



Petagram



Perro3

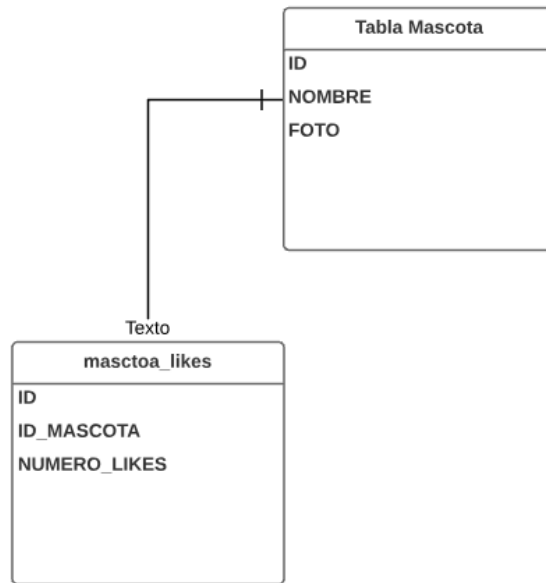
6





DIAGRAMA DE BASE DE DATOS

Base de datos mascota_db



La imagen muestra el editor de código de Android Studio para el archivo `ConstructorPets.java`. El código implementa la lógica para obtener y insertar datos de mascotas en una base de datos local.

```
public ArrayList<Mascota> obtenerDatos() {
    BaseDatos db = new BaseDatos(context);
    ArrayList<Mascota> mascotaArrayList = db.obtenerTodosPets();
    Mascota p = new Mascota();
    Collections.sort(mascotaArrayList);

    if (mascotaArrayList.size() == 0) {
        insertarCincoPets(db);
    }

    return mascotaArrayList;
}

public void insertarCincoPets(BaseDatos db) {
    ContentValues contentValues = new ContentValues();
    contentValues.put(ConstantesBaseDatos.TABLE_Pet_NOMBRE, "Perro1");
    contentValues.put(ConstantesBaseDatos.TABLE_Pet_FOTO, R.drawable.uno);
    db.insertarPet(contentValues);

    contentValues = new ContentValues();
    contentValues.put(ConstantesBaseDatos.TABLE_Pet_NOMBRE, "Perro2");
    contentValues.put(ConstantesBaseDatos.TABLE_Pet_FOTO, R.drawable.dos);
    db.insertarPet(contentValues);

    contentValues = new ContentValues();
    contentValues.put(ConstantesBaseDatos.TABLE_Pet_NOMBRE, "Perro3");
    contentValues.put(ConstantesBaseDatos.TABLE_Pet_FOTO, R.drawable.tres);
    db.insertarPet(contentValues);
}
```