

Anotacion ColorRes

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

<https://github.com/androidannotations/androidannotations/wiki/Resources#other-xxxres>

Añadiendo los colores

Vamos a añadir los siguientes recursos en res >> values >> booleans.xml:

```
Key = is_infinity_war
    Value = true
Key = is_iron_man
    Value = false
Key = is_viuda_negra
    Value = false
Key = is_capitan_america
    Value = false
Key = is_thor
    Value = false
Key = is_hulk
    Value = false
Key = is_sprider_man
    Value = false
```

Inicializando los recursos en el Java

Para inicializar un boolean de Java desde un recurso de booleanos, debe agregar "@BooleanRes" 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 "@BooleanRes":

```
@BooleanRes(R.bool.is_infinity_war)
boolean isInfinityWarSelected;
```

Directamente

El identificador será el nombre de la variable.

```
@BooleanRes
```

```
boolean is_iron_man;
```

Directamente con más de una variable.

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

```
@BooleanRes  
boolean is_iron_man, is_iron_manb;
```

Recuperando todos los recursos

A continuación agregaremos este código en la clase MainActivity:

```
@BooleanRes(R.bool.is_infinity_war)  
boolean isInfinityWarSelected;  
@BooleanRes  
boolean is_iron_man, is_viuda_negra, is_capitan_america, is_thor, is
```

Y actualizaremos el método bgenerateAvengerInfo:

```
private String generateAvengerInfo(String actor, String heroe, int c  
    return actor + " as " + heroe + " with colors [" + Integer.toHe  
}
```

Finalmente vamos a actualizar el método anotado con @AfterViews y dentro del método mostraremos con el debugger todos los recursos que llaman al método anterior (generateAvengerInfo).