

Práctica #4

Se recomienda copiar el proyecto empleado en las clases anteriores

Crear un nuevo layout `avenger.xml`.

Agregar un `TextView` y debajo 5 `LinearLayout` en línea para poderles cambiar el color de fondo.

A continuación dentro del paquete `"com.example.openwebinar.resources"` crearemos uno nuevo llamado `"customobjects"`. En este paquete crearemos una nueva clase `"Avenger"` y la referenciamos con el layout empleando la anotación `@EViewGroup(R.layout.avenger)`.

En esta clase deberemos crear los respectivos objetos del `Textview` y de los `LinearLayout`. Éstos serán inicializados en un método anotado con `@AfterViews`. Finalmente en esta clase, deberemos crear un método público que permita poner el texto al `TextView` y el color de fondo a los `LinearLayout`.

Abrir `activity_main.xml` y añadir 6 objetos de tipo `"Avenger"`, poner cada uno a continuación del otro, de manera vertical y en visibilidad `GONE`. En la actividad `MainActivity` en el método anotado con `@AfterViews` inicializar todos los objetos personalizados puestos en el `activity_main.xml`. Después de cada inicialización poner:

```
if (<IS AVENGER>) {
    <AVENGER>_ avenger;
    avenger = findViewById(R.id.<AVENGER ID>);
    avenger.setVisibility(View.VISIBLE);
    avenger.initAvenger(<AVENGER ACTOR>, <AVENGER HERO>,
        <AVENGER COLOR 1>, <AVENGER COLOR 2>, <AVENGER COLOR 3>,
        if (<BOOLEAN TO SELECT ANIM>) {
            avenger.startAnimation(flip);
        } else {
            avenger.startAnimation(fade_in);
        }
    }
}
```

Donde:

<code><IS AVENGER></code>	--> Es el booleano que procede de los recursos pa
<code><AVENGER>_</code>	--> Es el objeto personalizado creado anteriormen
<code>R.id.<AVENGER ID></code>	--> Es el id del objeto personalizado el cual est
<code><AVENGER ACTOR></code>	--> Será el string con el nombre del actor que pr
<code><AVENGER HERO></code>	--> Será el string con el héroe que procede de lo
<code><AVENGER COLOR X></code>	--> Serán los valores con los colores de cada ven

Cuando se lance la aplicación y se cambien los diferentes booleanos existentes, la interfaz cargará unos elementos u otros.