

Anotacion ColorRes

Para esta clase puedes emplear el proyecto que hemos creado en la clase anterior. El "@AnimationRes" permite obtener una animación desde la ubicación de los recursos. La documentación de esta anotación la veremos en el siguiente enlace:

<https://github.com/androidannotations/androidannotations/wiki/Resources#animationres>

Añadiendo las animaciones

Vamos a añadir los siguientes recursos en res >> anim >> zoom_in_animation.xml y res >> anim >> zoom_out_animation.xml:

zoom_in_animation.xml

```
<set xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:fillAfter="true">
    <scale xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
        android:duration="5000"
        android:fromXScale="1"
        android:fromYScale="1"
        android:pivotX="40%"
        android:pivotY="40%"
        android:toXScale="3"
        android:toYScale="3">
    </scale>
</set>
```

zoom_out_animation.xml

```
<set xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:fillAfter="true" >
    <scale
        xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
        android:duration="5000"
        android:fromXScale="2.0"
        android:fromYScale="2.0"
        android:pivotX="45%"
        android:pivotY="45%"
        android:toXScale="0.6"
        android:toYScale="0.6" >
    </scale>
</set>
```

Inicializando los recursos en el Java

Para inicializar un boolean de Java desde un recurso de booleanos, debe agregar "@AnimationRes" y hay tres formas:

- Utilizando el ID de recurso
- Directamente
- Directamente con más de una variable.

Usando el ID de recurso

El identificador del recurso debe estar en el parámetro del "@AnimationRes":

```
@AnimationRes(R.anim.zoom_in_animation)
Animation zoomInAnimation;
```

Directamente

El identificador será el nombre de la variable.

```
@AnimationRes
Animation zoom_in_animation;
```

Directamente con más de una variable.

La misma filosofía que la opción previa pero con más de una variable.

```
@AnimationRes
Animation zoom_in_animation, zoom_in_animationb;
```

Recuperando todos los recursos

A continuación agregaremos este código en la clase MainActivity:

```
@AnimationRes(R.anim.zoom_in_animation)
Animation zoomInAnimation;
@AnimationRes
Animation zoom_in_animation;
```

Finalmente vamos a actualizar el método anotado con "@AfterViews":

```
System.out.println("=====> zoomInAnimati
"=====> zoom_in_anima
```