

Universo guías

Hecho por Pedro Luís Escobar Rodríguez y ayudado por Alberto Luengo en las tutorías.

Hoja nº2 por la mitad va al grano con el proyecto.

-Parte de mi vida:

Empecé en el mundo de la tecnología cuando estaba en la ESO.

Quise estudiar informática porque desde muy pequeño con 5 años mis hermanos utilizaban ordenadores y yo quería jugar a los mismos videojuegos que ellos pero había que hacer otros procedimientos para poder utilizarlos.

Después en la ESO, en 3º en una clase de biología nos hicieron como práctica diseccionar un corazón de cerdo (muy parecido al del ser humano), yo seguí adelante con la práctica pero me dio miedo por si me convertía en médico tenérselo que hacer a una persona viva por el tema del Gore a los órganos humanos y el temor de que se muriera.

Por lo que decidí cambiar mí rumbo hacia el tema de la informática que las máquinas ni sienten ni padecen y nos solucionan muchas cosas hoy en día que antiguamente era impensables como enviar una carta en unos segundos o hacer archivos sin utilizar una máquina de escribir(era rudimentario pero bonito a la vez). Por lo cual estuve hablando con un ex amigo muy apegado a mí que sí el I.E.S Azarquiel era un buen centro educativo por los grados medios y si había buenos profesores, me dijo que sí, por lo cual metí a través del Papas 2.0 la solicitud de admisión al centro.

Me tiré 5 años estudiando el grado medio de SMR, conociendo a muchas personas interesantes, amigos conocidos, nuevos amigos, aprendiendo más cosas para llegar a un fin, haciendo casos a sus consejos y no perdiendo la toalla en esta travesía tan turbulenta que es la vida que da mil vueltas.

Cuando terminé las prácticas quise trabajar de lo que había estudiado pero nunca me ofrecieron la oportunidad de colaborar con la sociedad, trabajando y pagar impuestos al estado español y europeo, por lo cual tuve que coger trabajos que no quería para poder sobrevivir y ayudar en a mí madre a pagar las facturas de la casa, porque nadie nos ha ayudado nunca. También estuve criando a mi sobrina que es maravillosa y una niña muy inteligente, desde sus 6 meses de vida hasta los 4 años (ahora tiene 6 y quiero que cumpla más en un futuro).

Mi hermana Elena, vio un curso de programador de videojuegos por la cámara de comercio de España, porque desde hace tiempo yo quería saber cómo se hacen los videojuegos y poder hacer una obra que pudiera contentar a millones de personas en todo el mundo. Por lo cual accedí a ese curso. En el curso durante 2 meses y una semana, estuve dando el cayo para hacer un videojuego con C# y Unity (mientras me sacaba el carnet de conducir B por las tardes, también con esfuerzo porque de mi dinero me lo pagué y mi familia me ayudo poco económico), por lo cual no tuve vida personal durante ese tiempo y buscaba siempre algún momento en hacer cosas normales aprovechando el tiempo. Saqué a delante el proyecto y el carnet B todo a buen puerto.

Cuando lo termine, forinemas nos metía en serie a todos los compañeros a hacer entrevistas de trabajo en la zona de Madrid pero pedían muchas cosas no relacionadas con el curso y al final no me contrataron porque el sistema de trabajo es igual que un coloso sediento de esperanzas de las personas.

Al tiempo encontré trabajo de Repartidor de comida porque era lo único que me salió en serio a través de Infojobs, y quería trabajar, estuve en la empresa durante 4 meses, decidí irme por la mala supervisión de mis superiores hacia mí y los clientes, que al final son los que pagan el precio. Encontré al mes siguiente un trabajo de estrararlo en un restaurante chino de la zona de Yuncos-Toledo (más por ahorrar y pagar facturas, que por realizarme a mí mismo). Estuve 4 meses trabajando durante 12 horas al día sin descanso durante de lunes a domingo, si la gente no pedía podía descansar pero sin abandonar el puesto de trabajo. En enero mientras estaba vi la noticia del corona virus por lo cual dejé el trabajo con las puertas abiertas y me recluí en mi casa para no infectar a mí familia.

A los meses después del confinamiento volví a trabajar allí pero era siempre lo mismo. Y a los tres 3 meses decidí irme para nunca más volver a ese lugar. A la semana me llamo otro hostelero, que le trabajara para repartirle propaganda por todos los pueblos de la zona de la Sagra alta, yo lo hice encantado, hasta que me fui de ese puesto porque me salió este curso (APIREST) que es importante para mí y poder trabajar en un futuro cercano de lo que estoy estudiando, y no robar otros puesto de trabajo a otras personas que lo necesitan más que yo por no haber tenido una formación buena y de calidad por cosas de la vida.

-Proyecto (al grano):

Esté proyecto(Universo Guías) está orientado para las personas que tienen muy poco tiempo en sus vidas por otras cosas, para que puedan pasarse los videojuegos que aman con locura, en poco tiempo y haciendo Spirruners, con todo documentado en una aplicación de móvil por el sistema Android, que sea gratis para todos los públicos y no discrimine a nadie.

El logo tipo de la APP es el mapa de minecraft por el sentido de buscar una referencia o por encontrarse en un mundo gigante, que va evolucionando y cambiando año tras año o día tras día.

Todas las imágenes que aparecen en el proyecto son sacadas de google con un buen propósito.

En esta aplicación lo primero que saldrá en la página de Login, Contraseña, Registro, acceder a la misma y Registro de usuarios, contraseña y correo.

En la siguiente página es el home de la aplicación estructurado para que puedas ir a la página de sagas de videojuegos, patreon, Juegos Favoritos por la comunidad, Juegos más comprados y agradecimientos (en revisión, esto es solo la beta de la aplicación, que en un futuro estará muchísimo mejor que ahora y estructurada).

En la página de sagas de videojuegos voy a meter varios recycled views para ir a diferentes sagas que a su vez irán a sus respectivas guías de videojuegos bien montados y estructurados, con guía escrita, un enlace a

youtuber en la misma guía, y las imágenes de los mapas en dónde se encuentre el jugador para donde tiene que ir. Cada guía como sus páginas predecesoras contienen un adapter para poder adaptar las imágenes de los recycled views (pero por ahora no se puede hacer clic porque no está implementado, lo hare en un tiempo corto).

Pantallazos de toda la aplicación universo guías:

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project Structure:** The left sidebar shows the project structure under "Universoguías". It includes packages like "Agradecimientos", "Favoritos", "JuegosMasFamosos", "Patreon", "SagaResidentEvil", "SagadesVideojuegos", "Users", "User", "utils", and "MainActivity".
- MainActivity.kt:** The main code editor window displays the Java code for the MainActivity. The code handles user input for name, email, and password, and performs validation checks before proceeding to the next activity.
- activity_main.xml:** The XML layout editor window shows the layout for the main activity, which includes fields for name, email, and password, along with a registration button.
- Toolbar:** The top bar includes standard Android Studio icons for file operations, navigation, and help.
- Bottom Bar:** The bottom bar contains tabs for "TODO", "Terminal", "Database Inspector", "Profiler", "Logcat", and "Event Log".
- Status Bar:** The bottom right corner shows the date (10/12/2020), time (13:7), and battery level.

```

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - MainActivity.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
UniversoGuías app src main java com.example.universoguías MainActivity
Android Project Resource Manager Main Activity.kt activity_main.xml
1 package com.example.universoguías
2
3 import android.content.Intent
4 import android.os.Bundle
5 import android.util.Log
6 import android.widget.Toast
7 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity
8 import com.example.universoguías.utils.PáginaPrincipal
9 import com.google.firebase.auth.FirebaseAuth
10 import com.google.firebaseio.ktx.Firebase
11 import kotlin.android.synthetic.main.activity_main.*
12
13 class MainActivity : AppCompatActivity() {
14
15     val TAG = "migapp"
16     lateinit var auth: FirebaseAuth
17
18     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
19         super.onCreate(savedInstanceState)
20         setContentView(R.layout.activity_main)
21         auth = FirebaseAuth.getInstance()
22         btnRegister.setOnClickListener { view: View ->
23             val nombre = txtEdName.text.toString()
24             val email = txtEdEmail.text.toString()
25             val pass = txtEdPassword.text.toString()
26
27             if (!isValidName(nombre)) {
28                 txtEdName.error = "El nombre debe tener al menos 2 caracteres"
29                 return@setOnClickListener
30             }
31             if (!isValidEmail(email)) {
32                 txtEdEmail.error = "El email no es válido"
33                 return@setOnClickListener
34             }
35             if (!isValidPassword(pass)) {
36                 txtEdPassword.error = "La contraseña debe tener min. 6 caracteres"
37                 return@setOnClickListener
38             }
39             Log.v(TAG, "TODO OK!! Estás registrado!")
40             Toast.makeText(this, "Registro completo", Toast.LENGTH_LONG).show()
41             nextActivity()
42         }
43         btnEntrar.setOnClickListener { view: View -

```

Main Activity o Login Activity (son 3 pantallazos):

Universo guías - MainActivity.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

MainActivity.kt

```
43     btnEntrar.setOnClickListener { it: View ->
44         nextActivity()
45     }
46 }
47 }
48
49 fun isNameValid(name: String): Boolean {
50     return name.length >= 2
51 }
52
53 fun isEmailValid(email: String): Boolean {
54     return android.util.Patterns.EMAIL_ADDRESS.matcher(email).matches()
55 }
56
57 fun isPasswordValid(pass: String): Boolean {
58     return pass.length >= 6
59 }
60
61 fun loginUser(email: String, password: String) {
62     auth.signInWithEmailAndPassword(email, password)
63         .addOnCompleteListener(this) { task ->
64             if (task.isSuccessful) {
65                 Log.v(TAG, "signInWithEmailAndPassword:success")
66                 val user = auth.currentUser
67                 PaginaPrincipal()
68             } else {
69                 Log.v(TAG, "signInWithEmailAndPassword:failure", task.exception)
70                 Toast.makeText(
71                     applicationContext, "Authentication failed.", Toast.LENGTH_SHORT
72                 ).show()
73             }
74         }
75     }
76 }
77
78 }
79 }
80 }
81
82 public override fun onStart() {
83     super.onStart()
84     val currentUser = auth.currentUser
85     if (currentUser != null) {
86         PaginaPrincipal()
87     }
88 }
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector Emulator

13:7 LF UTF-8 4 spaces 19:15
10/12/2020

Universo guías - MainActivity.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

MainActivity.kt

```
fun isPasswordValid(pass: String): Boolean {
    return pass.length >= 6
}

fun loginUser(email: String, password: String) {
    auth.signInWithEmailAndPassword(email, password)
        .addOnCompleteListener(this) { task -
            if (task.isSuccessful) {
                Log.v(TAG, "signInWithEmailAndPassword:success")
                val user = auth.currentUser
                PaginaPrincipal()
            } else {
                Log.v(TAG, "signInWithEmailAndPassword:failure", task.exception)
                Toast.makeText(
                    applicationContext, "Authentication failed", Toast.LENGTH_SHORT
                ).show()
            }
        }
}

public override fun onStart() {
    super.onStart()
    val currentUser = auth.currentUser
    if (currentUser != null) {
        PaginaPrincipal()
    }
}

fun nextActivity() {
    startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
    finish()
}
```

activity_main.xml

Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - MainActivity.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universo guías app src main java com.example.universo guías MainActivity

Project Resource Manager

Android Agradecimientos Favoritos Juegos más famosos Patreon Saga Resident Evil Sagas de Videojuegos Users User utils GuiaResidentEvil1 GuiaResidentEvil2.kt GuiaResidentEvil3Nemesis GuiaResidentEvilCodeVeronica Página Principal MainActivity com.example.universo guías (androidTest) com.example.universo guías (test)

java (generated) com.example.universo guías assets guiaresidentevil.json res drawable layout activity_agradamientos.xml activity_favoritos.xml activity_guia_resident_evil1.xml activity_guia_resident_evil2.xml activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml activity_juegosmasfamosos.xml activity_main.xml activity_pagina_principal.xml activity_patreon.xml activity_saga_resident_evil.xml activity_sagadesde_videojuegos.xml container.xml item_finalfantasy1.xml item_residenteevil.xml item_residenteevil1.xml item_residenteevil2.xml item_residenteevil3.xml item_residenteevilcodeveronica.xml item_warcraft1.xml

Resource Manager

Device File Explorer

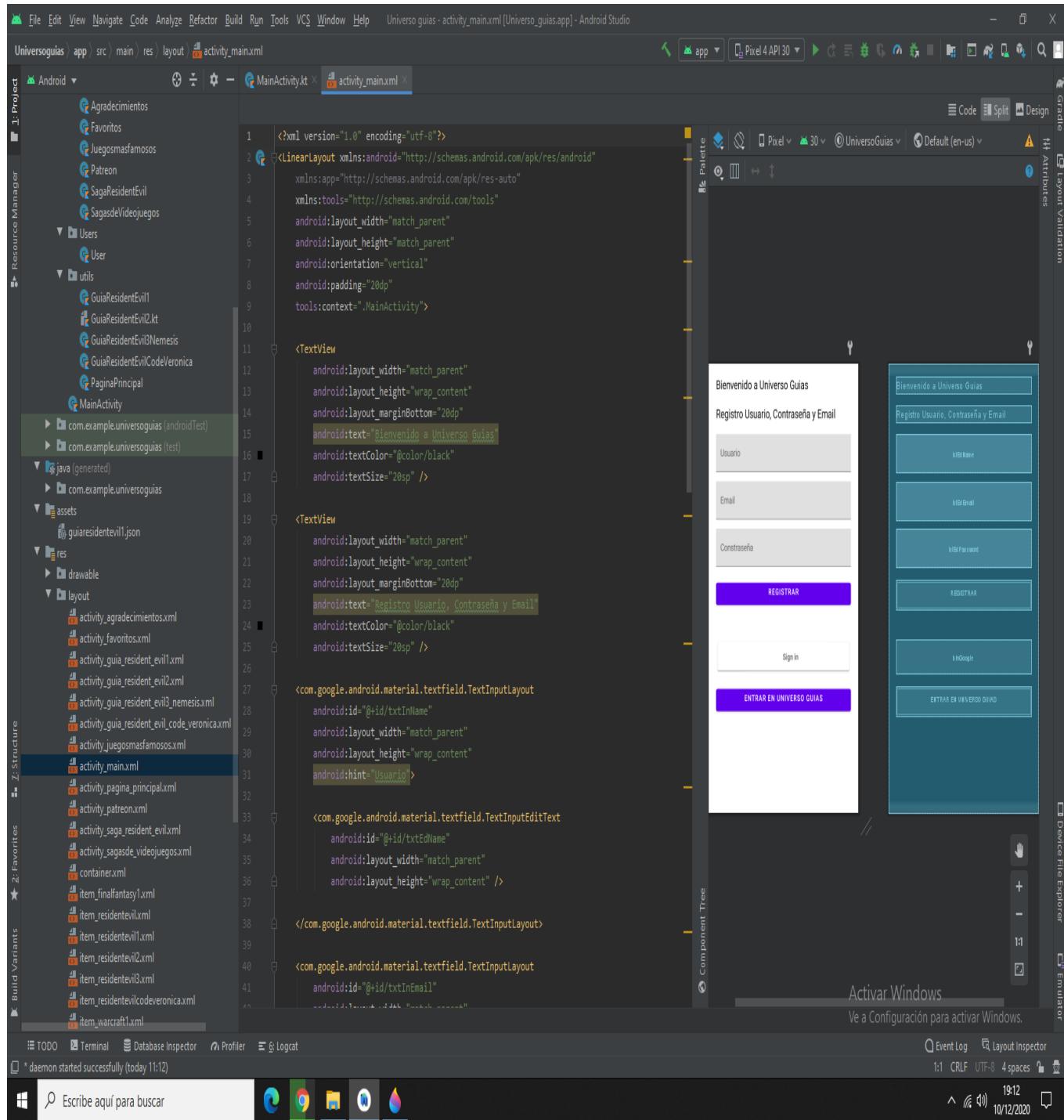
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

TODO Terminal Database Inspector Profiler Logcat

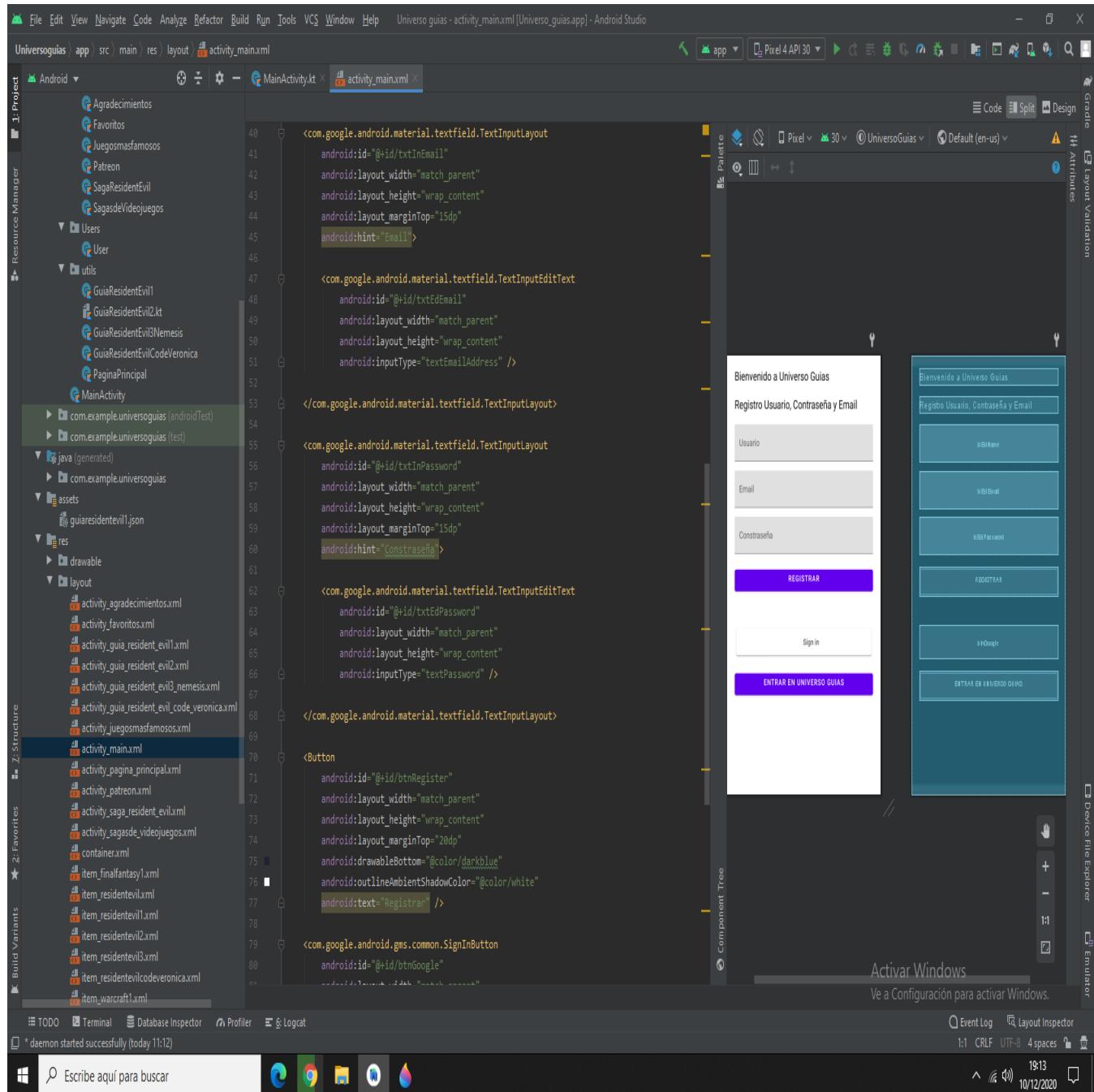
daemon started successfully (today 11:12)

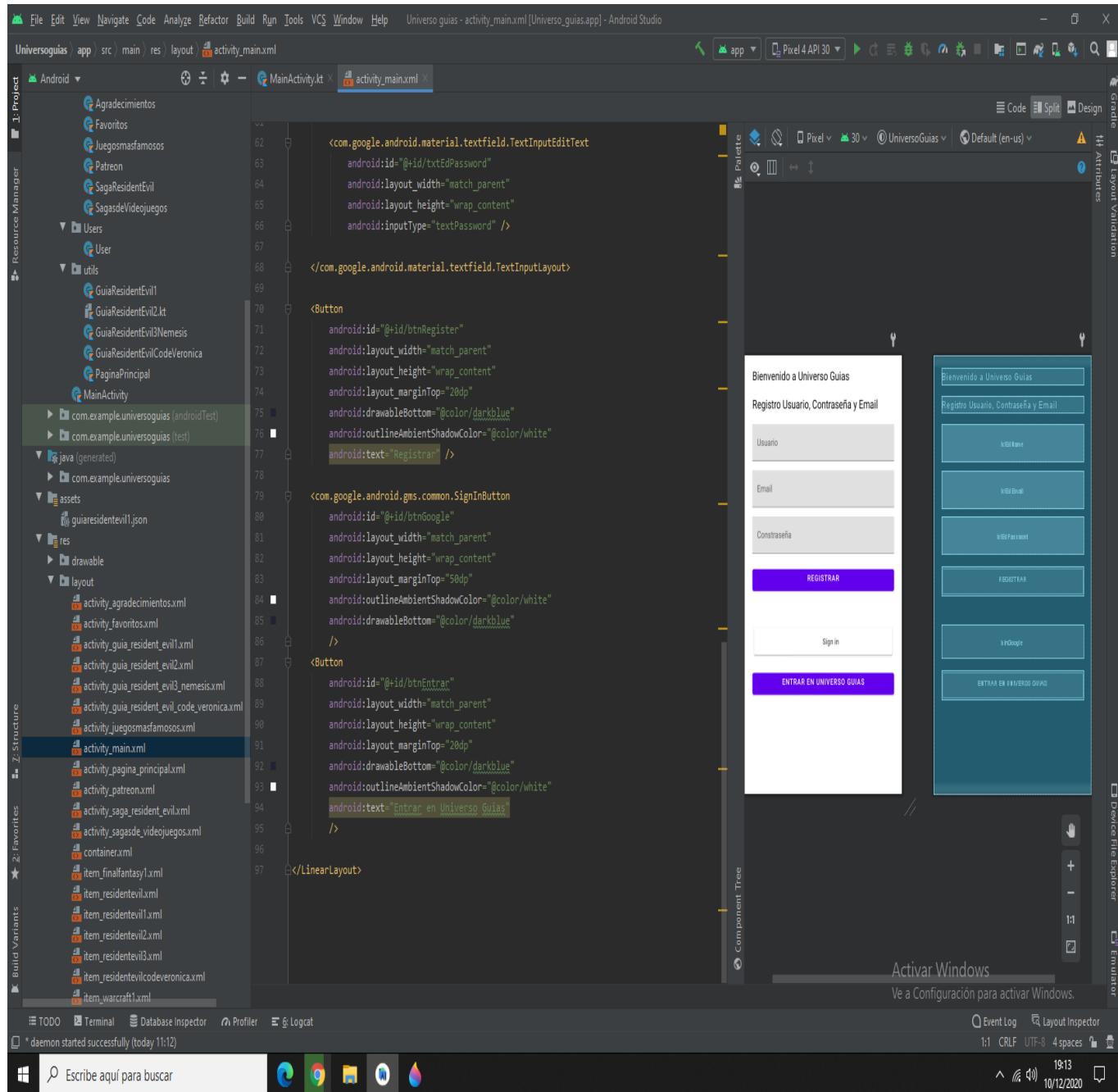
Escribe aquí para buscar

13:17 LF UTF-8 4 spaces 19:15 10/12/2020



Activity_main o activity_login(3 pantallaos):





The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help
- Project Bar:** Universoguias app src main java com example universoguias utils PaginaPrincipal
- Toolbars:** Android, Resource Manager, Utilities, Structure, Favorites, Build Variants.
- Code Editor:** The file `PaginaPrincipal.kt` is open, showing Java code for an `AppCompatActivity` . The code initializes Firebase services and sets up click listeners for various buttons. It includes imports for `FirebaseAuth` , `FirebaseFirestore` , and `TAG` .
- Project Structure:** The project structure is visible on the left, showing packages like `Agradecimientos`, `Favoritos`, `Juegosmasfamosos`, `Patreon`, `SagaResidentEvil`, `SagadesdeVideojuegos`, `Users`, `User`, `utils`, and `MainActivity`. It also lists generated Java files and assets like `guiaresidentevil.json`.
- Bottom Navigation:** TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat.
- Bottom Status:** * daemon started successfully (today 11:12), Event Log, Layout Inspector, 20:1 LF, UTF-8, 4 spaces, 19:19, 10/12/2020.

Página Principal (lógica - 3 pantallazos):

Universoguías - PaginaPrincipal.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Universoguías / app / src / main / java / com / example / universoguías / utils / PaginaPrincipal

Android

Project

Resource Manager

Gradle

PaginaPrincipal.kt

```
override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
    super.onCreateOptionsMenu(menu)
    menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
    menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
    val searchView: SearchView = menu?.findItem(R.id.app_bar_search)?.actionView as SearchView
    searchView.setOnQueryTextListener(object : SearchView.OnQueryTextListener {
        override fun onQueryTextSubmit(query: String?): Boolean {
            onSearch(query)
            return true
        }
        override fun onQueryTextChange(query: String?) {
            onSearch(query)
            return true
        }
    })
    return super.onCreateOptionsMenu(menu)
}
private fun onSearch(query: String?) {
    query?.let { Log.d(TAG, query) }
}
override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
    when (item.itemId) {
        R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("SagadesVideojuegos", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("Patreon", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("Agradecimientos", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("Favoritos", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("JuegosMasFamosos", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
        R.id.action_search -> Log.i("item_residenteevil1", "Search")
    }
    return super.onOptionsItemSelected(item)
}
fun SagadesVideojuegos() {
    startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.SagadesVideojuegos::class.java))
    finish()
    return
}
fun Favoritos() {
    startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.Favoritos::class.java))
}
```

Activar Windows
Vé a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

20:1 LF UTF-8 4 spaces

19:20 10/12/2020

TODO Terminal Database Inspector Profiler Logcat

* daemon started successfully (today 11:12)

Escribe aquí para buscar

Universoguías - PaginaPrincipal.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Universoguías / app / src / main / java / com / example / universoguías / utils / PaginaPrincipal

Android Project Resource Manager Z-Structure Build Variants Favorites

PaginaPrincipal.kt

```
action_search -> Log.i("Favoritos", "Search")
action_search -> Log.i("Juegosmafamosos", "Search")
action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil", "Search")
action_search -> Log.i("item_residenteevil1", "Search")
```

Agradecimientos

```
return super.onOptionsItemSelected(item)
```

Favoritos

```
}
```

Juegosmafamosos

Patreon

SagaResidentEvil

SagadesVideojuegos

Users

User

utils

GuiaResidentEvil

GuiaResidentEvil2.kt

GuiaResidentEvilBNemesis

GuiaResidentEvilCodeVeronica

PaginaPrincipal

MainActivity

com.example.universoguías (androidTest)

com.example.universoguías (test)

java (generated)

com.example.universoguías

assets

guiresidentevil1.json

res

drawable

layout

activity_agradecimientos.xml

activity_favoritos.xml

activity_guia_resident_evil1.xml

activity_guia_resident_evil2.xml

activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml

activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml

activity_juegosmafamosos.xml

activity_main.xml

activity_pagina_principal.xml

activity_patreon.xml

activity_saga_resident_evil.xml

activity_sagades_videojuegos.xml

container.xml

item_finalfantasy1.xml

item_residenteevil1.xml

item_residenteevil2.xml

item_residenteevil3.xml

item_residenteevilcodeveronica.xml

item_warcraft1.xml

fun SagadesVideojuegos() {
 startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.SagadesVideojuegos::class.java))
 finish()
 return

fun Favoritos() {
 startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.Favoritos::class.java))
 finish()
 return

fun Juegosmafamosos() {
 startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.Juegosmafamosos::class.java))
 finish()
 return

fun Patreon() {
 startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.Patreon::class.java))
 finish()
 return

fun Agradecimientos() {
 startActivity(Intent(this, com.example.universoguías.PaginasPrincipales.Agradecimientos::class.java))
 finish()
 return

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

20:1 LF UTF-8 4 spaces

* daemon started successfully (today 11:12)

Escribe aquí para buscar

19:21 10/12/2020

Universoguías - activity_pagina_principal.xml [UniversoGuías.app] - Android Studio

Universoguías / app / src / main / res / layout / activity_pagina_principal.xml

Android Project Resource Manager Z-Structure Build Variants Favorites

PáginaPrincipal.kt activity_pagina_principal.xml

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4     xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5     android:layout_width="match_parent"
6     android:layout_height="match_parent"
7     android:layout_gravity="center"
8     android:orientation="vertical"
9     tools:context=".MainActivity" >
10
11     <include layout="@layout/toolbar" />
12
13     <ScrollView
14         android:layout_width="match_parent"
15         android:layout_height="wrap_content" >
16
17         <LinearLayout
18             android:layout_width="match_parent"
19             android:layout_height="wrap_content"
20             android:orientation="vertical" >
21
22             <TextView
23                 android:layout_width="match_parent"
24                 android:layout_height="wrap_content"
25                 android:gravity="center"
26                 android:padding="10dp"
27                 android:textSize="28dp"
28                 android:text="-Bienvenido a Universo Guías."
29                 android:textColor="@color/black" />
30
31             <TextView
32                 android:layout_width="match_parent"
33                 android:layout_height="wrap_content"
34                 android:gravity="center"
35                 android:padding="10dp"
36                 android:textSize="18dp"
37                 android:text="Esta Aplicación está hecha con el propósito de echar una mano a"
38                 android:textColor="@color/black" />
39
40             <Button
41                 android:id="@+id/btnTRegadasdeVideojuegos"
42                 android:layout_width="wrap_content"
43                 android:layout_height="wrap_content"
44                 android:background="@color/colorPrimaryDark" >
45                 <![CDATA[REGADAS DE VIDEOJUEGOS]]>
46             </Button>
47
48             <Button
49                 android:id="@+id/btnTPatron"
50                 android:layout_width="wrap_content"
51                 android:layout_height="wrap_content"
52                 android:background="@color/colorPrimaryDark" >
53                 <![CDATA[PATRÓN]]>
54             </Button>
55
56             <Button
57                 android:id="@+id/btnAAGracias"
58                 android:layout_width="wrap_content"
59                 android:layout_height="wrap_content"
60                 android:background="@color/colorPrimaryDark" >
61                 <![CDATA[AAGRADECIMIENTOS]]>
62             </Button>
63
64             <Button
65                 android:id="@+id/btnFavoritos"
66                 android:layout_width="wrap_content"
67                 android:layout_height="wrap_content"
68                 android:background="@color/colorPrimaryDark" >
69                 <![CDATA[FAVORITOS]]>
70             </Button>
71
72             <Button
73                 android:id="@+id/btnJugosMasFamosos"
74                 android:layout_width="wrap_content"
75                 android:layout_height="wrap_content"
76                 android:background="@color/colorPrimaryDark" >
77                 <![CDATA[JUEGOS MÁS FAMOSOS]]>
78             </Button>
79
80         </LinearLayout>
81     </ScrollView>
82 
```

Bienvenido a Universo Guías.

Esta Aplicación está hecha con el propósito de echar una mano a las personas que tienen poco tiempo de pasar un videojuego y/o hacer spinoffs de forma gratuita sin ánimo de lucro. Pongo un enlace a Patreon para poder mantener esta aplicación a flote en Play Store porque soy un estudiante y mis ingresos son 0, si quieres que esta aplicación siga creciendo te pido que contribuyas a más personas en un futuro para que este proyecto siga adelante y no sea un proyecto olvidado.

SAGAS DE VIDEOJUEGOS

PATRÓN

AAGRADECIMIENTOS

FAVORITOS

JUEGOS MÁS FAMOSOS

Activar Windows

Vé a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

19:16 10/12/2020

Activity_pagina_principal (3 pantallazos):

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guias - activity_pagina_principal.xml [Universo_guia.app] - Android Studio

UniversoGuías app src main res layout activity_pagina_principal.xml

Android Project Resource Manager

1: Project

UniversoGuías

- Agradecimientos
- Favoritos
- JuegosMasFamosos
- Patreon
- SagaResidentEvil
- SagadesVideojuegos
- Users
- User
- utils
- GuíaResidentEvil
- GuíaResidentEvil2.kt
- GuíaResidentEvilNemesis
- GuíaResidentEvilCodeVeronica
- PáginaPrincipal
- MainActivity
- com.example.universoguías (androidTest)
- com.example.universoguías (test)

java (generated)

com.example.universoguías

assets

guiaresidentevil.json

res

drawable

layout

- activity_agradecimientos.xml
- activity_favoritos.xml
- activity_guia_resident_evil1.xml
- activity_guia_resident_evil2.xml
- activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
- activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
- activity_juegosmasfamosos.xml
- activity_main.xml
- activity_pagina_principal.xml
- activity_patreon.xml
- activity_saga_resident_evil.xml
- activity_sagades_videojuegos.xml
- container.xml
- item_finalfantasy1.xml
- item_residentevil.xml
- item_residentevil2.xml
- item_residentevil3.xml
- item_residentevilcodeveronica.xml
- item_warcraft1.xml

Structure Favorites Build Variants

activity_pagina_principal.xml

```
<Button  
    android:id="@+id/btnIrSagasdeVideojuegos"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="-Sagas de Videojuegos;" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnIrPatreon"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Patreon;" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnIrAgradecimientos"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Agradecimientos;" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnFavoritos"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Favoritos;" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnIrJuegosmasfamosos"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Juegos mas famosos;" />
```

Palette

Code Split Design

Attributes

Bienvenido a Universo Guías:

Esta Aplicación está hecha con el propósito de echar una mano a las personas que tienen poco tiempo de pasarse un videojuego y/o hacer spinoffs de forma gratuita sin ánimo de lucro. Pongo un enlace a Patreon para poder mantener esta aplicación a flote en Play Store porque soy un estudiante y mis ingresos son 0, si quieres que esta aplicación siga creciendo te pido que contribuyas a más personas en un futuro para que este proyecto siga adelante y no sea un proyecto olvidado.

SAGAS DE VIDEOJUEGOS

PATREON

AGRADECIMIENTOS

FAVORITOS

JUEGOS MAS FAMOSOS

Component Tree

Activar Windows

Ve a la configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

19:17 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project:** Universoguias
- Activity:** activity_pagina_principal.kt
- Layout File:** activity_pagina_principal.xml
- Preview:** Shows a dark-themed mobile application with a large central text area and several buttons labeled "AGRADECIMIENTOS", "FAVORITOS", "JUEGOSMÁSFAMOSOS", and "PATREON".
- Code Editor:** Displays the XML code for the layout, including button definitions and their corresponding text labels.
- Toolbars and Menus:** Standard Android Studio menus like File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help.
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project Structure:** The left sidebar displays the project structure under "com.example.universoguias". Key components include:
 - Adapter:** Contains classes like JuegoAdapterRE1, JuegoAdapterRE2, JuegoAdapterRE3N, JuegoAdapterRECV, and JuegosAdapterRE.
 - DataHolder:** Contains DataHolder.
 - GuiaResidentEvil:** Contains modelsRE1v2 and Saga.kt.
 - PaginasPrincipales:** Contains Agradecimientos, Favoritos, JuegosMasFamosos, Patreon, SagaResidentEvil, and SagasDeVideojuegos.
 - Users:** Contains User.
 - Utils:** Contains GuiaResidentEvil1, GuiaResidentEvil2.kt, GuiaResidentEvil3Nemesis, GuiaResidentEvilCodeVeronica, PaginaPrincipal, and MainActivity.
- Code Editor:** The main window shows the file `Agradecimientos.kt` with the following code:

```
package com.example.universoguias.PaginasPrincipales

import ...

class Agradecimientos : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_agradecimientos)
        setSupportActionBar(toolbar)
        btnVolverAHome.setOnClickListener { view: View? ->
            finish()
            returnActivity()
        }
    }

    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
        menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
        menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)

        return super.onCreateOptionsMenu(menu)
    }

    override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
        when (item.itemId) {
            R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("SagasDeVideojuegos", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
        }
        return super.onOptionsItemSelected(item)
    }

    fun returnActivity() {
        startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
        finish()
    }
}
```
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, and Logcat. A search bar says "Escribe aquí para buscar".
- Right Side:** Shows the Device File Explorer and Emulator tabs.

Agradecimientos(1 pantalla):

UniversoGuías - activity_agradecimientos.xml [UniversoGuías.app] - Android Studio

UniversoGuías / app / src / main / res / layout / activity_agradecimientos.xml

Android ▾ Agradamientos.kt X activity_agradecimientos.xml X

1. Project ▾ com.example.universoGuías ▾ adapter ▾ juegosadapters ▾ JuegoAdapterRE1 ▾ JuegoAdapterRE2 ▾ JuegoAdapterRE3N ▾ JuegoAdapterRECV ▾ JuegosAdapterRE ▾ SAAdapter ▾ DataHolder ▾ DataHolder ▾ GuíaResidentEvil ▾ modelsRE1.v2 ▾ Saga.kt ▾ PáginasPrincipales ▾ Agradimientos ▾ Favoritos ▾ JuegosMasFamosos ▾ Patron ▾ SagaResidentEvil ▾ SagasDeVideojuegos ▾ Users ▾ User ▾ utils ▾ GuíaResidentEvil ▾ GuíaResidentEvil2.kt ▾ GuíaResidentEvilNemesis ▾ GuíaResidentEvilCodeVeronica ▾ PáginaPrincipal ▾ MainActivity ▾ com.example.universoGuías (androidTest) ▾ com.example.universoGuías (test) ▾ java (generated) ▾ com.example.universoGuías ▾ assets ▾ guiaresidentevil1.json ▾ res ▾ drawable ▾ layout ▾ activity_agradecimientos.xml ▾ activity_favoritos.xml ▾ activity_guia_resident_evil1.xml ▾ activity_guia_resident_evil2.xml ▾ activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml

Code Split Design

Attributes

Linear Layout

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">

    <include layout="@layout/toolbar" />

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="30dp"
                android:text="-Sección Agradecimientos:"
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="20dp"
                android:text="Esta sección está creada para daros las gracias de corazón a todo el mundo por haberme apoyado en este proyecto, los conocimientos y sobre todo la paciencia(Que es la mejor virtud de los seres vivos)."
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="20dp"
                android:text="En especial a los profesores de API REST, mis compañeros de curso, parte de mi familia que creen en mí(sois los mejores), amigos, conocidos, también a los profesores del I.E.S Azarquiel que es un buen centro de estudio y nos comprenden a todos los alumnos, y a los patrocinadores, que sin vosotros@ esta aplicación no sería posible de mantener. Sois los mejores por aguantarme tanto en los momentos buenos(pocos) y difíciles(muchos relacionados por la envíada o por otros motivos ajenos a mi persona, que me han hecho mucho daño tanto físico como sicológico) como a tod@s alguna vez en la vida nos ha pasado por culpa de ott@s o el destino. Si alguna vez me he sobre pasado con alguien le pido disculpas por mi mal inicio/mis momentos de tontería."
                android:textColor="@color/black" />

```

Universo Guías

-Sección Agradecimientos:

Esta sección está creada para daros las gracias de corazón a todo el mundo por haberme apoyado en este proyecto, los conocimientos y sobre todo la paciencia(Que es la mejor virtud de los seres vivos).

En especial a los profesores de API REST, mis compañeros de curso, parte de mi familia que creen en mí(sois los mejores), amigos, conocidos, también a los profesores del I.E.S Azarquiel que es un buen centro de estudio y nos comprenden a todos los alumnos, y a los patrocinadores, que sin vosotros@ esta aplicación no sería posible de mantener. Sois los mejores por aguantarme tanto en los momentos buenos(pocos) y difíciles(muchos relacionados por la envíada o por otros motivos ajenos a mi persona, que me han hecho mucho daño tanto físico como sicológico) como a tod@s alguna vez en la vida nos ha pasado por culpa de ott@s o el destino. Si alguna vez me he sobre pasado con alguien le pido disculpas por mi mal inicio/mis momentos de tontería.

Component Tree

Activar Windows

Vé a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 19:24 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Activity_agradecimientos (2 pantallazos):

UniversoGuías - activity_agradecimientos.xml [UniversoGuías.app] - Android Studio

UniversoGuías app src/main/res/layout/activity_agradecimientos.xml

Android Agradamientos.kt activity_agradecimientos.xml

Resource Manager

Project

com.example.universoguías

- adapter
- juegosadapters
 - JuegoAdapterRE1
 - JuegoAdapterRE2
 - JuegoAdapterRE3N
 - JuegoAdapterRECV
 - JuegosAdapterRE
 - SAdapter
- DataHolder
- DataHolder
- GuiaResidentEvil
- modelsRE1.v2
 - Saga.kt
- PáginasPrincipales
 - Agradecimientos
 - Favoritos
 - JuegosMasFamosos
 - Patrón
 - SagaResidentEvil
 - SagadesVideojuegos
- Users
 - User
- utils
 - GuiaResidentEvil1
 - GuiaResidentEvil2.kt
 - GuiaResidentEvil3Nemesis
 - GuiaResidentEvilCodeVeronica
 - PáginaPrincipal
 - MainActivity
- com.example.universoguías (AndroidTest)
- com.example.universoguías (test)
- Java (generated)
- com.example.universoguías
- guiareresidentevil1.json
- res
 - drawable
 - layout
 - activity_agradecimientos.xml
 - activity_favoritos.xml
 - activity_guia_resident_evil.xml
 - activity_guia_resident_evil2.xml
 - activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml

Code Split Design

40 <TextView
41 android:layout_width="match_parent"
42 android:layout_height="wrap_content"
43 android:gravity="center"
44 android:padding="10dp"
45 android:textSize="20dp"
46 android:text="En especial a los profesores de API REST, mis compañeros de curso"
47 android:textColor="@color/black" />

48 <TextView
49 android:layout_width="match_parent"
50 android:layout_height="wrap_content"
51 android:gravity="center"
52 android:padding="10dp"
53 android:textSize="20dp"
54 android:text="También le doy las gracias a todas las empresas de videojuegos y"
55 android:textColor="@color/black" />

56 <TextView
57 android:layout_width="match_parent"
58 android:layout_height="wrap_content"
59 android:gravity="center"
60 android:padding="10dp"
61 android:textSize="20dp"
62 android:text="Os adjunto el correo por si queréis contactar conmigo personalmente"
63 android:textColor="@color/black" />

64 <Button
65 android:id="@+id/btnvolverahome0"
66 android:layout_width="match_parent"
67 android:layout_height="wrap_content"
68 android:layout_marginTop="20dp"
69 android:drawableBottom="@color/darkblue"
70 android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"
71 android:text="Volver a Home" />

Component Tree

Universo Guías

-Sección Agradecimientos:
Esta sección está creada para daros las gracias de corazón a todo el mundo por haberme apoyado en este proyecto, los conocimientos y sobretodo la paciencia(Que es la mejor virtud de los seres vivos).
En especial a los profesores de API REST, mis compañeros de curso, parte de mi familia que creen en mí(sólo los mejores), amigos, conocidos, también a los profesores del I.E.S. Azarquiel que es un buen centro de estudio y nos comprenden a todos los alumnos, y a los patrocinadores, que sin vosotros esta aplicación no sería posible de mantener. Sois los mejores por aguantarme tanto en los momentos buenos(pocos) y difíciles(muchos) relacionados por la envidia o por otros motivos ajenos a mi persona, que me han hecho mucho daño tanto físico como sicológico) como a todos(a) alguna vez en la vida nos ha pasado por culpa de otros o el destino. Si alguna vez me he sobre pasado con alguien le pido disculpas por mis malas u más malas acciones.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces
1925 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Path:** Universo guias - DataHolder.kt [Universo_guias.app] - Android Studio
- Code Editor:** The main window displays the `DataHolder.kt` file, which contains the following code:

```
package com.example.universoguias.DataHolder
import ...
object DataHolder {
    val dbUsers = "users"
    val dbCategories = "categorias"
    val dbTasks = "tasks"
    var name = ""
    val dbName = "Universo guias"
    var currentCategory: Locale.Category? = null
}
```
- Project Structure:** The left sidebar shows the project structure with packages like `JuegoAdapterRECV`, `JuegosAdapterRE`, `SAdapter`, `DataHolder`, `GuiaResidentEvil`, `modelsRE1.v2`, `Saga.kt`, `PaginasPrincipales`, `Agradecimientos`, `Favoritos`, `JuegosMasFamosos`, `Patreon`, `SagaResidentEvil`, `SagasdeVideojuegos`, `Users`, `User`, `utils`, `GuiaResidentEvil1`, `GuiaResidentEvil2.kt`, `GuiaResidentEvil3Nemesis`, `GuiaResidentEvilCodeVeronica`, `PaginaPrincipal`, and `MainActivity`. It also lists `com.example.universoguias (androidTest)` and `com.example.universoguias (test)`.
- Toolbars and Status Bar:** The bottom of the screen includes toolbars for `TODO`, `Terminal`, `Database Inspector`, `Profiler`, and `Logcat`. The status bar shows the message "Object 'DataHolder' is never used".
- Bottom Right:** A message in Spanish: "Activar Windows" and "Ve a Configuración para activar Windows.".
- Bottom Right Icons:** Includes icons for Event Log, Layout Inspector, CRLF, UTF-8, 4 spaces, and a date/time stamp (19:22, 10/12/2020).

Dataholder (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Path:** Universoguias / app / src / main / java / com / example / universoguias / Users / User
- Code Editor (User.kt):**

```
package com.example.universoguias.Users
class User {
    var nombre: String? = null
    var apellidos: String? = null
    var email: String? = null
}
```
- Project Structure:**
 - 1. Project:** Shows the package structure: DataHolder, GuiasResidentEvil1, modelsREv2, PaginasPrincipales, and Users.
 - 2. Favorites:** Shows favicons for various files.
 - 3. Build Variants:** Shows variants: debug, release, and profile.
 - 4. Assets:** Contains guiresidentevil.json.
 - 5. Resources (res):** Contains drawable and layout folders with XML files like activity_agradamientos.xml, activity_favoritos.xml, etc.
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.
- Right Side:** Shows the Device File Explorer and Emulator.

User (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Path:** Universoguias / app / src / main / java / com / example / universoguias / modelsRE1 / v2 / Saga.kt
- Code Editor Content (Saga.kt):**

```
1 package com.example.universoguias.modelsRE1.v2
2
3 class Saga{
4     var id: String = ""
5     var nombre: String = ""
6     var foto: String = ""
7     var año: String = ""
8 }
9
10 data class Juego(
11     var id: String,
12     var nombre: String,
13     var foto: String,
14     var año: Int,
15     var idSaga: String,
16     var descripción: String,
17     var agradecimiento: String,
18     var youtube: String,
19     var mapas: List<Mapa>
20 )
21
22 data class Mapa(var nombre: String, var foto: String)
```

- Project Structure:** Shows the project's directory structure, including packages like com.example.universoguias, adapter, DataHolder, guiaResidentEvil, and utils, along with various Java and KOTLIN files.
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.
- Right Side:** Includes sections for Device File Explorer, Emulator, and a message about activating Windows.

Saga (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universoguías' open. The main window displays the Java file `Favoritos.kt` and its corresponding XML layout file `activity_favoritos.xml`.

Project Structure:

- `com.example.universoguías`: Contains `adapter`, `DataHolder`, `GuiaResidentEvil`, `modelsREI.v2`, `PaginasPrincipales`, `Users`, and `utils` packages.
- `assets`: Contains `guiaresidentevil.json`.
- `res`: Contains `drawable` and `layout` folders, which include `activity_agradamientos.xml`, `activity_favoritos.xml`, `activity_guia_resident_evil1.xml`, `activity_guia_resident_evil2.xml`, and `activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml`.

Code Editor (Favoritos.kt):

```
package com.example.universoguías.PaginasPrincipales

import ...

class Favoritos : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_favoritos)
        setSupportActionBar(toolbar)
        btnFavoritos1.setOnClickListener { it: View? ->
            Juegosmasfamosos()
            return@setOnClickListener
        }
        btnvolverahome0.setOnClickListener { it: View? ->
            returnActivity()
            return@setOnClickListener
        }
        btnSagadesVideojuegos.setOnClickListener { it: View? ->
            SagadesVideojuegos()
            return@setOnClickListener
        }
    }

    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
        menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
        menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)

        return super.onCreateOptionsMenu(menu)
    }

    override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
        when (item.itemId) {
            R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("SagadesVideojuegos", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
        }
        return super.onOptionsItemSelected(item)
    }

    fun returnActivity() {
        startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
        finish()
        return
    }

    fun Juegosmasfamosos() {
    }
}
```

Bottom Bar:

- TODO
- Terminal
- Database Inspector
- Profiler
- Logcat

Search Bar:

Escribe aquí para buscar

Favoritos (2 pantallazos):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project Structure:** The project is named "Universo guías - Favoritos.kt [Universo_guías.app]".
- Code Editor:** The file "FAVORITOS.KT" is open, showing Kotlin code. The code handles navigation between different activities based on menu item IDs. It includes methods like `onOptionsItemSelected` and `returnActivity`.
- Layout Editor:** The file "activity_favoritos.xml" is open, showing the XML layout for the "Favoritos" screen.
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, and Logcat. A search bar says "Escribe aquí para buscar".
- Right Side:** Shows the Device File Explorer and Emulator tabs.

```
File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - Favoritos.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
```

```
Universo guías app src main java com example universo guías PaginasPrincipales FAVORITOS
```

```
Android Project Resource Manager Favorites
```

```
FAVORITOS.kt
```

```
activity_favoritos.xml
```

```
return@setOnClickListener
```

```
btnSagadesVideojuegos.setOnClickListener{ it:View }
```

```
SagadesVideojuegos()
```

```
return@setOnClickListener
```

```
}
```

```
override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
```

```
menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
```

```
menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
```

```
return super.onCreateOptionsMenu(menu)
```

```
override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
```

```
when (item.itemId) {
```

```
R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
```

```
R.id.action_search -> Log.i("SagadesVideojuegos", "Search")
```

```
R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
```

```
R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
```

```
}
```

```
return super.onOptionsItemSelected(item)
```

```
fun returnActivity() {
```

```
startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
```

```
finish()
```

```
return
```

```
}
```

```
fun Juegosmasfamosos() {
```

```
startActivity(Intent(this, Juegosmasfamosos::class.java))
```

```
finish()
```

```
return
```

```
}
```

```
fun SagadesVideojuegos() {
```

```
startActivity(Intent(this, SagadesVideojuegos::class.java))
```

```
finish()
```

```
return
```

```
}
```

```
activity_favoritos.xml
```

```
activity_guia_resident_evil.xml
```

```
activity_guia_resident_evil2.xml
```

```
activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
```

```
Activar Windows
```

```
Véa Configuración para activar Windows.
```

```
Event Log Layout Inspector
```

```
147 LF UTF-8 4 spaces
```

```
19:30 10/12/2020
```

Universoguías | app | src | main | res | layout | activity_favoritos.xml

Universo guías - activity_favoritos.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Android | Device File Explorer | Emulator | Layout Inspector | Event Log | Logcat | Terminal | Database Inspector | Profiler | Logcat

activity_favoritos.xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">

    <include layout="@layout/toolbar" />

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="30dp"
                android:text="-Sección Favoritos:"
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:text="En esta sección nombrará una lista de los juegos favoritos por toda la comunidad gamer(De hoy en dia)."
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:text="1º Resident Evil 8(Village-Biohazard)  
2º Final Fantasy 15(Todas las plataformas):  
3º Spiderman(Nuevo PS4 y PS5)  
4º The Last of Us 2(PS4 y PS5)  
5º God of War 4(PS4-Saga Nórdica)"
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:text="SAGAS DE VIDEOJUEGOS"
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:text="JUEGOS MÁS FAMOSOS"
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:text="VOLVER A HOME"
                android:textColor="@color/black" />

```

Component Tree

Activar Windows
Ve a la configuración para activar Windows.

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 19:28 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Activity_favoritos (2 pantallazos):

Universoguías - app - src - main - res - layout / activity_favoritos.xml

Universo guías - activity_favoritos.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Android Manager Project Resource Manager 1. Project 2. Favorites 3. Structure 4. Build Variants

activity_favoritos.xml

```
<TextView  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:gravity="center"  
    android:padding="10dp"  
    android:textSize="20sp"  
    android:text="1º Resident Evil 8(Village-Biohazard)  
2º Final Fantasy 15(Todas las plataformas):  
3º Spiderman(Nuevo-PS4 y PS5)  
4º The Last of Us 2(PS4 y PS5)  
5º God of War 4(PS4-Saga Nórdica)"  
    android:textColor="@color/black" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnSagasdeVideojuegos"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Sagas de Videojuegos" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnJugosmasfamosos"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Juegos Más Famosos" />  
  
<Button  
    android:id="@+id/btnvolverahome0"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_marginTop="20dp"  
    android:drawableBottom="@color/darkblue"  
    android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"  
    android:text="Volver a Home" />
```

Component Tree

Universo Guías

-Sección Favoritos:

En esta sección nombrará una lista de los juegos favoritos por toda la comunidad gamer(De hoy en día).

1º Resident Evil 8(Village-Biohazard)
2º Final Fantasy 15(Todas las plataformas):
3º Spiderman(Nuevo-PS4 y PS5)
4º The Last of Us 2(PS4 y PS5)
5º God of War 4(PS4-Saga Nórdica)

SAGAS DE VIDEOJUEGOS

JUEGOS MÁS FAMOSOS

VOLVER A HOME

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1.1 CRLF UTF-8 4 spaces 1928 10/12/2020

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universo guías - Juegosmasfamosos.kt [Universo_guías.app] - Android Studio' open. The code editor displays the file 'Juegosmasfamosos.kt' under the package 'com.example.universoguias.PaginasPrincipales'. The code implements an AppCompatActivity named 'Juegosmasfamosos' with methods for onCreate and onCreateOptionsMenu. The onCreate method initializes the layout and sets up click listeners for various buttons. The onCreateOptionsMenu method inflates two menus and handles item selection. The code editor includes syntax highlighting and error markers. The bottom status bar shows the date as 10/12/2020 and the time as 19:43.

```
1 package com.example.universoguias.PaginasPrincipales
2
3 import ...
4
5 class Juegosmasfamosos : AppCompatActivity() {
6
7     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
8         super.onCreate(savedInstanceState)
9         setContentView(R.layout.activity_juegosmasfamosos)
10        setSupportActionBar(toolbar)
11
12        btnFavoritos1.setOnClickListener{ it: View ->
13            Favoritos()
14        }
15        btnvolverahome0.setOnClickListener{ it: View ->
16            returnActivity()
17        }
18        btnSagadesVideojuegos.setOnClickListener{ it: View ->
19            SagadesVideojuegos()
20        }
21    }
22
23    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
24
25        menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
26        menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
27
28        return super.onCreateOptionsMenu(menu)
29    }
30
31    override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
32
33        when (item.itemId) {
34            R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
35            R.id.action_search -> Log.i("SagadesVideojuegos", "Search")
36            R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
37            R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
38        }
39
40        return super.onOptionsItemSelected(item)
41    }
42
43    fun returnActivity() {
44        startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
45        finish()
46        return
47    }
48
49    fun Favoritos() {
50
51
52
53
54}
```

Juegos más famosos (2 pantallazos):

Universo guías - Juegosmasfamosos.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universo guías / app / src / main / java / com / example / universoguías / PaginasPrincipales / Juegosmasfamosos

Android Project Resource Manager 1. Project 2. Favorites 2. Variants 2. Structure Device File Explorer Emulator

```
return@setOnClickListener
```

btnSagasdeVideojuegos.setOnClickListener(it: View)
 SagasdeVideojuegos()
 return@setOnClickListener

override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
 menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
 menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)

 return super.onCreateOptionsMenu(menu)

override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
 when (item.itemId) {
 R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
 R.id.action_search -> Log.i("SagadesVideojuegos", "Search")
 R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
 R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
 }
 return super.onOptionsItemSelected(item)

fun returnActivity() {
 startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
 finish()
 return

fun Favoritos() {
 startActivity(Intent(this, Favoritos::class.java))
 finish()
 return

fun SagasdeVideojuegos() {
 startActivity(Intent(this, SagasdeVideojuegos::class.java))
 finish()
 return

activity_agradecimientos.xml
activity_favoritos.xml
activity_guia_resident_evil1.xml
activity_guia_resident_evil2.xml
activity_guia_resident_evil3_nemesisxml
activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
activity_juegosmasfamosos.xml
activity_main.xml
activity_pagina_principal.xml
activity_patreon.xml
activity_saga_resident_evil.xml
activity_sagades_videojuegos.xml
container.xml
item_finalfantasy1.xml

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
157 LF UTF-8 4 spaces 19:44
10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Universoguías - app - src - main - res - layout - activity_juegosfamosos.xml

Universo guías - activity_juegosfamosos.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Pixel 4 API 30 Default (en-us) Code Split Design

Android Manager 1. Project Juegosfamosos.kt activity_juegosfamosos.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity"

    <include layout="@layout/toolbar" />

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="30dp"
                android:text="-Sección Juegos más Famosos:"/>
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="18dp"
                android:text="En esta sección nombrará una lista de los juegos más famosos por toda la comunidad gamer(Clásicos por ahora)."/>
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="18dp"
                android:text="1º Resident Evil 1(Original-PSx Biohazard)."/>
                android:textColor="@color/black" />
                2º Final Fantasy 7(Original-PSX).
                3º Warcraft 3(PC-Completo multi).
                4º Tekken 5(PS2-vPal multijugador).
                5º Worms 3D(PS2-Versión Pal multi).>
```

Universo Guías

-Sección Juegos más Famosos:

En esta sección nombrará una lista de los juegos más famosos por toda la comunidad gamer(Clásicos por ahora).

1º Resident Evil 1(Original-PSx Biohazard).
2º Final Fantasy 7(Original-PSX).
3º Warcraft 3(PC-Completo multi).
4º Tekken 5(PS2-vPal multijugador).
5º Worms 3D(PS2-Versión Pal multi).

SAGAS DE VIDEOJUEGOS
FAVORITOS
VOLVER A HOME

Universo Guías

En esta sección nombrará una lista de los juegos más famosos por toda la comunidad gamer(Clásicos por ahora).

1º Resident Evil 1(Original-PSx Biohazard).
2º Final Fantasy 7(Original-PSX).
3º Warcraft 3(PC-Completo multi).
4º Tekken 5(PS2-vPal multijugador).
5º Worms 3D(PS2-Versión Pal multi).

SAGAS DE VIDEOJUEGOS
FAVORITOS
VOLVER A HOME

Activar Windows

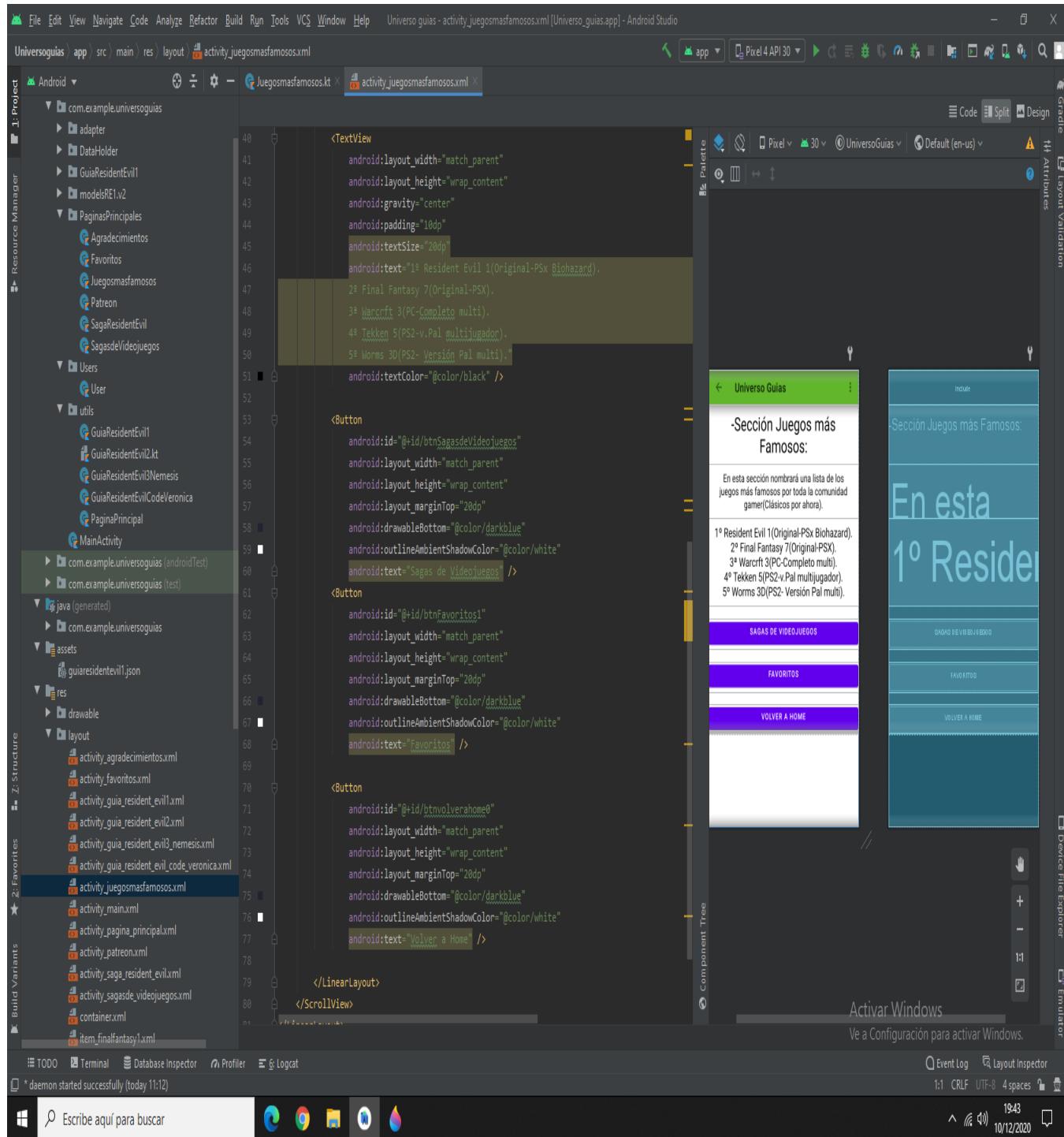
Vea la configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 19:42 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Activity_juegos más famosos (2 pantallazos):



The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open to the `Patreon.kt` file. The code is written in Kotlin and defines a class `Patreon` that extends `AppCompatActivity`. The class overrides `onCreate` and `onOptionsItemSelected` methods. It also contains a `returnActivity` function. The code uses `Log.i` statements to log search actions for various activities. The project structure on the left shows packages like `com.example.universoguias`, `com.example.universoguias.PaginasPrincipales`, and `com.example.universoguias.utils`. The bottom status bar indicates the date as 10/12/2020 and the time as 19:46.

```
package com.example.universoguias.PaginasPrincipales

import ...

class Patreon : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_patreon)
        setSupportActionBar(toolbar)
        btnvolverahome0.setOnClickListener { it: View? ->
            returnActivity()
        }
        return@setOnClickListener
    }

    override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu): Boolean {
        menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
        menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)

        return super.onCreateOptionsMenu(menu)
    }

    override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
        when (item.itemId) {
            R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("SagasesVideojuegos", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
            R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
        }
        return super.onOptionsItemSelected(item)
    }

    fun returnActivity() {
        startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
        finish()
        return
    }
}
```

Patreon (1 pantalla):

UniversoGuías - activity_patreon.xml [Universo_Guias.app] - Android Studio

UniversoGuías app src main res layout activity_patreon.xml

Android Project Resource Manager

Patreon.kt

activity_patreon.xml

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">

    <include layout="@layout/toolbar" />

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="30dp"
                android:text="Sección Patreon:"/>
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="20dp"
                android:text="Esta sección está creada para que vayáis a través de un enlace de mi canal de Patreon de esta Aplicación. Muchas gracias por donar, os habrá una sección en un futuro con vuestros nombres de usuarios que os nombre por orden de lista de mayor a menor del valor donado, todos para mí sois importantes y vuestra consideración de patrocinadores en esta Aplicación, que muchos disgustos y quebraderos de cabeza me ha costado día tras día para hacerla posible. Sois los mejores y muchas gracias por vuestro apoyo."/>
                android:textColor="@color/black" />

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:gravity="center"
                android:padding="10dp"
                android:textSize="20dp"
                android:text="Enlace"/>
                android:textColor="@color/black" />

                Os adjunto el correo por si queréis contactar conmigo personalmente.
                pedrolescobarrodriguezsmv@gmail.com

```

- Sección Patreon:

Esta sección está creada para que vayáis a través de un enlace de mi canal de Patreon de esta Aplicación. Muchas gracias por donar, os habrá una sección en un futuro con vuestros nombres de usuarios que os nombre por orden de lista de mayor a menor del valor donado, todos para mí sois importantes y vuestra consideración de patrocinadores en esta Aplicación, que muchos disgustos y quebraderos de cabeza me ha costado día tras día para hacerla posible. Sois los mejores y muchas gracias por vuestro apoyo.

Enlace

Os adjunto el correo por si queréis contactar conmigo personalmente.
pedrolescobarrodriguezsmv@gmail.com

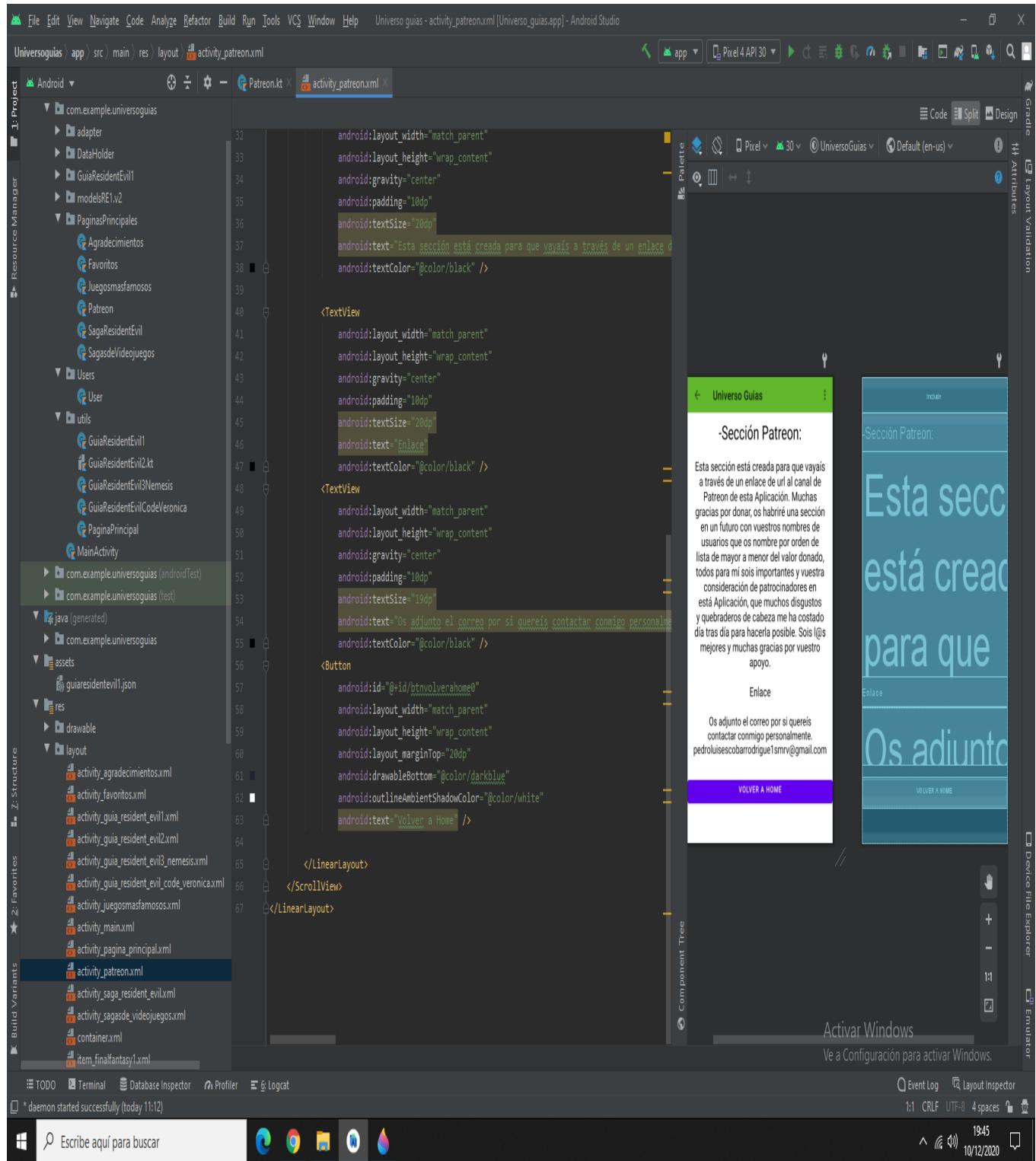
VOLVER A HOME

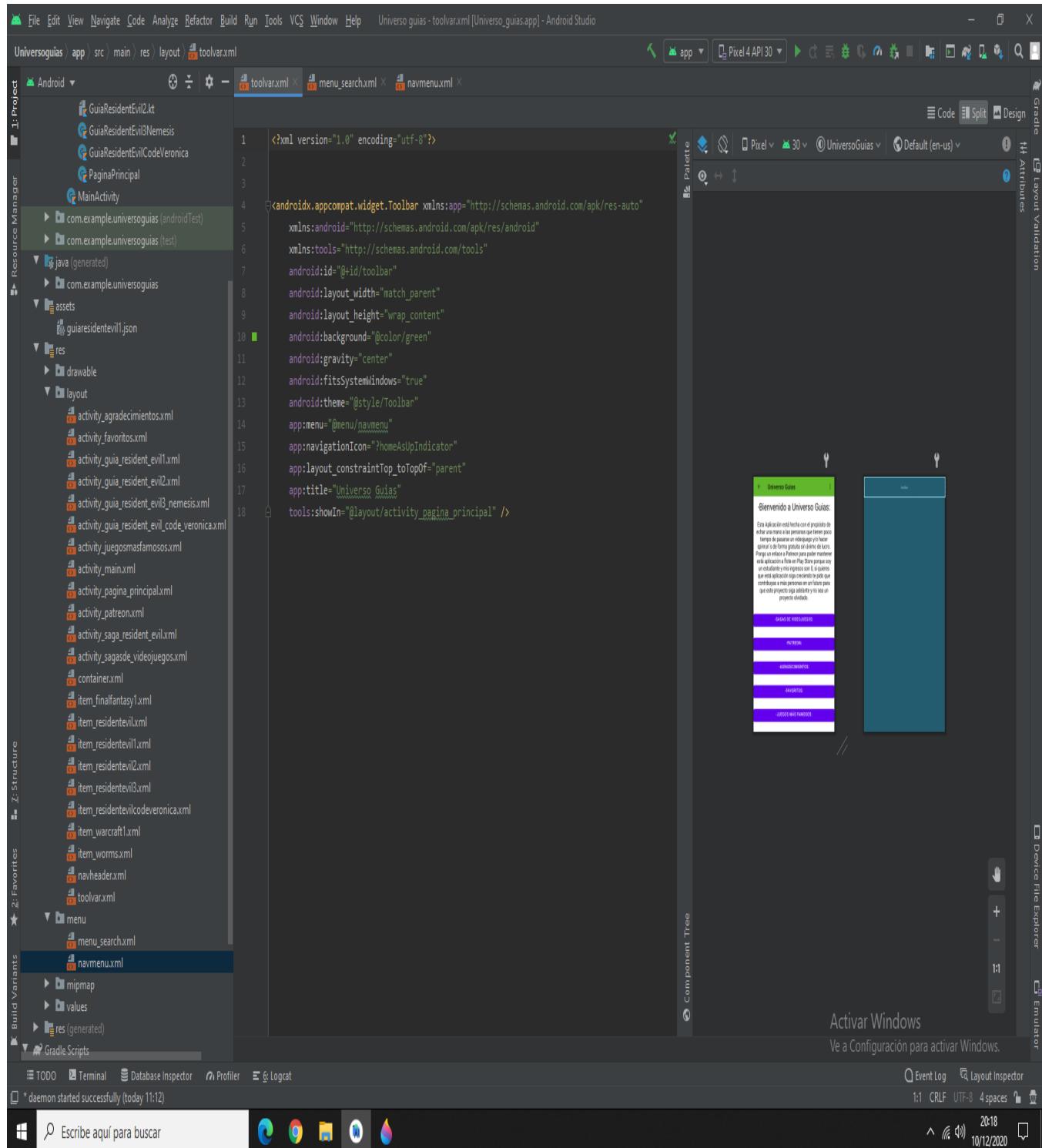
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 19:45
10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Activity_patreon (2 pantallazos):





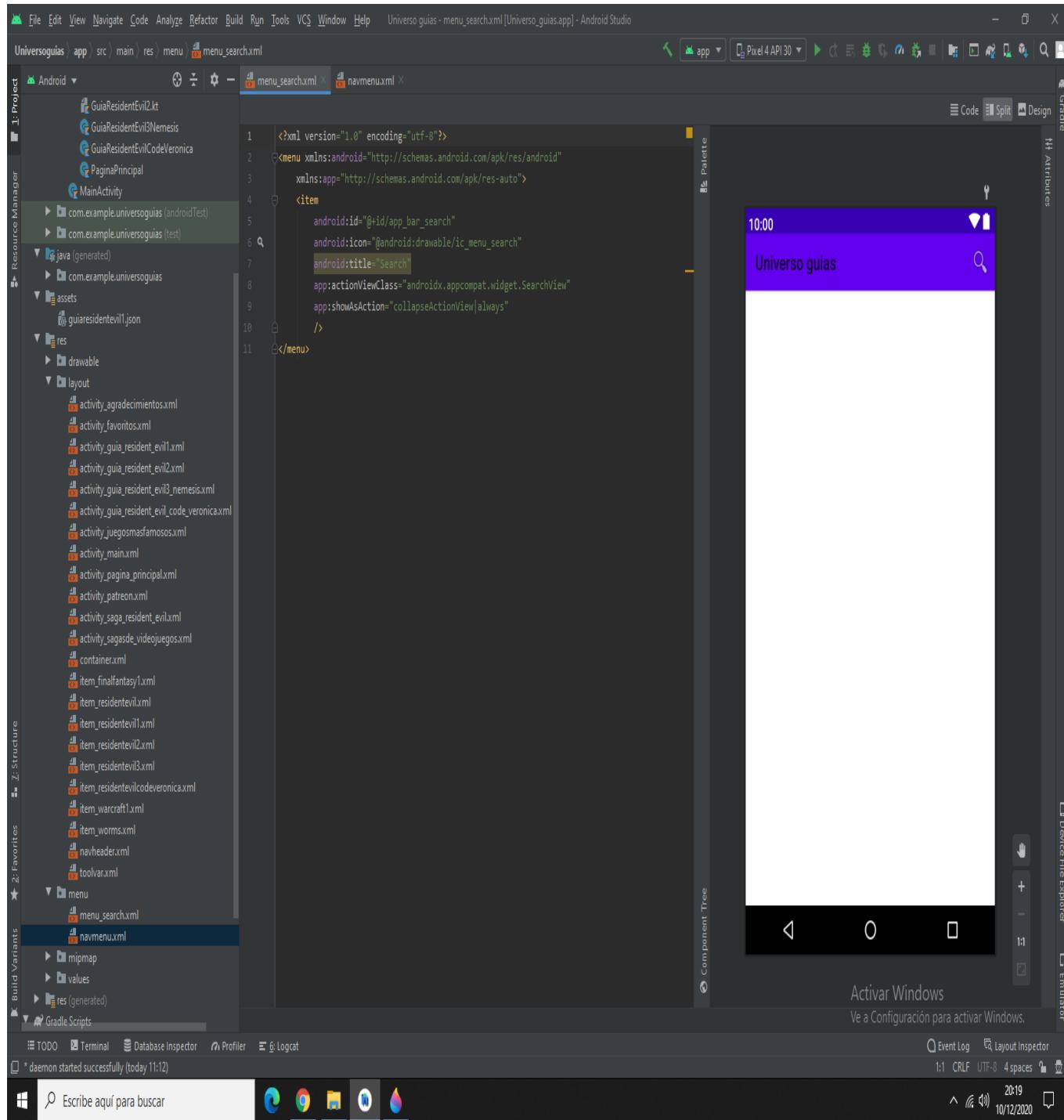
Toolvar (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universo guías' open. The left sidebar displays the project structure, including the app module with its manifest file selected. The main editor window shows the XML code for the manifest, which defines the application's package, icons, activities, and intent filters. The bottom status bar indicates the build was successful: 'daemon started successfully (today 11:12)'.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.universoguías">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="Universo guías"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/Theme_UniversoGuías">
        <activity android:name=".utils.GuiaResidentEvilCodeVeronica" />
        <activity android:name=".utils.GuiaResidentEvil3Nemesis" />
        <activity android:name=".utils.GuiaResidentEvil2" />
        <activity android:name=".PaginasPrincipales.Agradecimientos" />
        <activity android:name=".PaginasPrincipales.Patron" />
        <activity android:name=".PaginasPrincipales.JuegosMasFamosos" />
        <activity android:name=".PaginasPrincipales.Favoritos" />
        <activity android:name=".PaginasPrincipales.SagaResidentEvil" />
        <activity android:name=".utils.GuiaResidentEvil1" />
        <activity android:name=".PaginasPrincipales.SagadeVideojuegos" />
        <activity android:name=".utils.PaginaPrincipal" />
        <activity
            android:name=".ui.login.LoginActivity"
            android:label="LoginActivity" />
        <activity android:name=".MainActivity" />
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
            <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
        </intent-filter>
    </activity>
    </application>
</manifest>
```

Manifest (1 pantallazo):



Menú Search (1 pantallazo):

Universoguías - app - res - layout - navheader.xml

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - navheader.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Android Manager

Project

Resource Manager

Java (generated)

com.example.universoguías (androidTest)

com.example.universoguías (test)

assets

guiasresidentevil1.json

res

drawable

layout

- activity_agradecimientos.xml
- activity_favoritos.xml
- activity_guia_resident_evil1.xml
- activity_guia_resident_evil2.xml
- activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
- activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
- activity_juegosmafiosos.xml
- activity_main.xml
- activity_pagina_principal.xml
- activity_patreon.xml
- activity_saga_resident_evil.xml
- activity_sagadesde_videojuegos.xml
- container.xml
- item_finalfantasy1.xml
- item_residenteevil.xml
- item_residenteevil1.xml
- item_residenteevil2.xml
- item_residenteevil3.xml
- item_residenteevilcodeveronica.xml
- item_warcraft1.xml
- item_worms.xml
- navheader.xml
- toolvarxml

menu

- menu_search.xml
- navmenu.xml

mipmap

values

res (generated)

Gradle Scripts

Component Tree

Attributes

Code Split Design

Palette

Pixel 30 Default (en-us)

Layout Validation

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CR LF UTF-8 4 spaces 20:18 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

navheader.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="200dp"
    android:background="@color/black"
    android:gravity="bottom"
    android:orientation="vertical"
    android:paddingLeft="15dp"
    android:paddingBottom="15dp">

    <androidx.cardview.widget.CardView
        android:layout_width="wrap_content"
        app:cardCornerRadius="70dp"
        android:layout_marginBottom="15dp"
        android:background="@android:color/transparent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <ImageView
            android:id="@+id/profileImage"
            android:layout_width="100dp"
            android:layout_height="100dp"
            app:srcCompat="@mipmap/ic_launcher" />

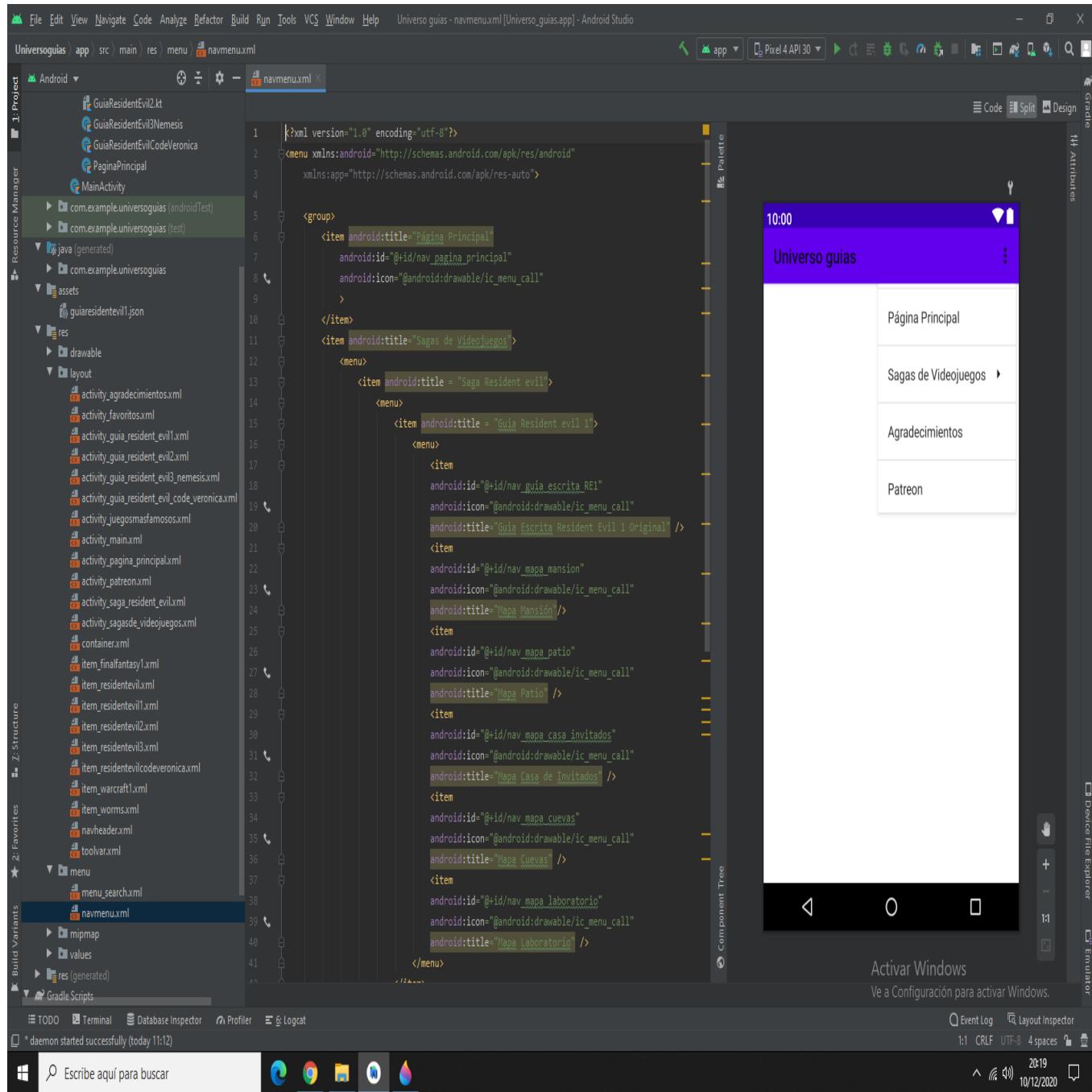
        <TextView
            android:id="@+id/tvuniversoguías"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Universo Guías"
            android:textColor="#FFFFFF"
            android:textStyle="bold" />

        <TextView
            android:id="@+id/tv@bienvenido"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Bienvenido!"
            android:textColor="#FFFFFF" />

    </androidx.cardview.widget.CardView>

```

Nav header (1 pantalla):



Nav menú (2 pantallazos)

Universo guías - navmenu.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - navmenu.xml [Android Studio]

Universo guías app src main res menu navmenu.xml

Android Project Resource Manager Code Split Design Attributes

10:00 Universo guías

Página Principal

Sagas de Videojuegos

Agradecimientos

Patreon

Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 20:20 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

navmenu.xml

```
<menu>
    <item android:id="@+id/nav_mapa_patio"
          android:icon="@android:drawable/ic_menu_call"
          android:title="Mapa Patio" />
    <item android:id="@+id/nav_mapa_casa_invitados"
          android:icon="@android:drawable/ic_menu_call"
          android:title="Mapa Casa de Invitados" />
    <item android:id="@+id/nav_mapa_cuevas"
          android:icon="@android:drawable/ic_menu_call"
          android:title="Mapa Cuevas" />
    <item android:id="@+id/nav_mapa_laboratorio"
          android:icon="@android:drawable/ic_menu_call"
          android:title="Mapa Laboratorio" />
    </menu>
</item>
<item android:title="Guia Resident evil 2"></item>
</menu>
</item>
<item android:title="Saga Final Fantasy"></item>
<item android:title="Saga Tekken"></item>
<item android:title="Saga Warcraft (estrategia)"></item>
<item android:title="Saga Worms"></item>
</menu>
</item>
</group>
<group android:id="@+id/separador">
    <item android:id="@+id/nav_agradecimientos"
          android:icon="@android:drawable/ic_menu_call"
          android:title="Agradecimientos" />
    <item android:title="Patreon">
        android:id="@+id/nav_metodos_de_donacion"
        android:icon="@android:drawable/ic_menu_call"
    </item>
</group>
</menu>
```

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'UniversoGuías' open. The left sidebar displays the project structure, including Java files, assets, and resources like drawables and layouts. The main editor window shows the XML code for 'container.xml'. The code defines a root `<LinearLayout>` with various child views including `AppBarLayout`, `Toolbar`, and `FrameLayout`. The right side of the screen features a preview window showing a dark blue header bar and a white content area below it. The bottom right corner of the preview shows a small 'Universe Guías' logo. The status bar at the bottom right indicates the date as 10/12/2020 and the time as 20:09.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">
    <com.google.android.material.appbar.AppBarLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:theme="@style/ThemeOverlay.AppCompat.Dark.ActionBar">
        <androidx.appcompat.widget.Toolbar
            android:id="@+id/toolbar"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="?attr/actionBarSize"
            android:background="@color/black"
            app:popupTheme="@style/ThemeOverlay.AppCompat.Light">
            <LinearLayout
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="match_parent"
                android:gravity="center_vertical"
                android:orientation="horizontal">
                <TextView
                    style="@style/TextAppearance.AppCompat.Widget.ActionBar.Title"
                    android:layout_width="wrap_content"
                    android:layout_height="wrap_content"
                    android:text="Universo Guías"
                    android:textColor="#FFFFFF" />
            </LinearLayout>
        </androidx.appcompat.widget.Toolbar>
    </com.google.android.material.appbar.AppBarLayout>
    <FrameLayout
        android:id="@+id/mainContainer"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical" />
</LinearLayout>
```

Containers (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universo guías' open. The main window displays the contents of the 'colors.xml' file located in the 'res/values' directory. The code in the file defines various colors:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <color name="purple_200">#FFB886FC</color>
    <color name="purple_500">#FF6200E</color>
    <color name="purple_700">#FF3700B3</color>
    <color name="teal_200">#FF03DAC5</color>
    <color name="teal_700">#FF018786</color>
    <color name="black">#FF000000</color>
    <color name="darkblue">#242232</color>
    <color name="red">#A11414</color>
    <color name="blue">#352DE3</color>
    <color name="green">#61B62C</color>
    <color name="white">#FFFFFF</color>
    <color name="yellow">#D6A81A</color>
</resources>
```

The left sidebar shows the project structure, including the 'values' folder which contains 'colors.xml', 'dimens.xml', 'ids.xml', 'strings.xml', and 'styles.xml'. The 'themes' folder also contains 'themes.xml' and 'themes.xml (night)'. The bottom status bar indicates the terminal output: '* daemon started successfully (today 11:12)'.

Colors (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universoguías' open. The left sidebar displays the project structure under '1. Project'. The 'res' directory is expanded, showing 'layout', 'menu', 'mipmap', and 'values'. The 'values' directory contains 'colors.xml', 'dimens.xml', 'ids.xml', 'strings.xml', and 'styles.xml'. The 'themes' folder within 'values' contains 'themes.xml' and 'themes.xml (night)'. The right panel shows the XML code for 'dimens.xml'. The code defines margins for activity and fragment components.

```
<!-- Default screen margins, per the Android Design guidelines. -->
<dimen name="activity_horizontal_margin">16dp</dimen>
<dimen name="activity_vertical_margin">16dp</dimen>
<!-- Default screen margins, per the Android Design guidelines. -->
<dimen name="fragment_horizontal_margin">16dp</dimen>
<dimen name="fragment_vertical_margin">16dp</dimen>
```

Dimens (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the 'Resource Manager' tool open. The left sidebar displays the project structure under '1. Project'. The 'values' folder is currently selected, showing files like colors.xml, dimens.xml, ids.xml, strings.xml, and styles.xml. The right panel shows the XML content of the 'ids.xml' file:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <item name="action_search" type="id" />
    <item name="current_user" type="id" />
</resources>
```

The status bar at the bottom indicates: 'daemon started successfully (today 11:12)', 'Event Log', 'Layout Inspector', '1:1 CRLF', 'UTF-8 4 spaces', '20:23', '10/12/2020', and 'Activar Windows'.

IDS (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universo guías' open. The left sidebar displays the project structure, including the 'res' directory with 'values' and 'themes' sub-directories. The main editor window shows the 'strings.xml' file under the 'values' directory. The code in the editor is:

```
<resources>
    <string name="app_name">Universo guías</string>
    <string name="title_activity_login">LoginActivity</string>
    <string name="prompt_email">Email</string>
    <string name="prompt_password">Password</string>
    <string name="action_sign_in">Sign in or register</string>
    <string name="action_sign_in_short">Sign in</string>
    <string name="welcome">Welcome !</string>
    <string name="invalid_username">Not a valid username</string>
    <string name="invalid_password">Password must be >5 characters</string>
    <string name="login_failed">Login failed</string>
</resources>
```

The status bar at the bottom right shows the date as 10/12/2020 and the time as 20:23.

Strings (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universoguías' open. The left sidebar displays the project structure under 'app'. The main editor window shows the XML code for 'values.xml' located in the 'res/values' directory. The code defines a theme with various color items and style definitions for 'NavigationView' and 'Toolbar'.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <style name="AppTheme" parent="Theme.AppCompat.Light.NoActionBar">
        <item name="colorPrimary">@color/design_default_color_primary</item>
        <item name="colorPrimaryDark">@color/design_default_color_primary_dark</item>
        <item name="colorAccent">@color/teal_200</item>
    </style>
    <style name="NavigationView">
        <item name="android:textColorSecondary">@android:color/white</item>
    </style>
    <style name="Toolbar">
    </style>
</resources>
```

The status bar at the bottom right indicates the time as 20:24 and the date as 10/12/2020.

Styles (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universo guias' open. The left sidebar displays the project structure under 'app'. The main editor window shows the contents of the 'values.xml' file located in the 'res/values' directory. The code in the file is as follows:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="default_web_client_id" translatable="false">205383600734-2rvasjbpn8gmb8a1qu4uubs4j4olv4o.apps.googleusercontent.com</string>
    <string name="firebase_database_url" translatable="false">https://universo-guias.firebaseio.com</string>
    <string name="gcm_defaultSenderId" translatable="false">205383600734</string>
    <string name="google_api_key" translatable="false">AIzaSyC_EhmY8mTwNSf7Fs-BGTw9gpaDxTHBw</string>
    <string name="google_app_id" translatable="false">1:205383600734:android:39de6c9db0dd5f01bac2cf</string>
    <string name="google_crash_reporting_api_key" translatable="false">AIzaSyC_EhmY8mTwNSf7Fs-BGTw9gpaDxTHBw</string>
    <string name="google_storage_bucket" translatable="false">universo-guias.appspot.com</string>
    <string name="project_id" translatable="false">universo-guias</string>
</resources>
```

The status bar at the bottom right indicates the date as 10/12/2020 and the time as 20:25.

Values (1 pantalla):

```
<resources>
    <style name="Theme.UniversoGuias" parent="Theme.MaterialComponents.DayNight.DarkActionBar">
        <!-- Primary brand color. -->
        <item name="colorPrimary">@color/purple_200</item>
        <item name="colorPrimaryVariant">@color/purple_700</item>
        <item name="colorOnPrimary">@color/black</item>
        <!-- Secondary brand color. -->
        <item name="colorSecondary">@color/teal_200</item>
        <item name="colorSecondaryVariant">@color/teal_200</item>
        <item name="colorOnSecondary">@color/black</item>
        <!-- Status bar color. -->
        <item name="android:statusBarColor" tools:targetApi="L">?attr/colorPrimaryVariant</item>
        <!-- Customize your theme here. -->
    
</resources>
```

The screenshot shows the Android Studio interface with the project navigation bar at the top. The main area displays the XML code for the 'themes.xml' file under the 'night' folder. The code defines a theme named 'Theme.UniversoGuias' based on 'Theme.MaterialComponents.DayNight.DarkActionBar'. It includes color definitions for primary and secondary colors, status bar color, and various item colors. The code is well-organized with XML tags and comments. The bottom right corner of the screen has a message in Spanish: 'Activar Windows' and 'Ve a Configuración para activar Windows.' The bottom status bar shows the date and time as '10/12/2020 20:22'.

Themes night (1 pantalla):

Universoguías app src main res values themes.xml

```

<resources xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">
    <!-- Base application theme. -->
    <style name="Theme.UniversoGuias" parent="Theme.MaterialComponents.DayNight.NoActionBar">
        <!-- Primary brand color. -->
        <item name="colorPrimary">@color/purple_500</item>
        <item name="colorPrimaryVariant">@color/purple_700</item>
        <item name="colorOnPrimary">@color/white</item>
        <!-- Secondary brand color. -->
        <item name="colorSecondary">@color/teal_200</item>
        <item name="colorSecondaryVariant">@color/teal_700</item>
        <item name="colorOnSecondary">@color/black</item>
        <!-- Status bar color. -->
        <item name="android:statusBarColor" tools:targetApi="l">@attr/colorPrimaryVariant</item>
        <!-- Customize your theme here. -->
    </style>
</resources>

```

values

- colors.xml
- dimens.xml
- ids.xml
- strings.xml
- styles.xml

themes

- themes.xml
- themes.xml (night)

res (generated)

Gradle Scripts

- build.gradle (Project: Universo_guías)
- build.gradle (Module: Universo_guías.app)
- gradle-wrapper.properties (Gradle Version)
- proguard-rules.pro (ProGuard Rules for Universo_guías)
- gradle.properties (Project Properties)
- settings.gradle (Project Settings)

resources

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

daemon started successfully (today 11:12) 20:22 10/12/2020

Themes values (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project Structure:** The left sidebar shows the project structure under "1: Project". It includes modules like "GuiaResidentEvil", "modelsRE1.v2", "PaginasPrincipales", "Users", "utils" (containing "GuiaResidentEvil1", "GuiaResidentEvil2.kt", "GuiaResidentEvil3Nemesis", "GuiaResidentEvilCodeVeronica", "PaginaPrincipal", "MainActivity"), "com.example.universoguías (androidTest)", "com.example.universoguías (test)", "java (generated)", "com.example.universoguías", "assets" (containing "guiaresidentevil.json"), "res" (containing "drawable" and "layout" folders with various XML files), and "Build Variants".
- Code Editor:** The main editor window displays the "build.gradle (Universo guías)" file. The code is as follows:

```
// Top-level build file where you can add configuration options common to all sub-projects/modules.

buildscript {
    ext.kotlin_version = "1.4.10"
    repositories {
        google()
        jcenter()
    }
    dependencies {
        classpath "com.android.tools.build:gradle:4.1.1"
        classpath 'com.google.gms:google-services:4.3.4'
        classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-gradle-plugin:$kotlin_version"
    }
}

// NOTE: Do not place your application dependencies here; they belong
// in the individual module build.gradle files

allprojects {
    repositories {
        google()
        jcenter()
    }
}

task clean(type: Delete) {
    delete rootProject.buildDir
}
```

- Toolbars and Status Bar:** The top bar includes standard Android Studio menu items (File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help) and a tab for "Universo guías - build.gradle (Universo guías) - Android Studio". The bottom status bar shows "2027 10/12/2020" and "17:1 CRLF UTF-8 4 spaces".
- Notifications:** A notification bar at the top right says "Open (Ctrl+Alt+Mayús+S) Hide notification".

Build Gradle Universo guías (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help.
- Project Bar:** Universoguas > app > build.gradle
- Toolbars:** Standard toolbar with icons for Open, Save, Find, etc.
- Side Panels:**
 - Project Manager:** Shows the project structure with modules like app, manifests, java, assets, res, and Gradle Scripts.
 - Favorites:** Shows local.properties and settings.gradle.
 - Build Variants:** Shows the current configuration.
- Central Area:** A large code editor window titled "build.gradle (Universo guías) < build.gradle (app)" containing the following code:

```
plugins {
    id 'com.android.application'
    id 'kotlin-android'
    id 'kotlin-android-extensions'
}

apply plugin: 'com.google.gms.google-services'

android {
    compileSdkVersion 30
    buildToolsVersion "30.0.2"

    defaultConfig {
        applicationId "com.example.universoguias"
        minSdkVersion 28
        targetSdkVersion 30
        versionCode 1
        versionName "1.0"
    }

    testInstrumentationRunner "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner"
}

buildTypes {
    release {
        minifyEnabled false
        proguardFiles getDefaultProguardFile('proguard-android-optimize.txt'), 'proguard-rules.pro'
    }
}

compileOptions {
    sourceCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8
    targetCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8
}

kotlinOptions {
    jvmTarget = '1.8'
}

dependencies {
    implementation "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib:$kotlin_version"
    implementation 'androidx.core:core-ktx:1.3.2'
    implementation 'androidx.annotation:annotation:1.2.0'
}
```
- Status Bar:** Shows "daemon started successfully (today 11:12)", "Event Log", "Layout Inspector", "CRLF", "UTF-8", "4 spaces", "20:25", and "10/12/2020".

Build Gradle App (2 pantallazos):

Universo guías - build.gradle (app) - Android Studio

Universo guías | app | build.gradle

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - build.gradle (app) - Android Studio

Resource Manager Project 1: Project 2: Favorites

build.gradle (Universo guías) build.gradle (app)

You can use the Project Structure dialog to view and edit your project configuration

```
    proguardRules get default proguardRule('proguard-rules.pro'), 'proguard-rules.pro'

    }
}

compileOptions {
    sourceCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8
    targetCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8
}

kotlinOptions {
    jvmTarget = '1.8'
}

dependencies {

    implementation "org.jetbrains.kotlin:kotlin-stdlib:$kotlin_version"
    implementation 'androidx.core:core-ktx:1.3.2'
    implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.2.0'
    implementation 'com.google.android.material:material:1.2.1'
    implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.0.4'
    implementation 'com.google.code.gson:gson:2.8.6'
    implementation 'androidx.wear:wear:1.1.0'
    implementation 'androidx.legacy:legacy-support-v4:1.0.0'
    implementation 'androidx.annotation:annotation:1.1.0'
    implementation 'androidx.recyclerview:recyclerview:1.1.0'
    implementation 'com.squareup.picasso:picasso:2.71828'
    implementation 'androidx.lifecycle:lifecycle-livedata-ktx:2.2.0'
    implementation 'com.google.firebase:firebase-analytics-ktx'
    implementation 'com.google.android.gms:play-services-auth:19.0.0'
    implementation 'com.google.android.gms:play-services-auth:19.0.0'
    implementation 'com.google.firebase:firebase-firebase-store-ktx:22.0.0'
    implementation 'com.firebaseio:firebase-ui-auth:6.4.0'
    implementation platform('com.google.firebaseio:firebase-bom:26.1.0')
    testImplementation 'junit:junit:4.13.1'
    androidTestImplementation 'androidx.test.ext:junit:1.1.2'
    androidTestImplementation 'androidx.test.espresso:espresso-core:3.3.0'
}
```

Open (Ctrl+Alt+Mayús+S) Hide notification

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CR LF UTF-8 4 spaces

2026 10/12/2020

TODO Terminal Database Inspector Profiler Logcat

* daemon started successfully (today 11:12)

Escribe aquí para buscar

Universoguias app src main assets guiaresidentevil1.json [Universo_guias.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Android Project Resource Manager Favorites Structure Build Variants

guiaresidentevil1.json

```

1
2 "data": [
3   {
4     "title": "-Guía Resident Evil 1 con Chris:",
5     "año": "22 de marzo de 1996",
6     "synopsis": "Al anochecer el equipo Alpha ha llegado a Raccoon City. Horas antes la gente del lugar ha dado parte de extraños sucesos acerca de desaparecidos y se han visto
7     "chris campaign": {
8       "tips": "Consejos: Estos son los puntos que nos pueden hacer repetir una acción. El armamento es muy escaso y tendremos que atinar bien a los enemigos si no queremos
9       "written guide introduction": "Esta guía la hice jugando con Chris en la versión normal del juego, así, también es válida para la versión Director's Cut en el cual
10      "written guide the mansion": "-La mansión: -Hacia la primera habitación del baúl: Automáticamente estarás en la habitación del reloj, pues ve hasta el fondo y pasa por
11      "written guide The armor key and the sword key": "-La llave armadura y la llave espada: Sal de la habitación del baúl y sube las escaleras. Mata a los dos zombies y devuélvete
12      "written guide the emblem of the wind and the shield key": "-El emblema del viento y la llave escudo: Cuando estés, coge la "blue jewel" y las dos llaves de la mansión
13      "written guide the emblem of the star crest": "-El emblema de la estrella: Ahora deberías tener en el inventario la pistola (y cargadores si aún te quedan), la shield key y la
14      "written guide the emblem of the sun crest": "-El emblema del sol: Antes de continuar, vamos a dejar las Wind Crest y la Star Crest en su sitio, para ello sal de la habitación
15      "written guide getting the shotgun": "-Consiguiendo la escopeta: Sal de aquí y sigue avanzando por el pasillo hacia arriba y usa la Armor Key para pasar por la siguiente puerta
16      "written guide the emblem of the moon crest and the door of the medallions": "-El emblema de la luna y la puerta de los medallones: Sal de aquí y ve a la habitación del baúl
17      "written guide the garden": "-El jardín: Coloca los medallones y pasa por la puerta. En esta habitación, en el barril a la izquierda de la puerta hay una llave pequeña
18      "written guide the garden house": "-La casa del jardín: Antes de nada, en la entrada verás una hilera (es infinita) de hierbas azules, por si alguna vez quedas encerrado
19      "written guide the basement of the garden house": "-El sótano de la casa del jardín: Ahora empuja el armario del fondo a la izquierda y después el otro hacia la derecha
20      "written guide the garden house again": "-La casa del jardín de nuevo: Una vez en la casa, ve al baúl para descargar todo y quedarte con la llave pequeña, la llave 003 y la
21      "written guide hunter infested mansion and getting the magnum": "-La mansión infestada de hunters y Consiguiendo la Magnum: Ahora tendrás que regresar a la mansión (escenario
22      "written guide the basements of the mansion": "-Los sótanos de la mansión: Cuando las mates, baja por el agujero que abrió en el suelo (antes puedes ir a grabar si quieres)
23      "written guide the undergrounds of the garden": "-Los subterráneos del jardín: Vete hasta el jardín en la parte por donde habías bajado con el ascensor y coloca la llave 003
24      "written guide the laboratory": "-El laboratorio: Baja otras escaleras más para encontrarte con un baúl. Deja las hierbas y coge la pistola con su munición y la escopeta
25    },
26    "writenn resident evil 1 cheats sega saturn": {
27      "resident evil 1 cheats saturn": "-Trucos Resident Evil 1 Sega Saturn: Descubre todos los trucos, códigos y secretos de Resident Evil 1 para Sega Saturn.",
28      "missile launchers with infinite ammunition": "-Lanzacohetes con munición infinita: Acabate el juego en menos de 3 horas."
29      "alternative costumes": "-Trajes alternativos: Para conseguir acceso a los trajes especiales, mantén pulsados L+R en el mando 2 en la pantalla de Julio 1998. Mientras tanto
30      "battle game": "-Juego de batalla: Mantén pulsados X + Y + Z + Start en el mando 2. Pulsa Start en el mando 1. Ten en cuenta que debes haber salvado el juego al menos
31    },
32    "writenn resident evil 1 cheats psx": {
33      "resident evil 1 cheats psx": "-Trucos Resident Evil 1 PSX: Descubre todos los trucos, códigos y secretos de Resident Evil 1 para Play Station 1.",
34      "change the clothes": "-Cambiar la ropa: Termina el juego una vez y salva a tus compañeros para conseguir una llave especial para usarla en la habitación del primer piso
35      "rocket launcher with infinite ammunition": "-Lanzacohetes con munición infinita: Termina el juego con Chris o Jill en menos de 3 horas. Después de que pasen los créditos
36      "change the difficulty during the game (only for the japanese version)": "-Cambiar la dificultad durante el juego (Sólo para la versión japonesa): Antes de nada, tienes que
37    },
38    "writenn resident evil 1 cheats pc": {
39      "resident evil 1 cheats pc": "-Trucos Resident Evil 1 PC: Descubre todos los trucos, códigos y secretos de Resident Evil 1 para PC.",
40      "get the machine gun and the pistol": "-Conseguir la Ametralladora y la Pistola: Para conseguir la Ametralladora para Chris y la pistola especial para Jill con munición infinita
41      "new uniforms": "-Nuevos uniformes: Acaba el juego salvando a tus compañeros y conseguirás la llave especial para la habitación del espejo."
42      "rocket launcher": "-Lanzador de cohetes: Acaba el juego sin usar continuas."
43    }
  }
}

```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 2 spaces No JSON schema

20:27 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Json (2 pantallazos):

Universo guías - guiaresidentevil1.json [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Universo guías \ app \ src \ main \ assets \ guiaresidentevil1.json

Android 1. Project Resource Manager 2. Favorites 3. Structure Build Variants Device File Explorer

Universo guías \ app \ src \ main \ assets \ guiaresidentevil1.json

19 "written guide the basement of the garden house": "-El sótano de la casa del jardín: Ahora empuja el armario del fondo a la izquierda y después el otro hacia la derecha." 20 "written guide the garden house again": "-La casa del jardín de nuevo: Una vez en la casa, ve al baúl para descargar todo y quedarte con la llave pequeña, la llave 003." 21 "written guide hunter infested mansion and getting the magnum": "-La mansión infestada de hunters y Consiguiendo la Magnum: Ahora tendrás que regresar a la mansión (escena). 22 "written guide the basements of the mansion": "-Los sótanos de la mansión: Cuando la mates, baja por el agujero que abrió en el suelo (antes puedes ir a grabar siquiero)." 23 "written guide the undergrounds of the garden": "-Los subterráneos del jardín: Ve hasta el jardín en la parte por donde habías bajado con el ascensor y coloca la batuta." 24 "written guide the laboratory": "-El laboratorio: Baja otras escaleras más para encontrarte con un baúl. Deja las hierbas y coge la pistola con su munición y la escopeta." 25 }, 26 "written resident evil 1 cheats sega saturn":{ 27 "resident evil 1 cheats sega saturn": "-Trucos Resident Evil 1 Sega Saturn: Descubre todos los trucos, códigos y secretos de Resident Evil 1 para Sega Saturn.", 28 "missile launchers with infinite ammunition": "-Lanzacohetes con munición infinita: Acábate el juego en menos de 3 horas.", 29 "alternative costumes": "-Trajes alternativos: Para conseguir acceso a los trajes especiales, mantén pulsados L+R en el mando 2 en la pantalla de Julio 1998. Mientras 30 "battle game": "-Juego de batalla: Mantén pulsados X + Y + Z + Start en el mando 2. Puedes pulsar Start en el mando 1. Ten en cuenta que debes haber salvado el juego al menos una vez." 31 }, 32 "written resident evil 1 cheats psx":{ 33 "resident evil 1 cheats psx": "-Trucos Resident Evil 1 PSX: Descubre todos los trucos, códigos y secretos de Resident Evil 1 para Play Station 1.", 34 "change the clothes": "-Cambiar la ropa: Termina el juego una vez y salva a tus compañeros para conseguir una llave especial para usarla en la habitación del primer piso.", 35 "rocket launcher with infinite ammunition": "-Lanzacohetes con munición infinita: Termina el juego con Chris o Jill en menos de 3 horas. Después de que pasen los créditos.", 36 "change the difficulty during the game (only for the japanese version)": "-Cambiar la dificultad durante el juego (Sólo para la versión japonesa): Antes de nada, tiene que ser en japonés." 37 }, 38 "written resident evil 1 cheats pc":{ 39 "resident evil 1 cheats pc": "-Trucos Resident Evil 1 PC: Descubre todos los trucos, códigos y secretos de Resident Evil 1 para PC.", 40 "get the machine gun and the pistol": "-Conseguir la Ametralladora y la Pistola: Para conseguir la Ametralladora para Chris y la pistola especial para Jill con munición infinita.", 41 "new uniforms": "-Nuevos uniformes: Acaba el juego salvando a tus compañeros y conseguirás la llave especial para la habitación del espejo.", 42 "rocket launcher": "-Lanzador de cohetes: Acaba el juego sin usar continuas." 43 }, 44 "write guide url": "https://www.eliteguías.com/guias/r/re1/resident-evil-1.php", 45 "gratitudes written guía": "Eliteguías", 46 "thanks to the capcom company": "Thank you for creating this fantastic video game, by Shinji Mikami and Company. Gracias por la creación de este fantástico videojuego.", 47 "youtube url": "https://www.youtube.com/watch?v=L7mPhmLUhg&list=PLOKn4ZuoiYwSjkN2u_kegoxlDkOjgj", 48 "gratitudes youtube": "Le doy las gracias al canal de RicharBetaCode por hacer una buena guía audiovisual(en español: castellano) y alegrarnos con sus emociones.", 49 "image": { 50 "url": "data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAgAAAQABAD/2wCEAAwICRYVExglFhYZG8gaGx4f6xaGJUWE4eL8suLSSmKikWljk7JDM1NCkqPEYxNTs+QUJBLY5JT0g/TjlAQQT4BQ40EhASRHUVHT4n" 51 } 52 } 53 } 54 } 55 }

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 2 spaces No JSON schema

2028 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

```
1 package com.example.universoguias.GuiaResidentEvil
2
3 import com.google.gson.annotations.SerializedName
4
5
6 data class ChrisCampaign(
7     @SerializedName("tips")
8     val tips: String,
9     @SerializedName("written guide getting the shotgun")
10    val writtenGuideGettingTheShotgun: String,
11    @SerializedName("written guide hunter infested mansion and getting the magnum")
12    val writtenGuideHunterInfestedMansionAndGettingTheMagnum: String,
13    @SerializedName("written guide introduction")
14    val writtenGuideIntroduction: String,
15    @SerializedName("written guide The armor key and the sword key")
16    val writtenGuideTheArmorKeyAndTheSwordKey: String,
17    @SerializedName("written guide the basement of the garden house")
18    val writtenGuideTheBasementOfTheGardenHouse: String,
19    @SerializedName("written guide the basements of the mansion")
20    val writtenGuideTheBasementsOfTheMansion: String,
21    @SerializedName("written guide the emblem of the moon crest and the door of the medallions")
22    val writtenGuideTheEmblemOfTheMoonCrestAndTheDoorOfTheMedallions: String,
23    @SerializedName("written guide the emblem of the star crest")
24    val writtenGuideTheEmblemOfTheStarCrest: String,
25    @SerializedName("written guide the emblem of the sun crest")
26    val writtenGuideTheEmblemOfTheSunCrest: String,
27    @SerializedName("written guide the emblem of the wind and the shield key")
28    val writtenGuideTheEmblemOfTheWindAndTheShieldKey: String,
29    @SerializedName("written guide the garden")
30    val writtenGuideTheGarden: String,
31    @SerializedName("written guide the garden house")
32    val writtenGuideTheGardenHouse: String,
33    @SerializedName("written guide the garden house again")
34    val writtenGuideTheGardenHouseAgain: String,
35    @SerializedName("written guide the laboratory")
36    val writtenGuideTheLaboratory: String,
37    @SerializedName("written guide the mansion")
38    val writtenGuideTheMansion: String,
39    @SerializedName("written guide the undergrounds of the garden")
40    val writtenGuideTheUndergroundsOfTheGarden: String
41 )
```

Gson creado del Json (7 pantallazos):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help
- Title Bar:** Universo guías - Data.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
- Toolbars:** Standard toolbar, Device Filter Explorer, Emulator.
- Project Structure:** Shows the project tree under "com.example.universoguias". Key files include:
 - Data.kt**: The current file being edited.
 - Image.kt**
 - ResidentEvil1.kt**
 - WritennResidentEvil1CheatsPc.kt**
 - WritennResidentEvil1CheatsPsx.kt**
 - WritennResidentEvil1CheatsSegaSaturn.kt**
- Code Editor:** Displays the **Data.kt** code:

```
package com.example.universoguias.GuiaResidentEvil1

import com.google.gson.annotations.SerializedName

data class Data(
    @SerializedName("año")
    val año: String,
    @SerializedName("chris campaign")
    val chrisCampaign: ChrisCampaign,
    @SerializedName("gratitudes written guía")
    val gratitudesWrittenGuia: String,
    @SerializedName("gratitudes youtube")
    val gratitudesYoutube: String,
    @SerializedName("image")
    val image: Image,
    @SerializedName("synopsis")
    val synopsis: String,
    @SerializedName("thanks to the capcom company")
    val thanksToTheCapcomCompany: String,
    @SerializedName("title")
    val title: String,
    @SerializedName("write guide url")
    val writeGuideUrl: String,
    @SerializedName("writenn resident evil 1 cheats pc")
    val writennResidentEvil1CheatsPc: WritennResidentEvil1CheatsPc,
    @SerializedName("writenn resident evil 1 cheats psx")
    val writennResidentEvil1CheatsPsx: WritennResidentEvil1CheatsPsx,
    @SerializedName("writenn resident evil 1 cheats sega saturn")
    val writennResidentEvil1CheatsSegaSaturn: WritennResidentEvil1CheatsSegaSaturn,
    @SerializedName("youtube url")
    val youtubeUrl: String
)
```
- Bottom Bar:** TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, Event Log, Layout Inspector, Emulator.
- Status Bar:** * daemon started successfully (today 11:12), 6:12 CRLF UTF-8 4 spaces, 19:37, 10/12/2020.

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help.
- Project Bar:** Universoguías app, src, main, java, com, example, universoguías, GuiaResidentEvil1, Image.
- Toolbars:** Top toolbar with icons for file operations like Open, Save, Find, etc. A dropdown menu for 'app' and 'Pixel 4 API 30' is visible.
- Left Sidebar:**
 - Project Manager: Shows the project structure with packages like com.example.universoguías containing adapter, juegosadapters, DataHolder, and GuiaResidentEvil1 sub-packages.
 - Structure: Shows the class hierarchy and file structure.
 - Favorites: Lists com.example.universoguías (androidTest) and com.example.universoguías (test).
 - Build Variants: Shows the current build variant.
- Code Editor:** The main editor window contains the 'Image.kt' file with the following code:

```
package com.example.universoguías.GuiaResidentEvil1

import com.google.gson.annotations.SerializedName

data class Image(
    @SerializedName("url")
    val url: String
)
```
- Bottom Navigation:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a status bar indicating 'daemon started successfully (today 11:12)'.
- Bottom Right:** Activation message: "Activar Windows" and "Vé a Configuración para activar Windows.".
- Bottom Icons:** Standard Windows taskbar icons for File Explorer, Task View, Start, Taskbar settings, and a search bar.

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help
- Title Bar:** Universo guías - ResidentEvil1.kt [Universo.guías.app] - Android Studio
- Toolbar:** Includes icons for app, device (Pixel 4 API 30), and various developer tools.
- Project Structure:** Shows the package structure: com.example.universoguías. The `ResidentEvil1.kt` file is open in the editor.
- Editor:** Displays the code for `ResidentEvil1.kt`. The class definition is as follows:

```
package com.example.universoguías.GuiaResidentEvil1

import com.google.gson.annotations.SerializedName

data class ResidentEvil1(
    @SerializedName("data")
    val `data`: List<Data>
)
```

- Bottom Status Bar:** Shows the message "Activar Windows" and "Ve a Configuración para activar Windows."
- Bottom Navigation:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar with placeholder "Escribe aquí para buscar".
- Bottom Right:** Shows the date (10/12/2020), time (19:38), and system status (Event Log, Layout Inspector, 6:12 CRLF, UTF-8, 4 spaces).

Universo guías - WritennResidentEvil1CheatsPc.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universo guías app src main java com.example.universo_guías GuiResidentEvil1 WritennResidentEvil1CheatsPc Pixel 4 API 30

1 package com.example.universo_guías.GuiResidentEvil1
2
3
4 import com.google.gson.annotations.SerializedName
5
6 data class WritennResidentEvil1CheatsPc(
7 @SerializedName("get the machine gun and the pistol")
8 val getTheMachineGunAndThePistol: String,
9 @SerializedName("new uniforms")
10 val newUniforms: String,
11 @SerializedName("resident evil 1 cheats pc")
12 val residentEvil1CheatsPc: String,
13 @SerializedName("rocket launcher")
14 val rocketLauncher: String
15)

1: Project 2: Favorites 3: Structure 4: Variants

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

6/12 CRLF UTF-8 4 spaces 1939 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help.
- Project Bar:** Universoguías - WritennResidentEvil1CheatsPsx.kt [Universo_guías.app] - Android Studio.
- Toolbars:** Standard toolbar with icons for Run, Stop, Build, etc.
- Code Editor:** Displays the file `WritennResidentEvil1CheatsPsx.kt` containing Java code for a cheat class. The code includes annotations like `@SerializedName` and `@Generated`.
- Project Structure:** Shows the project's directory structure under `com.example.universoguías`, including `adapter`, `Juegoadapters`, `SAAdapter`, `DataHolder`, `GuiaResidentEvil`, `modelsRE1.v2`, `PaginasPrincipales`, `Users`, `utils`, and `MainActivity`.
- Build Variants:** Shows the current build variant is `com.example.universoguías (test)`.
- Favorites:** A list of favorite projects.
- Device File Explorer:** Shows the device connected is a Pixel 4 API 30.
- Emulator:** Shows the emulator is active.
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar with placeholder "Escribe aquí para buscar".
- Status Bar:** Shows the date (10/12/2020), time (19:39), and system status (Activate Windows).

Universo guías - WritennResidentEvil1CheatsSegaSaturn.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universo guías app src main java com.example.universo_guías GuiaResidentEvil1 WritennResidentEvil1CheatsSegaSaturn

Android Project Resource Manager Resource Manager

WritennResidentEvil1CheatsSegaSaturn.kt

```
1 package com.example.universo_guías.GuiaResidentEvil1
2
3
4 import com.google.gson.annotations.SerializedName
5
6 data class WritennResidentEvil1CheatsSegaSaturn(
7     @SerializedName("alternative costumes")
8     val alternativeCostumes: String,
9     @SerializedName("battle game")
10    val battleGame: String,
11    @SerializedName("missile launchers with infinite ammunition")
12    val missileLaunchersWithInfiniteAmmunition: String,
13    @SerializedName("resident evil 1 cheats sega saturn")
14    val residentEvil1CheatsSegaSaturn: String
15)
```

modelsRE1.v2

PáginasPrincipales

- Agradecimientos
- Favoritos
- JuegosMasFamosos
- Patreon
- SagaResidentEvil
- SagasDeVideojuegos

Users

- User

utils

- GuiaResidentEvil1
- GuiaResidentEvil2.kt
- GuiaResidentEvil3Nemesis
- GuiaResidentEvilCodeVeronica
- PáginaPrincipal

MainActivity

- com.example.universo_guías (androidTest)
- com.example.universo_guías (test)

java (generated)

- com.example.universo_guías

assets

- guieresidentevil1.json

res

- drawable
- layout

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

6:12 CRLF UTF-8 4 spaces 19:40

Escribe aquí para buscar

Device File Explorer

Emulator

```
File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - SagasdeVideojuegos.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
Universo guías app src main java com.example.universo guías PaginasPrincipales SagasdeVideojuegos
Android Project SagasdeVideojuegos.kt
1 package com.example.universo guías.PaginasPrincipales
2
3 import ...
4
5 class SagasdeVideojuegos : AppCompatActivity() {
6     private lateinit var adapter: SAdapter
7     lateinit var db: FirebaseFirestore
8     lateinit var auth: FirebaseAuth
9
10    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
11        super.onCreate(savedInstanceState)
12        setContentView(R.layout.activity_sagasde_videojuegos)
13        setSupportActionBar(toolbar)
14
15        db = FirebaseFirestore.getInstance()
16        initList()
17        leerDatos()
18    }
19
20    private fun initList(){
21        adapter = SAdapter(listOf())
22        recyclerView.setLayoutManager(GridLayoutManager(this, 3))
23        recyclerView.setAdapter(adapter)
24    }
25
26    fun leerDatos(){
27        db.collection("sagas").get()
28            .addOnSuccessListener { result ->
29                val sagasLista = ArrayList<Saga>()
30                result.forEach { documentSnapshot ->
31                    val saga = documentSnapshot.toObject(Saga::class.java)
32                    sagasLista.add(saga)
33                }
34                sagasLista.clear()
35                for (document in result) {
36                    var saga = document.toObject(Saga::class.java)
37                    sagasLista.add(saga)
38                }
39                pintarDatos(sagasLista)
40            }
41    }
42
43    fun pintarDatos(sagasLista: List<Saga>){
44        adapter.notifyDataSetChanged()
45    }
46
47    companion object {
48        const val TAG = "Sagas"
49    }
50}
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

21:1 LF UTF-8 4 spaces

19:48 10/12/2020

Sagas de videojuegos (2 pantallazos):

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - SagasdeVideojuegos.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías app src main java com example universoguías PaginasPrincipales SagasdeVideojuegos

Android Project Resource Manager Favorites Build Variants

SagasdeVideojuegos.kt

```
58     }
59
60     fun pintardatos(sagalist: List<Saga>){
61         adapter.mDataSet = sagalist
62         adapter.notifyDataSetChanged()
63     }
64
65     override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
66
67         menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
68         menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
69
70         return super.onCreateOptionsMenu(menu)
71     }
72
73     override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
74         when (item.itemId) {
75             R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
76             R.id.action_search -> Log.i("SagasdeVideojuegos", "Search")
77             R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
78             R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
79         }
80
81         return super.onOptionsItemSelected(item)
82     }
83
84     fun nextActivity() {
85         startActivity(Intent(this, SagaResidentEvil::class.java))
86         finish()
87         return
88     }
89
90     fun nextActivity1() {
91         startActivity(Intent(this, SagaResidentEvil::class.java))
92         finish()
93         return
94     }
95
96     fun returnActivity() {
97         startActivity(Intent(this, PaginaPrincipal::class.java))
98         finish()
99         return
100    }
101 }
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
21:1 LF UTF-8 4 spaces 19:49
* daemon started successfully (today 11:12)
Escribe aquí para buscar

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help
- Project Bar:** Universo guías - activity_sagasaki_videojuegos.xml [Universo_guías.app] - Android Studio
- Toolbar:** Includes icons for Run, Stop, Refresh, and various tools.
- Left Sidebar:** Project Manager (Android, Java, Assets, Res, Favorites), Build Variants, and Component Tree.
- Central Area:** Shows the XML code for `activity_sagasaki_videojuegos.xml`. The code defines a linear layout with a toolbar include and a RecyclerView.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">

    <include layout="@layout/toolbar" />

    <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
        android:layout_width="match_parent"
        android:id="@+id/recyclerView"
        android:layout_height="match_parent"/>
</LinearLayout>
```

- Right Sidebar:** Palette, Attributes, and Validation.
- Bottom:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.
- Bottom Right:** Event Log, Layout Inspector, and a status bar indicating 10:47, 10/12/2020.

Activity_sagasaki_videojuegos (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universoguías' open. The code editor displays the `SAdapter.kt` file, which is a RecyclerView.Adapter implementation for a Resident Evil saga dataset. The code includes methods for creating view holders, binding data to views, and getting item counts. The project structure on the left shows packages like `com.example.universoguías`, `com.example.universoguías.adapter`, and `com.example.universoguías.utils`, along with various Java files and resources. The bottom status bar indicates the daemon started successfully at 11:12.

```
package com.example.universoguías.adapter

import ...

class SAdapter(var mDataSet: List<Saga>, var onClick: (Saga)->Unit) : RecyclerView.Adapter<SAdapter.MainViewHolder>() {
    override fun onCreateViewHolder(parent: ViewGroup, viewType: Int): MainViewHolder {
        val v = LayoutInflater.from(parent.context).inflate(R.layout.item_residentevil, parent, false)
        return MainViewHolder(v)
    }

    override fun onBindViewHolder(holder: MainViewHolder, position: Int) {
        val data = mDataSet.get(position)
        holder.bindItems(data)
        holder.itemView.setOnClickListener{ onClick(data) }
    }

    override fun getItemCount(): Int {
        return mDataSet.size
    }

    inner class MainViewHolder(var v: View) : RecyclerView.ViewHolder(v) {
        fun bindItems(data: Saga) {
            v.tvTextSRE.text = data.nombre
            // v.tvAño.text = data.año
            Picasso.get().load(data.foto).into(v.ivResidentEvil)
        }
    }
}
```

SAdapter (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help
- Project Bar:** Universo guías - JuegosAdapterRE.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
- Toolbars:** Android, app, Pixel 4 API 30
- Code Editor:** The code for `JuegosAdapterRE.kt` is displayed. It defines a class `JuegosAdapterRE` that extends `RecyclerView.Adapter<JuegosAdapterRE.MainViewHolder>`. The class overrides `onCreateViewHolder`, `onBindViewHolder`, and `getItemCount` methods. It also contains an inner class `MainViewHolder` that binds data to views.
- Project Structure:** The project structure tree on the left shows packages like `com.example.universoguías`, `com.example.universoguías.adapter`, `com.example.universoguías.modelsRE1.v2`, `com.example.universoguías.utils`, and resources in `assets` and `res`.
- Bottom Navigation:** TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat
- Search Bar:** Type: In word 'Juegos'
- Bottom Right:** Activar Windows, Event Log, Layout Inspector, 127 CRLF, UTF-8, 4 spaces, 19:32, 10/12/2020

Juego adapter (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open to the file `SagaResidentEvil.kt`. The code is written in Kotlin and implements an `AppCompatActivity` . It uses `lateinit` variables for `adapter`, `db`, and `auth`. The `onCreate` method sets the content view and support action bar. It also contains methods for initializing the list of games and reading data from Firestore.

```
package com.example.universoguias.PaginasPrincipales
import ...
class SagaResidentEvil : AppCompatActivity() {
    private lateinit var adapter: JuegosAdapterRE
    lateinit var db: FirebaseFirestore
    lateinit var auth: FirebaseAuth
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_saga_resident_evil)
        setSupportActionBar(toolbar)
        initList()
        leerdatos()
    }
    private fun initList(){
        adapter = JuegosAdapterRE(listOf())
    }
    recyclerView.layoutManager = GridLayoutManager(this, 3)
    recyclerView.adapter = adapter
}
fun leerdatos(){
    db = Firebase.firestore
    val sagaslista = arrayListOf<Juego>()
    db.collection("sagas").get()
        .addOnSuccessListener { it: QuerySnapshot! -
            sagaslista.clear()
            for (document in it) {
                val juego = document.toObject(Juego::class.java)
                sagaslista.add(juego)
            }
        }
    pintardatos(sagaslista)
}
fun pintardatos(juego: List<Juego>){}
```

Saga Resident Evil (2 pantallazos):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project Structure:** The left sidebar shows the project structure under "UniversoGuias".
- Code Editor:** The main area displays the XML code for `activity_saga_resident_evil.xml`. The code defines a vertical linear layout with a scroll view containing a recycler view.
- Preview:** The right side shows a preview of the layout, which appears to be a white screen with some placeholder text or graphics.
- Bottom Bar:** The bottom bar includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:layout_gravity="center"
    tools:context=".MainActivity">
    <include layout="@layout/toolbar" />
    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">
        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">
            <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
                android:layout_width="match_parent"
                android:id="@+id/recyclerView"
                android:layout_height="match_parent"/>
        </LinearLayout>
    </ScrollView>
</LinearLayout>
```

Activity_saga_resident_evil (1 pantalla):

Universoguías - item_residentevil.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías / app / src / main / res / layout / item_residentevil.xml

Android Project Resource Manager Favorites Build Variants

item_residentevil.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="100dp"
    android:orientation="vertical">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <ImageView
            android:id="@+id/ivResidentEvil"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="180dp"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:src="@mipmap/ic_launcher_re" />

        <View
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="180dp"
            android:background="#6B800000" />

        <Textview
            android:id="@+id/tvTextSRE"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_centerInParent="true"
            android:gravity="center"
            android:text="-Saga Resident Evil!"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@android:color/white"
            android:textSize="18dp" />

    </RelativeLayout>
</LinearLayout>
```

Pixel 4 API 30 Default (en-us) UniversoGuías

SAGA RESIDENT EVIL ImageView

Activar Windows Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector 1:1 CR LF UTF-8 4 spaces 20:10 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Item_resident_evil (1 pantallazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the project 'Universoguias' open. The code editor displays the file `JuegoAdapterRE1.kt`, which is a RecyclerView adapter for Resident Evil 1. The code defines a class `JuegoAdapterRE1` that takes a dataset of `Juego` objects and an `onClick` listener. It overrides methods for creating view holders and binding items, and includes an inner class `MainViewHolder` for handling item views.

```
1 package com.example.universoguias.adapter.juegosadapters
2
3 import ...
4
5 class JuegoAdapterRE1 (var mDataSet: List<Juego>, var onClick: (Juego)->Unit) : RecyclerAdapter<JuegoAdapterRE1.MainViewHolder>() {
6     override fun onCreateViewHolder(parent: ViewGroup, viewType: Int): MainViewHolder {
7         val v = LayoutInflater.from(parent.context).inflate(R.layout.item_residentevil1, parent, false)
8         return MainViewHolder(v)
9     }
10
11    override fun onBindViewHolder(holder: MainViewHolder, position: Int) {
12        val data = mDataSet.get(position)
13        holder.bindItems(data)
14        holder.itemView.setOnClickListener{ onClick(data) }
15    }
16
17    override fun getItemCount(): Int {
18        return mDataSet.size
19    }
20
21    inner class MainViewHolder(var v: View) : RecyclerView.ViewHolder(v) {
22        fun bindItems(data: Juego) {
23            v.tvTextRE1.text = data.nombre
24            v.tvAñoRE1.text = data.anio.toString()
25            Picasso.get().load(data.foto).into(v.ivResidentEvil1)
26        }
27    }
28
29}
30
31}
```

The project structure on the left shows the following directory tree:

- com.example.universoguias
- adapter
- juegosadapters
 - JuegoAdapterRE1
 - JuegoAdapterRE2
 - JuegoAdapterRE3N
 - JuegoAdapterRECV
 - JuegoAdapterRE
- SAAdapter
- DataHolder
 - DataHolder
- GuiaResidentEvil
- modelsRE1.v2
 - Saga.kt
- PaginasPrincipales
 - Agradecimientos
 - Favoritos
 - Juegosmasfamosos
 - Patreon
 - SagaResidentEvil
 - SagadesVideojuegos
- Users
 - User
- utils
 - GuiaResidentEvil
 - GuiaResidentEvil2.kt
 - GuiaResidentEvilNemesis
 - GuiaResidentEvilCodeVeronica
 - PaginaPrincipal
 - MainActivity
- com.example.universoguias (androidTest)
- com.example.universoguias (test)

The bottom right corner of the interface has a message in Spanish: "Activar Windows Ve a Configuración para activar Windows."

Juego adapter residente evil 1 (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help
- Project Bar:** Universoguias app src main java > com.example.universoguias utils GuiaResidentEvil1
- Toolbar:** Includes icons for Run, Stop, Refresh, and various developer tools.
- Grade Bar:** Shows build status for "app" and "Pixel 4 API 30".
- Left Sidebar:** Project tree showing packages like "Android", "utils", and "com.example.universoguias".
- Code Editor:** The file "GuiaResidentEvil1.kt" is open, containing Kotlin code for an activity. The code initializes Firebase components, sets up a RecyclerView, and retrieves data from Firestore.

```
1 package com.example.universoguias.utils
2
3 import ...
4
5 class GuiaResidentEvil1 : AppCompatActivity() {
6
7     private lateinit var adapter: JuegoAdapterRE1
8     lateinit var db: FirebaseFirestore
9     lateinit var auth: FirebaseAuth
10
11    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
12        super.onCreate(savedInstanceState)
13        setContentView(R.layout.activity_guia_resident_evil1)
14        setSupportActionBar(toolbar)
15
16        initList()
17        leerdatos()
18
19        btnVolveraSagaResidentEvil.setOnClickListener { view: View? ->
20            return@setOnClickListener
21            return@setOnClickListener
22        }
23
24        private fun initList(){
25            adapter = JuegoAdapterRE1(listOf())
26            recyclerViewRE1.layoutManager = LinearLayoutManager(this, 1)
27            recyclerViewRE1.adapter = adapter
28        }
29
30        fun leerdatos(){
31            db = Firebase.firestore
32
33            val sagaslista = arrayListOf<Juego>()
34            db.collection("sagas").get()
35                .addOnSuccessListener { it: QuerySnapshot? ->
36
37                    sagaslista.clear()
38                    for (document in it) {
39                        var juego = document.toObject(Juego::class.java)
40                        sagaslista.add(juego)
41                    }
42
43                    pintardatos(sagaslista)
44                }
45
46    }
47
48    private fun pintardatos(sagaslista: ArrayList<Juego>){
49        adapter.notifyDataSetChanged()
50    }
51
52    companion object {
53        const val TAG = "GuiaResidentEvil1"
54    }
55}
```

- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.
- Right Side:** Device File Explorer and Emulator tabs.

Guia Resident Evil 1 (2 pantallazos):

Universoguías app src main java com.example.universoguías utils GuiaResidentEvil

GuiaResidentEvil.kt

```
File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - GuiaResidentEvil.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
Android app Pixel 4 API 30
1. Project
Universoguías
  - GuiaResidentEvil
    - modelsRE1.v2
    - PaginasPrincipales
    - Users
    - utils
      - GuiaResidentEvil1
      - GuiaResidentEvil2.kt
      - GuiaResidentEvil3Nemesis
      - GuiaResidentEvilCodeVeronica
      - PaginaPrincipal
      - MainActivity
        - com.example.universoguías (androidTest)
        - com.example.universoguías (test)
    - java (generated)
    - com.example.universoguías
    - assets
      - guiaresidentevil.json
    - res
      - drawable
      - layout
        - activity_agradecimientos.xml
        - activity_favoritos.xml
        - activity_guia_resident_evil.xml
        - activity_guia_resident_evil2.xml
        - activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
        - activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
        - activity_juegosmasfamosos.xml
        - activity_main.xml
        - activity_pagina_principal.xml
        - activity_patreon.xml
        - activity_saga_resident_evil.xml
        - activity_sagadesdevideojuegos.xml
        - container.xml
        - item_finafantasy1.xml
        - item_residentevel.xml
        - item_residentevel1.xml
        - item_residentevel2.xml
        - item_residentevel3.xml
        - item_residentevelcodeveronica.xml
        - item_warcraft1.xml
        - item_worms.xml
        - navheader.xml
        - toolvar.xml
      - menu
    - menu
Resource Manager
2. Structure
3. Favorites
Build Variants
Event Log Layout Inspector
247 CRLF UTF-8 4 spaces
19:53 10/12/2020
Escribe aquí para buscar
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
```

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - GuiaResidentEvil.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías app src main java com.example.universoguías utils GuiaResidentEvil

GuiaResidentEvil.kt

```
56
57     sagaslista.clear()
58     for (document in it) {
59         var juego = document.toObject(Juego::class.java)
60         sagaslista.add(juego)
61     }
62     pintardatos(sagaslista)
63 }
64
65     fun pintardatos(juego: List<Juego>){
66         adapter.notifyDataSetChanged()
67     }
68
69
70
71     override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
72
73         menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
74         menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
75
76         return super.onCreateOptionsMenu(menu)
77     }
78
79     override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
80         when (item.itemId) {
81             R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
82             R.id.action_search -> Log.i("SagadesdeVideojuegos", "Search")
83             R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
84             R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
85         }
86
87         return super.onOptionsItemSelected(item)
88     }
89     fun returnActivity() {
90         startActivity(Intent(this, SagaResidentEvil::class.java))
91         finish()
92     }
93
94 }
```

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - GuiaResidentEvil.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías app src main java com.example.universoguías utils GuiaResidentEvil

GuiaResidentEvil.kt

```
File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - GuiaResidentEvil.kt [Universo_guías.app] - Android Studio
Android app Pixel 4 API 30
1. Project
Universoguías
  - GuiaResidentEvil
    - modelsRE1.v2
    - PaginasPrincipales
    - Users
    - utils
      - GuiaResidentEvil1
      - GuiaResidentEvil2.kt
      - GuiaResidentEvil3Nemesis
      - GuiaResidentEvilCodeVeronica
      - PaginaPrincipal
      - MainActivity
        - com.example.universoguías (androidTest)
        - com.example.universoguías (test)
    - java (generated)
    - com.example.universoguías
    - assets
      - guiaresidentevil.json
    - res
      - drawable
      - layout
        - activity_agradecimientos.xml
        - activity_favoritos.xml
        - activity_guia_resident_evil.xml
        - activity_guia_resident_evil2.xml
        - activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
        - activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
        - activity_juegosmasfamosos.xml
        - activity_main.xml
        - activity_pagina_principal.xml
        - activity_patreon.xml
        - activity_saga_resident_evil.xml
        - activity_sagadesdevideojuegos.xml
        - container.xml
        - item_finafantasy1.xml
        - item_residentevel.xml
        - item_residentevel1.xml
        - item_residentevel2.xml
        - item_residentevel3.xml
        - item_residentevelcodeveronica.xml
        - item_warcraft1.xml
        - item_worms.xml
        - navheader.xml
        - toolvar.xml
      - menu
    - menu
Resource Manager
2. Structure
3. Favorites
Build Variants
Event Log Layout Inspector
247 CRLF UTF-8 4 spaces
19:53 10/12/2020
Escribe aquí para buscar
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
```

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Project Structure:** The left sidebar shows the project structure under "GuiaResidentEvil".
- File:** The main editor window displays the XML code for `activity_guia_resident_evil1.xml`.
- Code View:** The right side of the editor shows the XML code.
- Design View:** The right side of the editor shows a preview of the layout, which includes a toolbar, a scroll view containing a recycler view, and a button labeled "Volver a Saga Resident Evil".
- Bottom Bar:** Includes tabs for TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat, and a search bar.
- Bottom Right:** Shows the date (10/12/2020), time (19:52), and file encoding (UTF-8).

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity"

    <include layout="@layout/toolbar" />

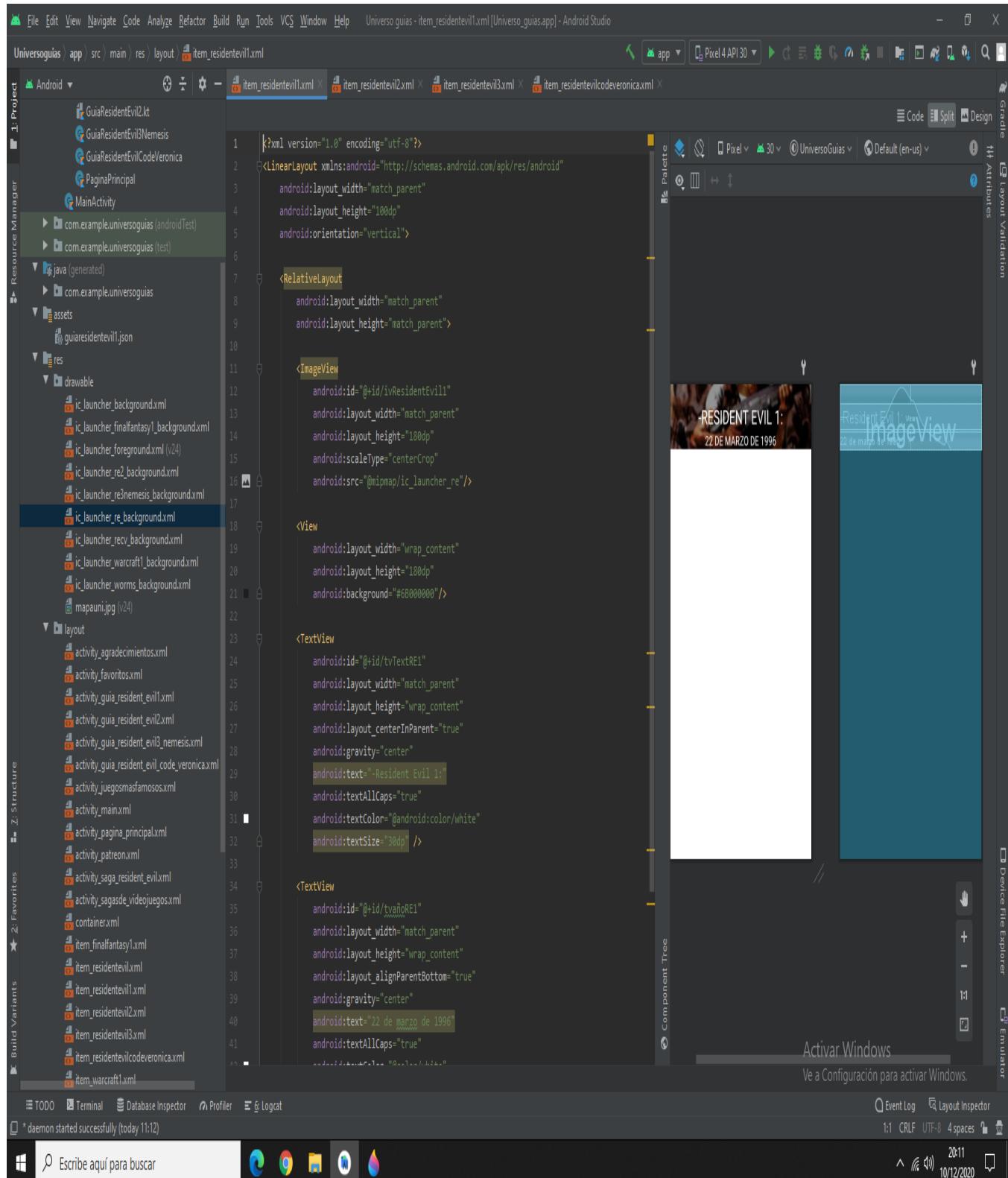
    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
                android:id="@+id/recyclerViewRE1"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content" />

            <Button
                android:id="@+id/btnVolveraSagaResidentEvil"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"
                android:drawableBottom="@color/darkblue"
                android:layout_marginTop="20dp"
                android:text="Volver a Saga Resident Evil" />
        </LinearLayout>
    </ScrollView>
</LinearLayout>
```

Activity_resident_evil1 (1 pantalla):



Item_residentevil1 (2 pantallazos):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- Top Bar:** File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help.
- Title Bar:** Universoguia app src main res layout item_residentevil1.xml
- Toolbar:** Includes icons for Run, Stop, Build, Profiler, Database Inspector, Layout Inspector, Event Log, and Logcat.
- Project Structure:** Shows the project tree with files like GuiaResidentEvil2.kt, GuiasResidentEvilNemesis, GuiasResidentEvilCodeVeronica, PaginaPrincipal, MainActivity, com.example.universoguia (androidTest), com.example.universoguia (test), java (generated), assets (guaresidentevil.json), and res (drawable, layout).
- Code Editor:** The current file is item_residentevil1.xml, containing XML code for a UI layout. It includes an ImageView at the top with a launcher icon, followed by a View with a blue background, and two TextViews in the center. The first TextView displays "RESIDENT EVIL 1" and the release date "22 DE MARZO DE 1996". The second TextView displays the same text below it.
- Preview:** The Design tab shows a visual representation of the layout. It features a large blue header area with the text "-RESIDENT EVIL 1: 22 DE MARZO DE 1996" in white. Below this is a white content area containing two smaller text blocks with the same text as the XML code.
- Bottom Bar:** Includes links for Build Variants, Favorites, and a search bar. It also shows the status "daemon started successfully (today 11:12)" and system information like 1:1 CRLF, UTF-8, 4 spaces, and the date 10/12/2020.

The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open to the file `JuegoAdapterRE2.kt`. The code implements a RecyclerView.Adapter for Resident Evil 2. The class `JuegoAdapterRE2` takes a dataset of `Juego` objects and an `onClick` listener. It overrides `onCreateViewHolder` to inflate a layout for each item, `bindViewHolder` to set data and click listeners, and `getItemCount` to return the size of the dataset. It also defines an inner class `MainViewHolder` that binds items to views. The project structure on the left shows packages like `com.example.universoguias`, `adapter`, and `utils`, along with various Java files and resources. The bottom status bar indicates the file is 1933 lines long, was last modified on 10/12/2020, and is in UTF-8 encoding.

```
package com.example.universoguias.adapter.juegosadapters

import ...

class JuegoAdapterRE2 (var mDataSet: List<Juego>, var onClick: (Juego)->Unit) : RecyclerView.Adapter<JuegoAdapterRE2.MainViewHolder>() {
    override fun onCreateViewHolder(parent: ViewGroup, viewType: Int): MainViewHolder {
        val v = LayoutInflater.from(parent.context).inflate(R.layout.item_residentevil2, parent, false)
        return MainViewHolder(v)
    }

    override fun onBindViewHolder(holder: MainViewHolder, position: Int) {
        val data = mDataSet.get(position)
        holder.bindItems(data)
        holder.itemView.setOnClickListener{ v: View ->
            onClick(data)
        }
    }

    override fun getItemCount(): Int {
        return mDataSet.size
    }

    inner class MainViewHolder(var v: View) : RecyclerView.ViewHolder(v) {
        fun bindItems(data: Juego) {
            v.tvTextRE2.text = data.nombre
            v.tvAñoRE2.text = data.anio.toString()
            Picasso.get().load(data?.foto).into(v.ivResidentEvil2)
        }
    }
}
```

Juego Adapter Resident Evil 2 (1 pantalla):

The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open to `GuiaResidentEvil2.kt`. The code implements a class `GuiaResidentEvil2` that extends `AppCompatActivity`. It initializes variables for `JuegoAdapterRE2`, `FirebaseFirestore`, and `FirebaseAuth`. The `onCreate` method sets the content view and support action bar. It then calls `initList()` and `leerdatos()`. The `initList()` method creates an adapter and sets it to a RecyclerView. The `leerdatos()` method reads data from Firestore and adds it to a list of `Juego` objects.

```
package com.example.universoguias.utils

import ...

private lateinit var adapter: JuegoAdapterRE2
lateinit var db: FirebaseFirestore
lateinit var auth: FirebaseAuth

class GuiaResidentEvil2 : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_guia_resident_evil2)
        setSupportActionBar(toolbar)

        initList()
        leerdatos()
    }

    private fun initList(){
        adapter = JuegoAdapterRE2(listOf())
        recyclerViewRE2.layoutManager = GridLayoutManager(this, 1)
        recyclerViewRE2.adapter = adapter
    }

    fun leerdatos(){
        db = Firebase.firestore

        val sagaslista = arrayListOf<Juego>()
        db.collection("sagas").get()
            .addOnSuccessListener { it: QuerySnapshot! ->

                sagaslista.clear()
                for (document in it) {
                    var juego = document.toObject(Juego::class.java)
                    sagaslista.add(juego)
                }
                pintardatos(sagaslista)
            }
    }
}
```

Guia Resident Evil 2 (2 pantallazos):

Universo guías - GuiaResidentEvil2.kt [Universo_guías.app] - Android Studio

Universo guías / app / src / main / java / com / example / universo_guías / utils / GuiaResidentEvil2.kt

Android Project Resource Manager Favorites Build Variants Z-Structure Build Logcat

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

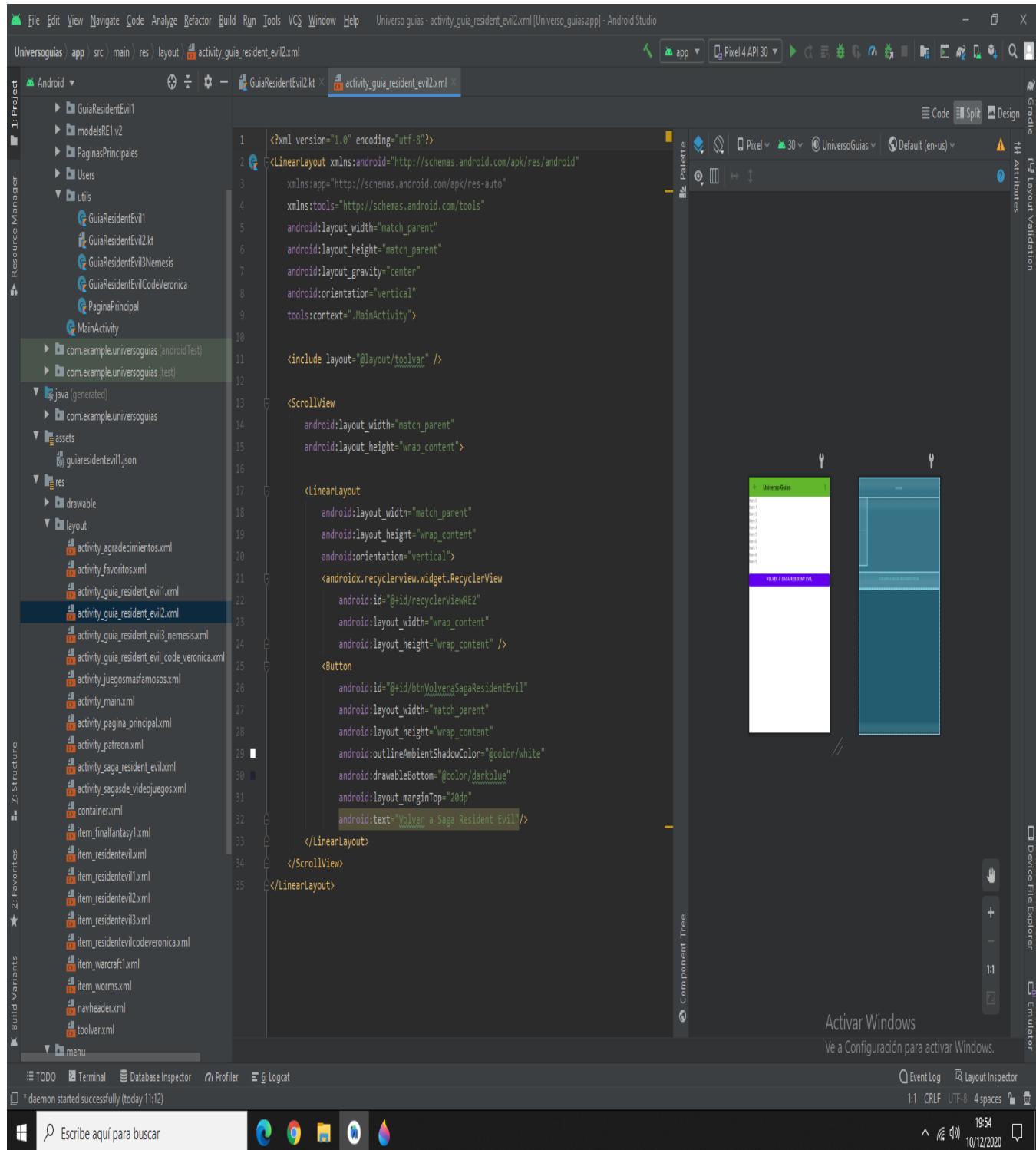
GuiaResidentEvil2.kt

```
52     sagaslista.clear()
53     for (document in it) {
54         val juego = document.toObject(Juego::class.java)
55         sagaslista.add(juego)
56     }
57 }
58 pintardatos(sagaslista)
59 }
60 }
61
62 fun pintardatos(juego: List<Juego>){
63     adapter.notifyDataSetChanged()
64 }
65
66 override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
67     menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
68     menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
69
70     return super.onCreateOptionsMenu(menu)
71 }
72
73 override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
74     when (item.itemId) {
75         R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
76         R.id.action_search -> Log.i("SagadesVideojuegos", "Search")
77         R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
78         R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
79     }
80
81     return super.onOptionsItemSelected(item)
82 }
83
84 fun returnActivity() {
85     startActivity(Intent(this, SagaResidentEvil::class.java))
86     finish()
87     return
88 }
89
90 }
```

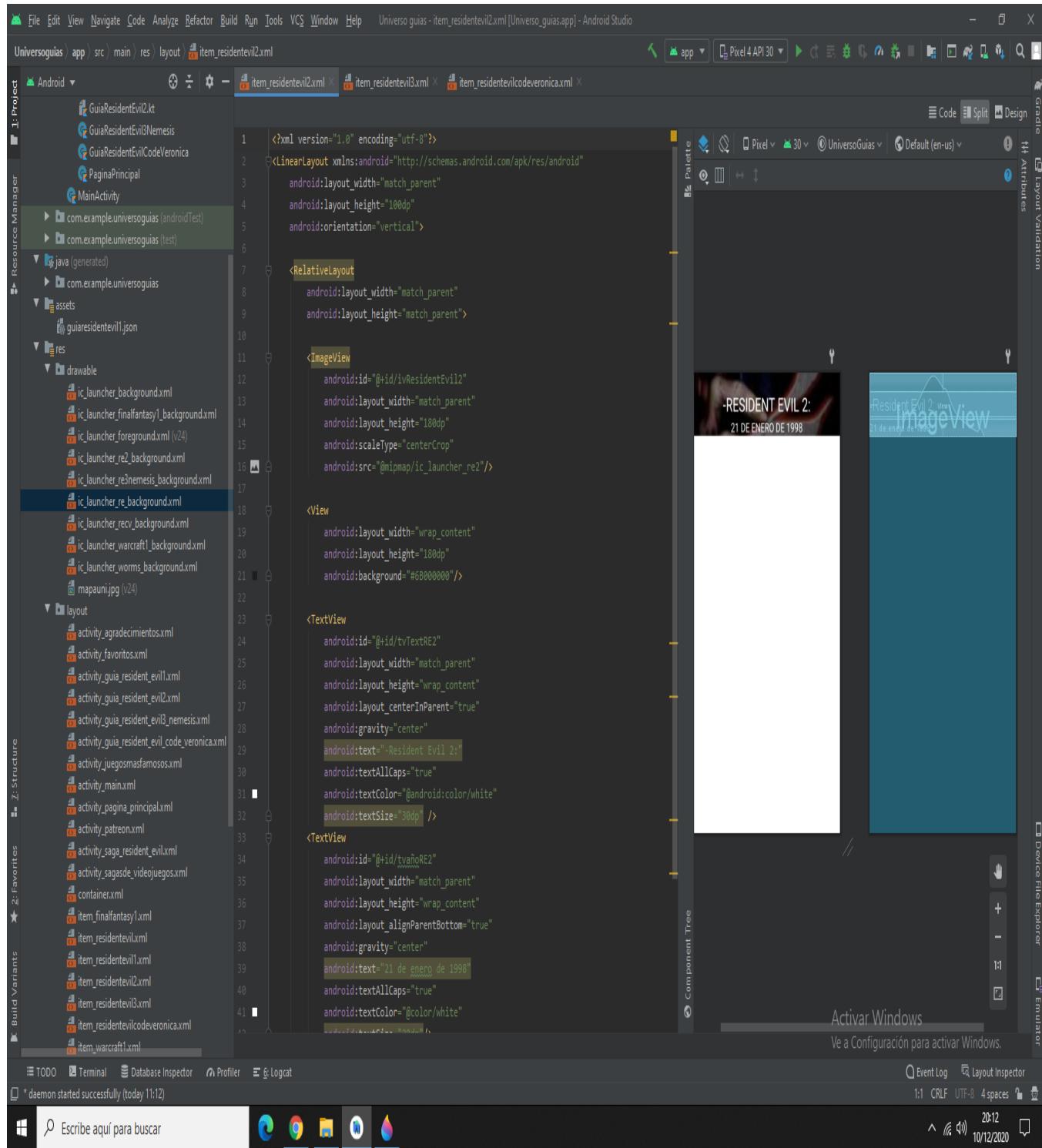
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
21:1 CRLF UTF-8 4 spaces 20:05
10/12/2020

Escribe aquí para buscar



Activity_guía_resident_evil2 (1 pantallazo):



Item_residentevil2 (2 pantallazos):

UniversoGuías - item_residentevil2.xml [UniversoGuías.app] - Android Studio

UniversoGuías\app\src\main\res\layout\item_residentevil2.xml

Android Studio Pixel 4 API 30

Code Split Design

1. Project Resource Manager 2. Favorites 3. Structure Build Variants

GuiaResidentEvil2.kt
GuiaResidentEvilNemesis
GuiaResidentEvilCodeVeronica
PaginaPrincipal
MainActivity
com.example.universoGuías (androidTest)
com.example.universoGuías (test)
java (generated)
com.example.universoGuías
assets
guiaresidentevil1.json
res
drawable
ic_launcher_background.xml
ic_launcher_finalfantasy1_background.xml
ic_launcher_foreground.xml (v24)
ic_launcher_re2_background.xml
ic_launcher_re3nemesis_background.xml
ic_launcher_re_background.xml
ic_launcher_rev_background.xml
ic_launcher_warcraft1_background.xml
ic_launcher_worms_background.xml
mapauni.jpg (v24)
layout
activity_agradecimientos.xml
activity_favoritos.xml
activity_guia_resident_evil1.xml
activity_guia_resident_evil2.xml
activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
activity_juegosmafiosos.xml
activity_main.xml
activity_pagina_principal.xml
activity_patreon.xml
activity_saga_resident_evil.xml
activity_sagadesde_videojuegos.xml
container.xml
item_finalfantasy1.xml
item_residentevil.xml
item_residentevil.xml
item_residentevil2.xml
item_residentevil3.xml
item_residentevilcodeveronica.xml
item_warcraft1.xml

Component Tree

10
11 <ImageView
12 android:id="@+id/ivResidentEvil2"
13 android:layout_width="match_parent"
14 android:layout_height="180dp"
15 android:scaleType="centerCrop"
16 android:src="@mipmap/ic_launcher_re2"/>
17
18 <View
19 android:layout_width="wrap_content"
20 android:layout_height="180dp"
21 android:background="#6B000000"/>
22
23 <TextView
24 android:id="@+id/tvTextRE2"
25 android:layout_width="match_parent"
26 android:layout_height="wrap_content"
27 android:layout_centerInParent="true"
28 android:gravity="center"
29 android:text="-Resident Evil 2:"
30 android:textAllCaps="true"
31 android:textColor="@android:color/white"
32 android:textSize="30dp" />
33
34 <TextView
35 android:id="@+id/tvYearRE2"
36 android:layout_width="match_parent"
37 android:layout_height="wrap_content"
38 android:layout_alignParentBottom="true"
39 android:gravity="center"
40 android:text="21 de enero de 1998"
41 android:textAllCaps="true"
42 android:textColor="@color/white"
43 android:textSize="20dp" />
44 </RelativeLayout>
45 </LinearLayout>

RESIDENT EVIL 2:
21 DE ENERO DE 1998

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces
20:13 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

```
1 package com.example.universoguias.adapter.juegosadapters
2
3 import ...
4
5 class JuegoAdapterRE3N (var mDataSet: List<Juego>, var onClick: (Juego)->Unit) : RecyclerAdapter<JuegoAdapterRE3N.MainViewHolder>() {
6     override fun onCreateViewHolder(parent: ViewGroup, viewType: Int): MainViewHolder {
7         val v = LayoutInflater.from(parent.context).inflate(R.layout.item_residentevil3, parent, false)
8         return MainViewHolder(v)
9     }
10
11    override fun onBindViewHolder(holder: MainViewHolder, position: Int) {
12        val data = mDataSet.get(position)
13        holder.bindItems(data)
14        holder.itemView.setOnClickListener{ onClick(data) }
15    }
16
17    override fun getItemCount(): Int {
18        return mDataSet.size
19    }
20
21    inner class MainViewHolder(var v: View) : RecyclerView.ViewHolder(v) {
22        fun bindItems(data: Juego) {
23            v.tvTextRE3.text = data.nombre
24            v.tvAnioRE3.text = data.anio.toString()
25            Picasso.get().load(data?.foto).into(v.ivResidentEvil)
26        }
27    }
28
29 }
30
31
32
33
34
35
36
37
38 }
```

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

12:7 CRLF UTF-8 4 spaces 19:35 10/12/2020

Adapter Resident Evil 3 Nemesis (1 pantallazo):

```
Universo guias - GuiaResidentEvil3Nemesis.kt [Universo_guias.app] - Android Studio
File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guias - GuiaResidentEvil3Nemesis.kt [Universo_guias.app] - Android Studio
Universo guias app src main java com.example.universo_guias utils GuiaResidentEvil3Nemesis.kt
Android Project Resource Manager 1: Project
GuiaResidentEvil1
modelsRE1.v2
PáginasPrincipales
Users
utils
GuiaResidentEvil1
GuiaResidentEvil2.kt
GuiaResidentEvil3Nemesis
GuiaResidentEvilCodeVeronica
PaginaPrincipal
MainActivity
com.example.universo_guias (androidTest)
com.example.universo_guias (test)
java (generated)
com.example.universo_guias
assets
guiaresidentevil1.json
res
drawable
layout
activity_agradecimientos.xml
activity_favoritos.xml
activity_guia_resident_evil1.xml
activity_guia_resident_evil2.xml
activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
activity_juegosmasfamosos.xml
activity_main.xml
activity_pagina_principal.xml
activity_patreon.xml
activity_saga_resident_evil.xml
activity_sagade_videojuegos.xml
container.xml
item_finalfantasy1.xml
item_residenteevil.xml
item_residenteevil1.xml
item_residenteevil2.xml
item_residenteevil3.xml
item_residenteevilcodeveronica.xml
item_warcraft1.xml
item_worms.xml
navheader.xml
toolvar.xml
menu
1 package com.example.universo_guias.utils
2
3 import ...
4
5 class GuiaResidentEvil3Nemesis : AppCompatActivity() {
6     override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
7         super.onCreate(savedInstanceState)
8         setContentView(R.layout.activity_guia_resident_evil3_nemesis)
9         setSupportActionBar(toolbar)
10
11         btnVolveraSagaResidentEvil.setOnClickListener { v: View? ->
12             returnActivity()
13             return@setOnClickListener
14         }
15     }
16
17     override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
18         menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
19         menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)
20
21         return super.onCreateOptionsMenu(menu)
22     }
23
24     override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
25         when (item.itemId) {
26             R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
27             R.id.action_search -> Log.i("SagadeVideojuegos", "Search")
28             R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
29             R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
30
31         }
32
33         return super.onOptionsItemSelected(item)
34     }
35
36     fun returnActivity() {
37         startActivity(Intent(this, SagaResidentEvil::class.java))
38         finish()
39         return
40     }
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50 }
```

Activar Windows
Ve la Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector 15:7 CRLF UTF-8 4 spaces 2006 10/12/2020

Guía Resident Evil 3 Nemesis (1 pantallazo):

Universoguia - activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml [Universo_guia.app] - Android Studio

Universoguia app src main res layout activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml

Android Project 1: Universo_guia

activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity"

    <include layout="@layout/toolvar" />

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">

            <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
                android:id="@+id/recyclerViewRE3"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content" />

            <Button
                android:id="@+id/btnVolverSagaResidentEvil"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"
                android:drawableBottom="@color/darkblue"
                android:layout_marginTop="20dp"
                android:text="Volver a Saga Resident Evil"/>
        </LinearLayout>
    </ScrollView>
</LinearLayout>
```

Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

20:07 10/12/2020

Activity_guia_resident_evil3_nemesis (1 pantalla):

Universoguías - item_residentevil3.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías app src main res layout item_residentevil3.xml item_residentevilcodeveronica.xml

Android Project Resource Manager 1: Project 2: Favorites Build Variants 3: Structure

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="100dp"
    android:orientation="vertical">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <ImageView
            android:id="@+id/ivResidentEvil3"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="180dp"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:src="@mipmap/ic_launcher_re3nemesis"/>

        <View
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="180dp"
            android:background="#6B000000"/>

        <TextView
            android:id="@+id/tvTextRE3"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_centerInParent="true"
            android:gravity="center"
            android:text="-Resident Evil 3 Némesis"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@android:color/white"
            android:textSize="30dp" />

        <TextView
            android:id="@+id/tvYearRE3"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentBottom="true"
            android:gravity="center"
            android:text="22 de septiembre de 1999"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@color/white"
            android:textSize="18dp" />
    

```

Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

20:13 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Item_residentevil3 (2 pantallazos):

Universoguías - item_residentevil3.xml [UniversoGuías] - Android Studio

Universoguías app src main res layout item_residentevil3.xml

Android item_residentevil3.xml item_residentevilcodeveronica.xml

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Pixel 4 API 30

Resource Manager Java (generated) assets res drawable layout

GuiaResidentEvil2.kt GuiaResidentEvilBNemesis GuiaResidentEvilCodeVeronica PaginaPrincipal MainActivity com.example.universoguías (androidTest) com.example.universoguías (test)

guiaresidentevil1.json

ic_launcher_background.xml ic_launcher_finalfantasy1_background.xml ic_launcher_foreground.xml (v24) ic_launcher_re2_background.xml ic_launcher_re3nemesis_background.xml ic_launcher_re_background.xml ic_launcher_rec_background.xml ic_launcher_warcraft1_background.xml ic_launcher_worms_background.xml mapaunijpg (v24)

activity_agradecimientos.xml activity_favoritos.xml activity_guia_resident_evil1.xml activity_guia_resident_evil2.xml activity_guia_resident_evil3_nemesisxml activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml activity_juegosmasfamosos.xml activity_main.xml activity_pagina_principal.xml activity_patreon.xml activity_saga_resident_evilxml activity_sagadesde_videojuegos.xml containerxml item_finalfantasy1.xml item_residentevilxml item_residentevil1.xml item_residentevil2.xml item_residentevil3.xml item_residentevilcodeveronica.xml item_warcraft1.xml

UniversoGuías Default (en-us)

Code Split Design

Attributes Layout Validation

Component Tree

RESIDENT EVIL 3 NÉMESIS:
20 DE SEPTIEMBRE DE 1999

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces
2014 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help UniversoGuías - item_residentevil3.xml [UniversoGuías] - Android Studio

Universoguías app src main res layout item_residentevil3.xml

Android item_residentevil3.xml item_residentevilcodeveronica.xml

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Pixel 4 API 30

Resource Manager Java (generated) assets res drawable layout

GuiaResidentEvil2.kt GuiaResidentEvilBNemesis GuiaResidentEvilCodeVeronica PaginaPrincipal MainActivity com.example.universoguías (androidTest) com.example.universoguías (test)

guiaresidentevil1.json

ic_launcher_background.xml ic_launcher_finalfantasy1_background.xml ic_launcher_foreground.xml (v24) ic_launcher_re2_background.xml ic_launcher_re3nemesis_background.xml ic_launcher_re_background.xml ic_launcher_rec_background.xml ic_launcher_warcraft1_background.xml ic_launcher_worms_background.xml mapaunijpg (v24)

activity_agradecimientos.xml activity_favoritos.xml activity_guia_resident_evil1.xml activity_guia_resident_evil2.xml activity_guia_resident_evil3_nemesisxml activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml activity_juegosmasfamosos.xml activity_main.xml activity_pagina_principal.xml activity_patreon.xml activity_saga_resident_evilxml activity_sagadesde_videojuegos.xml containerxml item_finalfantasy1.xml item_residentevilxml item_residentevil1.xml item_residentevil2.xml item_residentevil3.xml item_residentevilcodeveronica.xml item_warcraft1.xml

UniversoGuías Default (en-us)

Code Split Design

Attributes Layout Validation

Component Tree

RESIDENT EVIL 3 NÉMESIS:
20 DE SEPTIEMBRE DE 1999

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces
2014 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

The screenshot shows the Android Studio interface with the code editor open to the file `JuegoAdapterRECV.kt`. The code implements a RecyclerView.Adapter for displaying a list of games. The project structure on the left shows packages like `com.example.universoguias`, `com.example.universoguias.adapter`, and `com.example.universoguias.utils`. The code itself defines a class `JuegoAdapterRECV` that extends `RecyclerView.Adapter<JuegoAdapterRECV.MainViewHolder>`. It overrides methods for creating view holders, binding data, and getting item counts. It also contains an inner class `MainViewHolder` that binds data to views using Picasso for image loading.

```
1 package com.example.universoguias.adapter.juegosadapters
2
3 import ...
4
5 class JuegoAdapterRECV (var mDataSet: List<Juego>, var onClick: (Juego)->Unit) :
6     RecyclerView.Adapter<JuegoAdapterRECV.MainViewHolder>() {
7
8     override fun onCreateViewHolder(parent: ViewGroup, viewType: Int): MainViewHolder {
9         val v = LayoutInflater.from(parent.context).inflate(R.layout.item_residenteevilcodeveronica, parent, false)
10        return MainViewHolder(v)
11    }
12
13    override fun onBindViewHolder(holder: MainViewHolder, position: Int) {
14        val data = mDataSet.get(position)
15        holder.bindItems(data)
16        holder.itemView.setOnClickListener{ it.onClick(data) }
17    }
18
19    override fun getItemCount(): Int {
20        return mDataSet.size
21    }
22
23    inner class MainViewHolder(var v: View) : RecyclerView.ViewHolder(v) {
24        fun bindItems(data: Juego) {
25            v.tvTextRECV.text = data.nombre
26            v.tvYearRECV.text = data.anio.toString()
27            Picasso.get().load(data?.foto).into(v.ivResidentEvilCV)
28        }
29    }
30
31 }
32
33
34
35
36
37
38 }
```

Adapter Code verónica (1 pantallaazo):

The screenshot shows the Android Studio interface with the following details:

- File Bar:** File, Edit, View, Navigate, Code, Analyze, Refactor, Build, Run, Tools, VCS, Window, Help.
- Project Bar:** Universoguias, app, src, main, java, com, example, universoguias, utils, GuiaResidentEvilCodeVeronica.
- Toolbar:** Includes icons for Run, Stop, Emulator, Device File Explorer, and Layout Inspector.
- Code Editor:** Displays the file `GuiaResidentEvilCodeVeronica.kt` with the following content:

```
package com.example.universoguias.utils
import ...
class GuiaResidentEvilCodeVeronica : AppCompatActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContentView(R.layout.activity_guia_resident_evil_code_veronica)
        setSupportActionBar(toolbar)

        btnVolveraSagaResidentEvil.setOnClickListener { it: View ->
            returnActivity()
            return@setOnClickListener
        }

        override fun onCreateOptionsMenu(menu: Menu?): Boolean {
            menuInflater.inflate(R.menu.navmenu, menu)
            menuInflater.inflate(R.menu.menu_search, menu)

            return super.onCreateOptionsMenu(menu)
        }

        override fun onOptionsItemSelected(item: MenuItem): Boolean {
            when (item.itemId) {
                R.id.action_search -> Log.i("PaginaPrincipal", "Search")
                R.id.action_search -> Log.i("sagadesVideojuegos", "search")
                R.id.action_search -> Log.i("SagaResidentEvil", "Search")
                R.id.action_search -> Log.i("GuiaResidentEvil1", "Search")
            }

            return super.onOptionsItemSelected(item)
        }

        fun returnActivity() {
            startActivity(Intent(this, SagaResidentEvil::class.java))
            finish()
            return
        }
    }
}
```

SIDE PANELS:

- Project: Shows the project structure with modules like `GuiaResidentEvil`, `modelsRE1v2`, `PaginasPrincipales`, `Users`, `utils` (containing `GuiaResidentEvil1`, `GuiaResidentEvil2.kt`, `GuiaResidentEvilNemesis`, `GuiaResidentEvilCodeVeronica`, `PaginaPrincipal`, `MainActivity`), `com.example.universoguias (androidTest)`, and `com.example.universoguias (test)`.
- Resource Manager: Shows assets like `guiaresidentevil1.json` and resources like `drawable` and `layout` files.
- Structure: Shows the class structure of `GuiaResidentEvilCodeVeronica`.
- Favorites: Shows pinned items.
- Build Variants: Shows the current build variant.

BOTTOM TOOLBAR:

- TODO, Terminal, Database Inspector, Profiler, Logcat.
- A message: `* daemon started successfully (today 11:12)`.
- Search bar: `Escribe aquí para buscar`.
- Icons for Device File Explorer, Layout Inspector, Event Log, and Layout Inspector.
- File status: 27:1 CRLF, UTF-8, 4 spaces.
- Date and time: 10/12/2020, 20:08.

Guía Resident Evil Code Verónica (1 pantallazo):

Universoguas app src main res layout activity_guia_resident_evil_code_veronicaxml

Universo guias - activity_guia_resident_evil_code_veronicaxml [Universo_guias.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

GuiaResidentEvilCodeVeronica.kt

app Pixel 4 API 30

Code Split Design

Resource Manager

1: Project

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<nearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_gravity="center"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">

    <include layout="@layout/toolvar" />

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical">
            <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
                android:id="@+id/recyclerView"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content" />
            <Button
                android:id="@+id/btnVolverSagaResidentEvil"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:outlineAmbientShadowColor="@color/white"
                android:drawableBottom="@color/darkblue"
                android:layout_marginTop="20dp"
                android:text="Volver a Saga Resident Evil"/>
        </LinearLayout>
    </ScrollView>
</nearLayout>
```

Palette

Component Tree

Activar Windows

Vé a Configuración para activar Windows.

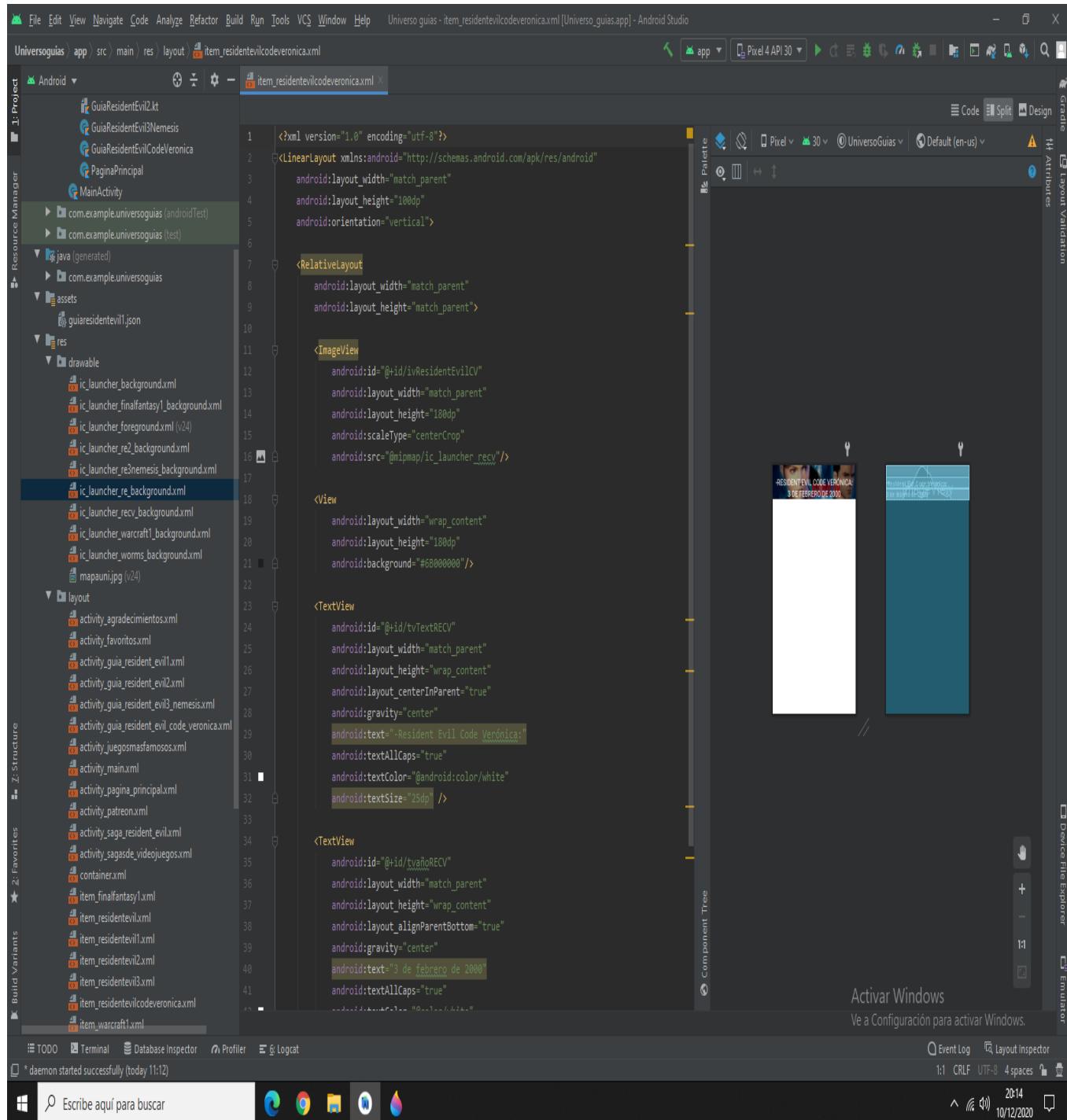
Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

20:07 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Activity_guía_resident_evil_code_veronica (1 pantalla):



Ítem_resident evil code veronica (2 pantallazos):

Universo guías - item_residenteevilcodeveronica.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

UniversoGuías app src main res layout item_residenteevilcodeveronica.xml

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Pixel 4 API 30 Default (en-us)

Project Resource Manager Favorites Build Variants Component Tree

item_residenteevilcodeveronica.xml

```
<ImageView  
    android:id="@+id/ivResidentEvilCV"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="180dp"  
    android:scaleType="centerCrop"  
    android:src="@mipmap/ic_launcher_recy"/>  
  
<View  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="180dp"  
    android:background="#6B000000"/>  
  
<Textview  
    android:id="@+id/tvTextRECV"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_centerInParent="true"  
    android:gravity="center"  
    android:text="-Resident Evil Code Verónica"  
    android:textAllCaps="true"  
    android:textColor="@android:color/white"  
    android:textSize="25dp" />  
  
<Textview  
    android:id="@+id/tvAñoRECV"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:gravity="center"  
    android:text="3 de febrero de 2000"  
    android:textAllCaps="true"  
    android:textColor="@color/white"  
    android:textSize="25dp" />  
  
</RelativeLayout>  
</LinearLayout>
```

Palette Attributes Validation

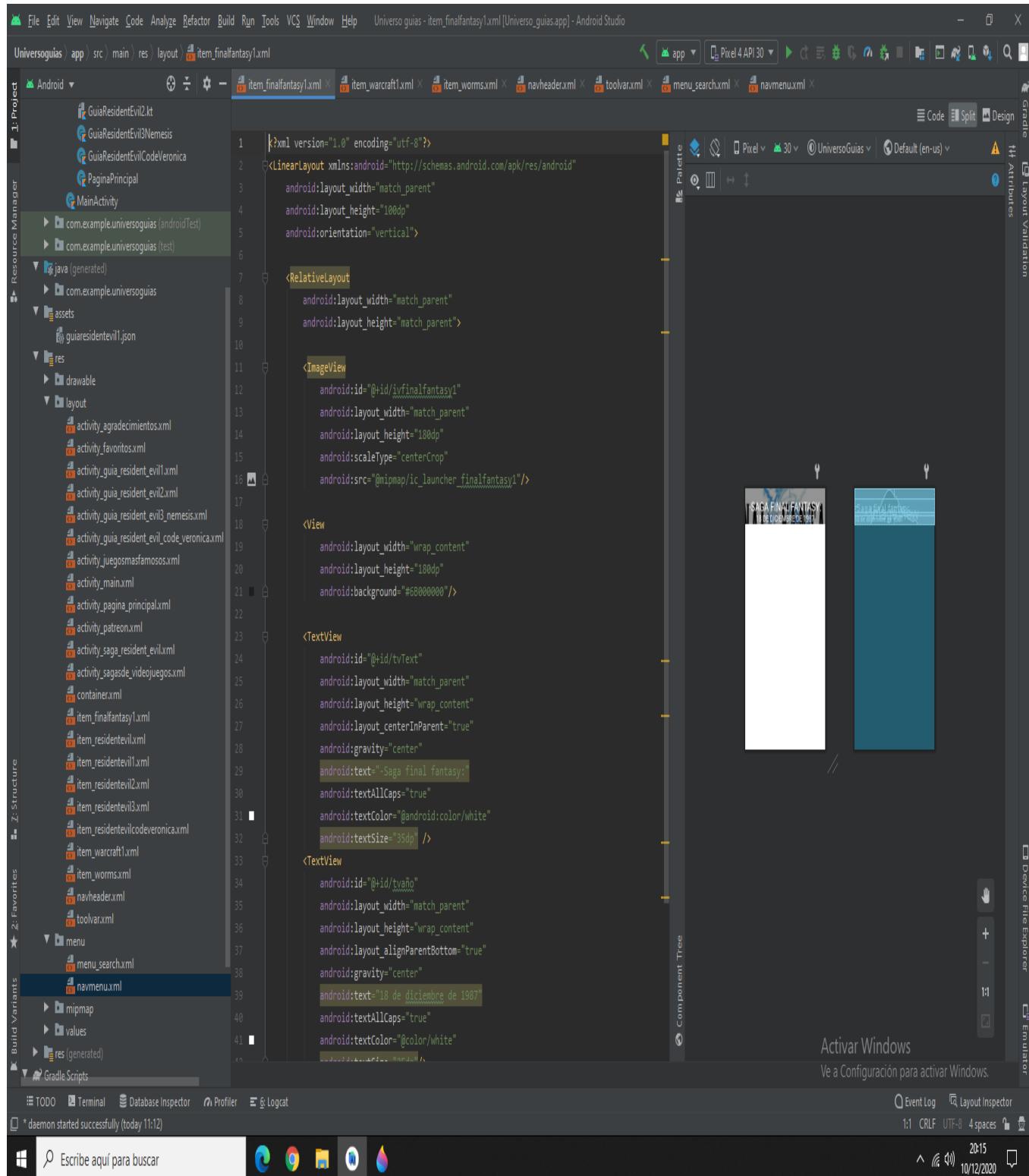
Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

20:14 10/12/2020

Demás ítems (para un futuro):



Ítem_final_fantasy_1 (2 pantallazos):

Universo guías - item_finalfantasy1.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help Universo guías - item_finalfantasy1.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Universo guías app src main res layout item_finalfantasy1.xml

Android Project Resource Manager Favorites Build Variants Build Scripts

item_finalfantasy1.xml

```
<ImageView  
    android:id="@+id/item_finalfantasy1"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="180dp"  
    android:scaleType="centerCrop"  
    android:src="@mipmap/ic_launcher_finalfantasy1"/>  
  
<View  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="180dp"  
    android:background="#68000000"/>  
  
<TextView  
    android:id="@+id/tvText"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_centerInParent="true"  
    android:gravity="center"  
    android:text="·Saga final fantasy:"  
    android:textAllCaps="true"  
    android:textColor="@android:color/white"  
    android:textSize="35dp" />  
  
<TextView  
    android:id="@+id/tvAño"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:gravity="center"  
    android:text="18 de diciembre de 1987"  
    android:textAllCaps="true"  
    android:textColor="@color/white"  
    android:textSize="25dp" />  
  
</RelativeLayout>  
</LinearLayout>
```

Palette Pixel 30 Default (en-us)

Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector
1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 2016 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Universoguías - item_warcraft1.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías app src main res layout item_warcraft1.xml

Android 1: Project 2: Favorites 3: Structure 4: Build Variants 5: Gradle Scripts

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="100dp"
    android:orientation="vertical">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <ImageView
            android:id="@+id/ivWarcraft"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="180dp"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:src="@mipmap/ic_launcher_warcraft1"/>

        <View
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="180dp"
            android:background="#6B800000"/>

        <TextView
            android:id="@+id/tvText"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_centerInParent="true"
            android:gravity="center"
            android:text="Saga Warcraft"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@android:color/white"
            android:textSize="30dp" />

        <TextView
            android:id="@+id/tvAño"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentBottom="true"
            android:gravity="center"
            android:text="1994"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@color/white" />
    

```

Palette 11 Activities 14 Layout Validation

Code Split Design

Pixel Pixel 30 UniversoGuías Default (en-us)

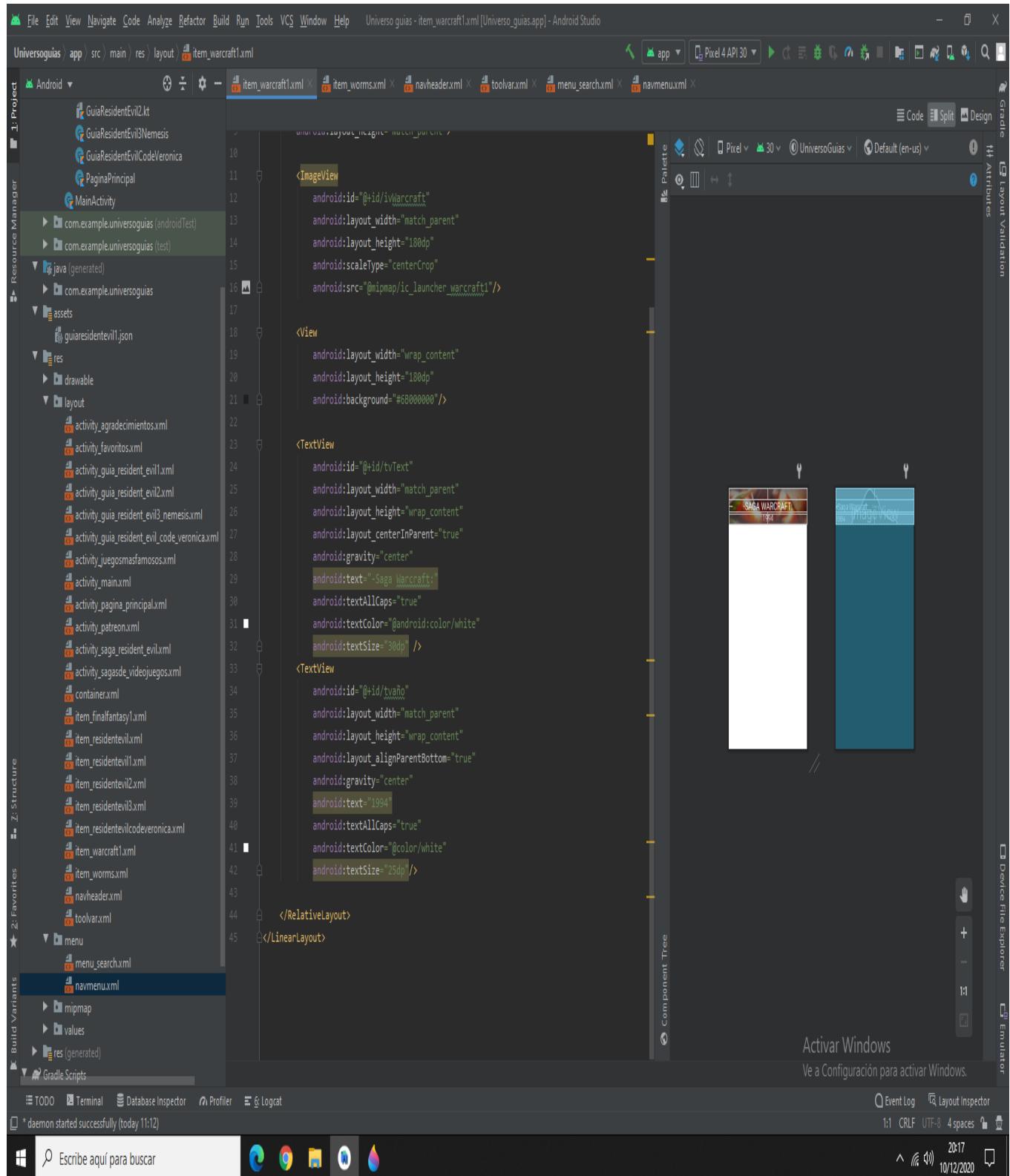
Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector 1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 20:16 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

Item_warcraft1 (2 pantallazos):



Universoguias app src main res layout item_worms.xml

Universo guias - item_worms.xml [Universo_guia.app] - Android Studio

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Android Project Resource Manager Favorites Build Variants Build Scripts

item_worms.xml navheader.xml toolbarxml menu_search.xml navmenu.xml

GuiaResidentEvil2.kt GuiaResidentEvilNemesis GuiaResidentEvilCodeVeronica PaginaPrincipal MainActivity

Java (generated) com.example.universoguias (test)

assets guiaresidentevil1.json

res drawable layout

- activity_agradecimientos.xml
- activity_favoritos.xml
- activity_guia_resident_evil1.xml
- activity_guia_resident_evil2.xml
- activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml
- activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml
- activity_juegosmasfamosos.xml
- activity_main.xml
- activity_pagina_principal.xml
- activity_patreon.xml
- activity_saga_resident_evil.xml
- activity_sagades_videojuegos.xml
- container.xml
- item_finalfantasy1.xml
- item_residentevil.xml
- item_residentevil1.xml
- item_residentevil2.xml
- item_residentevil3.xml
- item_residentevilcodeveronica.xml
- item_warcraft1.xml
- item_worms.xml
- navheader.xml
- toolbarxml
- menu
- menu_search.xml
- navmenu.xml

mipmap values res (generated)

Gradle Scripts

Code Split Design

Pixel 30 Default (en-us)

Component Tree

Activar Windows

Vea la configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces

20:17 10/12/2020

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="100dp"
    android:orientation="vertical">

    <RelativeLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <ImageView
            android:id="@+id/ivWorms"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="180dp"
            android:scaleType="centerCrop"
            android:src="@mipmap/ic_launcher_worms"/>

        <View
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="180dp"
            android:background="#6B000000"/>

        <TextView
            android:id="@+id/tvText"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_centerInParent="true"
            android:gravity="center"
            android:text="Saga Worms"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@android:color/white"
            android:textSize="30dp" />

        <TextView
            android:id="@+id/tvAño"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_alignParentBottom="true"
            android:gravity="center"
            android:text="1995"
            android:textAllCaps="true"
            android:textColor="@color/white"
            android:textSize="18dp" />
    


```

Item_worms (2 pantallazos):

Universoguías - item_worms.xml [Universo_guías.app] - Android Studio

Universoguías app src main res layout item_worms.xml

Android Project Resource Manager Z: Favorites Build Variants Gradle Scripts

item_worms.xml X navheader.xml X toolbarxml X menu_search.xml X navmenu.xml X

Code Split Design Attributes Layout Validation

Pixel 4 API 30

UniversoGuías Default (en-us)

Component Tree

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Event Log Layout Inspector

1:1 CRLF UTF-8 4 spaces 2017 10/12/2020

Escribe aquí para buscar

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

10

11 <Imageview

12 android:id="@+id/ivWorms"

13 android:layout_width="match_parent"

14 android:layout_height="180dp"

15 android:scaleType="centerCrop"

16 android:src="@mipmap/ic_launcher_worms"/>

17 <View

18 android:layout_width="wrap_content"

19 android:layout_height="180dp"

20 android:background="#68000000"/>

21 <Textview

22 android:id="@+id/tvText"

23 android:layout_width="match_parent"

24 android:layout_height="wrap_content"

25 android:layout_centerInParent="true"

26 android:gravity="center"

27 android:text="-Saga Worms"

28 android:textAllCaps="true"

29 android:textColor="@android:color/white"

30 android:textSize="30dp" />

31 <Textview

32 android:id="@+id/tvAño"

33 android:layout_width="match_parent"

34 android:layout_height="wrap_content"

35 android:layout_alignParentBottom="true"

36 android:gravity="center"

37 android:text="1995"

38 android:textAllCaps="true"

39 android:textColor="@color/white"

40 android:textSize="25dp" />

41 </Relativelayout>

42 </Linearlayout>

43

44

45

Java (generated) com.example.universoguías assets guiresidentevil1.json res drawable layout activity_agradecimientos.xml activity_favoritos.xml activity_guia_resident_evil1.xml activity_guia_resident_evil2.xml activity_guia_resident_evil3_nemesis.xml activity_guia_resident_evil_code_veronica.xml activity_juegosmasfamosos.xml activity_main.xml activity_pagina_principal.xml activity_patreon.xml activity_saga_resident_evil.xml activity_sagade_videojuegos.xml container.xml item_finalfantasy1.xml item_residentevil.xml item_residentevil1.xml item_residentevil2.xml item_residentevil3.xml item_residentevilcodeveronica.xml item_warcraft1.xml item_worms.xml navheader.xml toolbar.xml menu menu_search.xml navmenu.xml mipmap values res (generated)

1º Preguntas.

2º Agradecimientos. En la misma aplicación universo guías.

3º Logotipos. Es la imagen pixelada del mapa del minecraft. Está en Nav header.

Fin.