

TAREA DE PERSISTENCIA

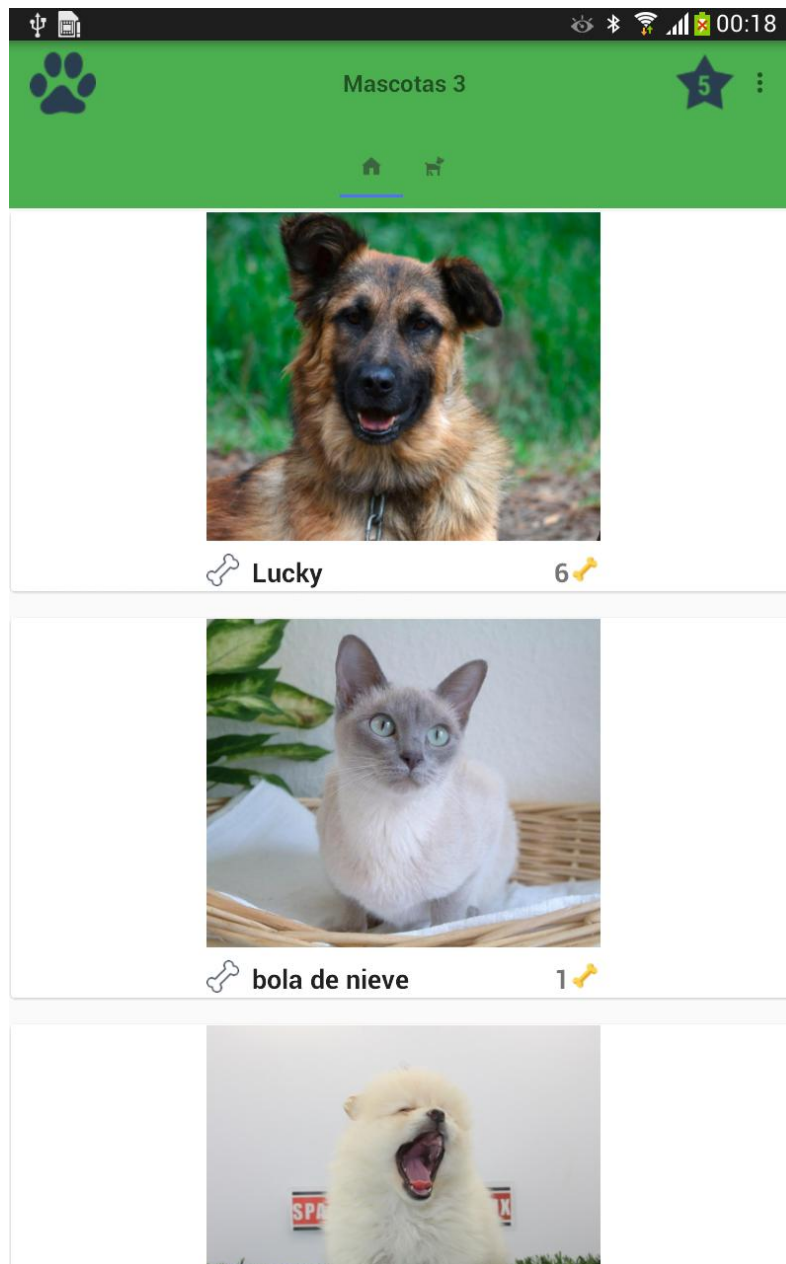
Perteneciente: Frank Malo

Pantallazos de la aplicación tomados en un dispositivo Galaxy Note 8, se ha respetado la arquitectura MVP

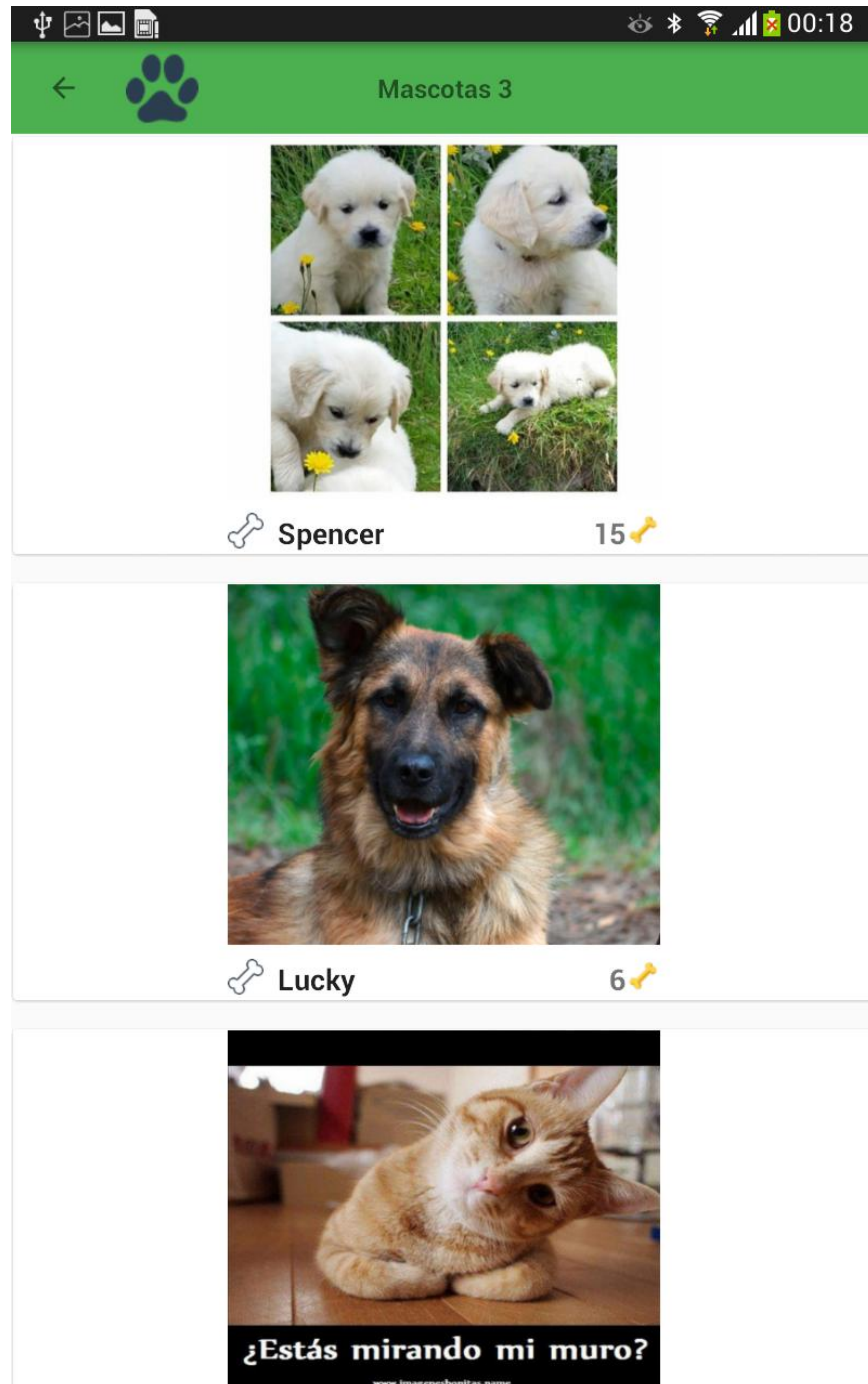
Pantalla de inicio, con los datos de las mascotas grabadas en una base de datos.

En el método onCreate se definio un grupo de datos iniciales representando mascotas con puntuación 0, de manera que cuando se instale la aplicación se generen estos datos.

Los usuarios al pulsar el hueso blanco graba en el registro de esa mascota el valor del puntaje acumulado

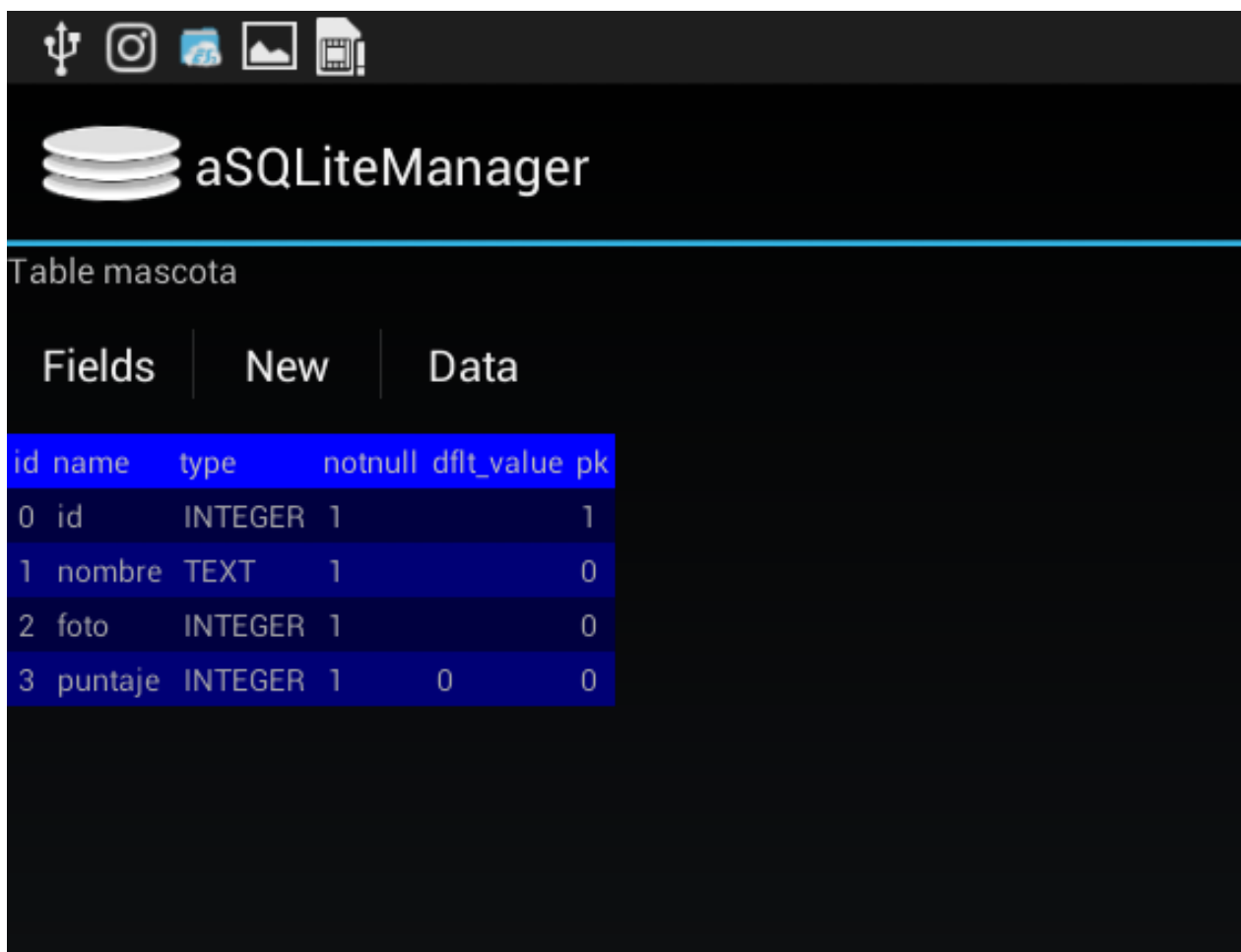


Pantalla de las 5 mascotas mejor puntuadas, la cual solo hace una consulta de la tabla mascota ordenandola descendentemente por el campo puntaje y limitándola a los primero 5 resultados



Se instaló la aplicación aSQLiteManager para poder observar la tabla de mascotas directamente desde el dispositivo.

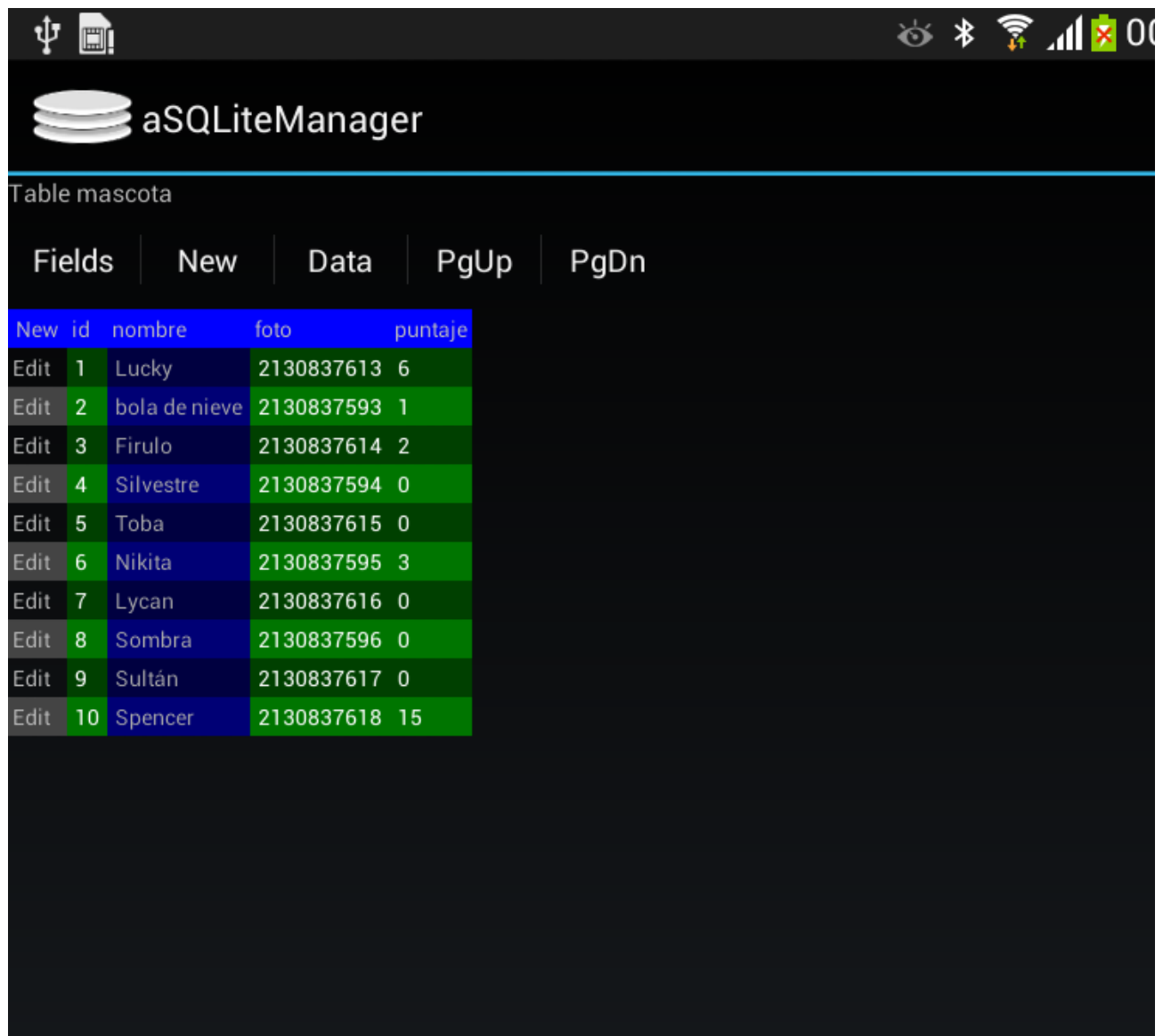
El modelo de base de datos solo se base en una tabla con los datos de nombre, foto y puntaje y su identificador autonnumerico.



The screenshot shows the aSQLiteManager application interface. At the top, there is a dark header bar with a USB icon, an Instagram icon, a WhatsApp icon, a photo icon, and a document icon. Below this, the application logo 'aSQLiteManager' is displayed. The main content area shows the table structure for 'Table mascota'. The table has four columns: 'id', 'nombre', 'foto', and 'puntaje'. The 'id' column is the primary key (pk) and is an INTEGER. The 'nombre' column is a TEXT. The 'foto' column is an INTEGER. The 'puntaje' column is an INTEGER with a default value of 0. The table structure is displayed in a table format with a blue header row and blue data rows.

	Fields	New	Data
id	name	type	notnull dflt_value pk
0	id	INTEGER	1 1
1	nombre	TEXT	1 0
2	foto	INTEGER	1 0
3	puntaje	INTEGER	1 0 0

En la siguiente pantalla se presenta una vista de los datos de la tabla mascota



The screenshot displays the aSQLiteManager application interface. At the top, there is a header bar with a database icon and the text 'aSQLiteManager'. Below this, the title 'Table mascota' is visible. The interface features a navigation bar with five tabs: 'Fields', 'New', 'Data', 'PgUp', and 'PgDn'. The 'Data' tab is currently selected, showing a table with 10 rows. Each row has a background color that alternates between light blue and light green. The first column of the table is labeled 'New' and contains the word 'Edit' for each row. The subsequent columns are labeled 'id', 'nombre', 'foto', and 'puntaje'.

New	id	nombre	foto	puntaje
Edit	1	Lucky	2130837613	6
Edit	2	bola de nieve	2130837593	1
Edit	3	Firulo	2130837614	2
Edit	4	Silvestre	2130837594	0
Edit	5	Toba	2130837615	0
Edit	6	Nikita	2130837595	3
Edit	7	Lycan	2130837616	0
Edit	8	Sombra	2130837596	0
Edit	9	Sultán	2130837617	0
Edit	10	Spencer	2130837618	15