añadir funcion
u3a4WarmUp	Launcher , recibe informacion de otra actividad y envia otra y de la otra vuelve atras
u3a5Fibonacci	Envia dos intent, y luego recibe con un launcher
u3a6TextAnalyzer	TreeMap ,
u3a7left4dead	Como usar los enums,set tags con enum, switch enum,
U3a8Implicit intents	Implicit intents

// Enum que representa diferentes tipos de animales en un zoológico

```
enum TipoAnimal {
```

```
MAMIFERO,  
REPTIL,  
AVES,  
PECES  
}
```

```
// Clase que representa un animal en el zoológico
```

```
class Animal {  
    private String nombre;  
    private TipoAnimal tipo;  
  
    public Animal(String nombre, TipoAnimal tipo) {  
        this.nombre = nombre;  
        this.tipo = tipo;  
    }  
  
    public String getNombre() {  
        return nombre;  
    }  
  
    public TipoAnimal getTipo() {  
        return tipo;  
    }  
}
```

```
public class Zoo {  
    public static void main(String[] args) {  
        // Crear algunos animales  
        Animal leon = new Animal("León", TipoAnimal.MAMIFERO);
```

```
Animal serpiente = new Animal("Serpiente", TipoAnimal.REPTIL);
Animal loro = new Animal("Loro", TipoAnimal.AVES);
Animal pez = new Animal("Pez", TipoAnimal.PECES);

// Mostrar información sobre los animales
mostrarInformacionAnimal(leon);
mostrarInformacionAnimal(serpiente);
mostrarInformacionAnimal(loro);
mostrarInformacionAnimal(pez);
}

// Método para mostrar información sobre un animal
private static void mostrarInformacionAnimal(Animal animal) {
    System.out.println("Nombre: " + animal.getNombre());
    System.out.println("Tipo: " + animal.getTipo());
    System.out.println();
}
}
```