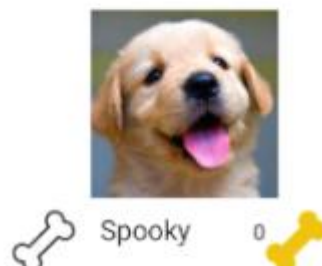
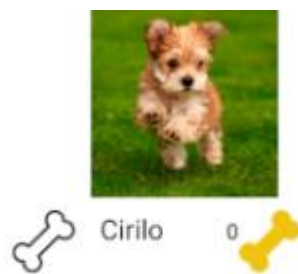
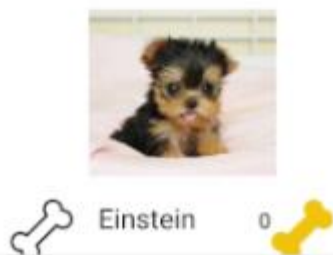
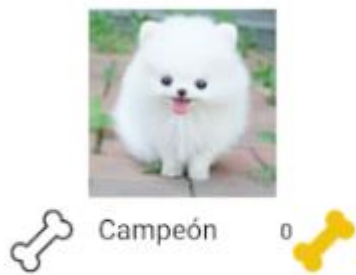
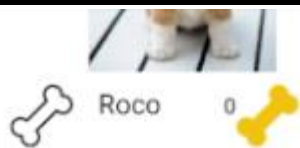
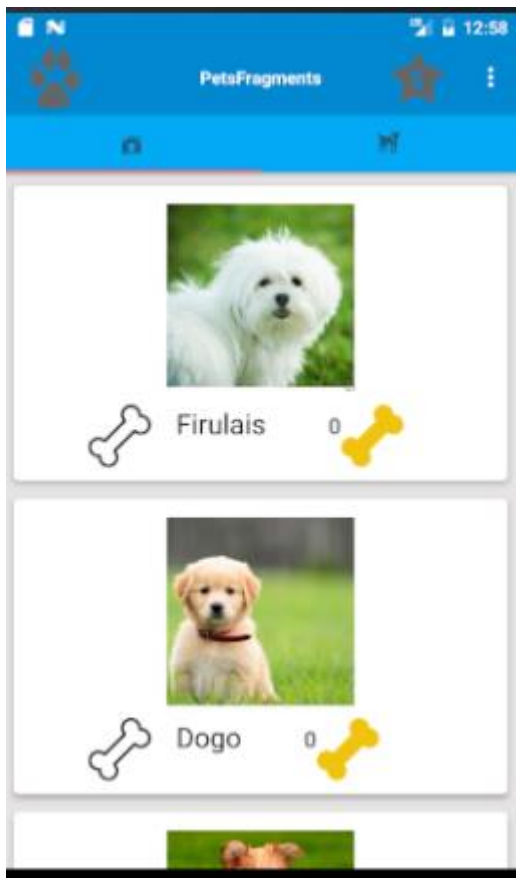


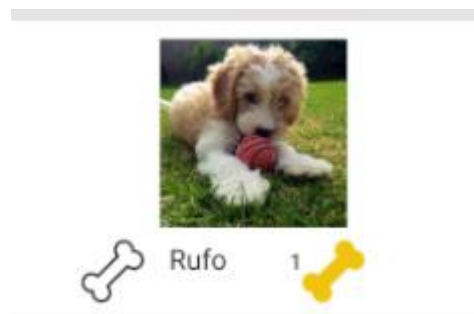
GENERANDO PERSISTENCIA EN APLICACIÓN DE MASCOTAS, CON USO DE BASE DE DATOS

Pantalla inicial, todas las mascotas con 0 "likes"

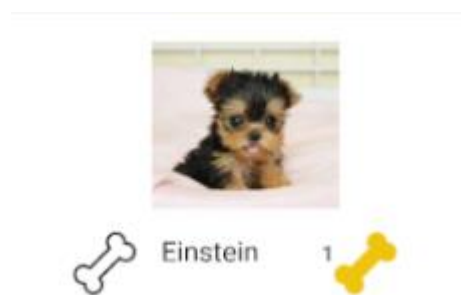


Daremos click a 5 mascotas :

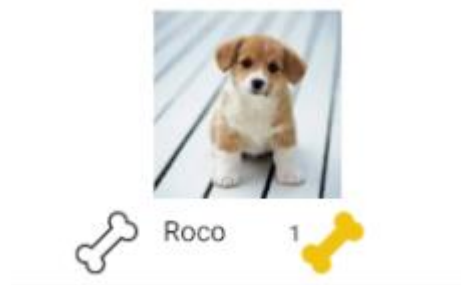
Rufo



Einstein



Roco



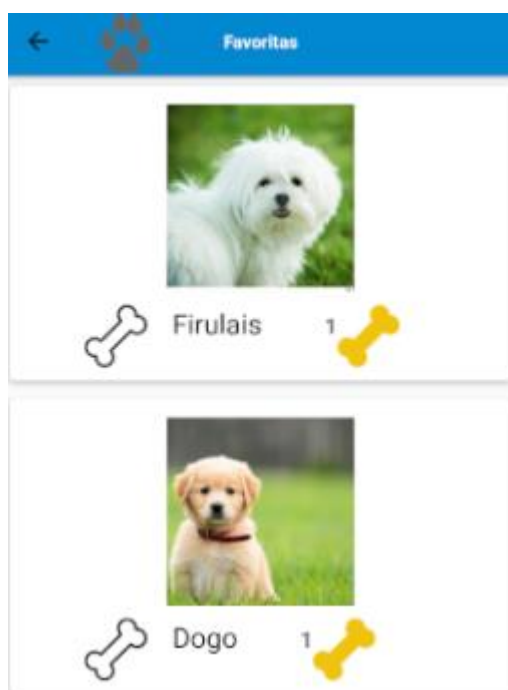
Dogo

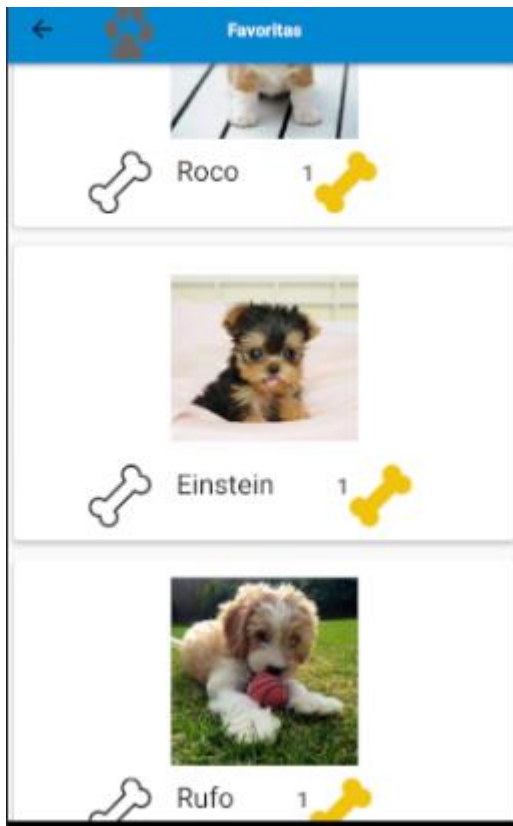


Firulais



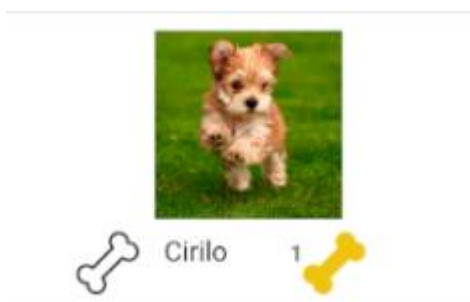
Si checamos las 5 favoritas deben aparecer éstas en orden de la más a la menos recientemente rankeada :



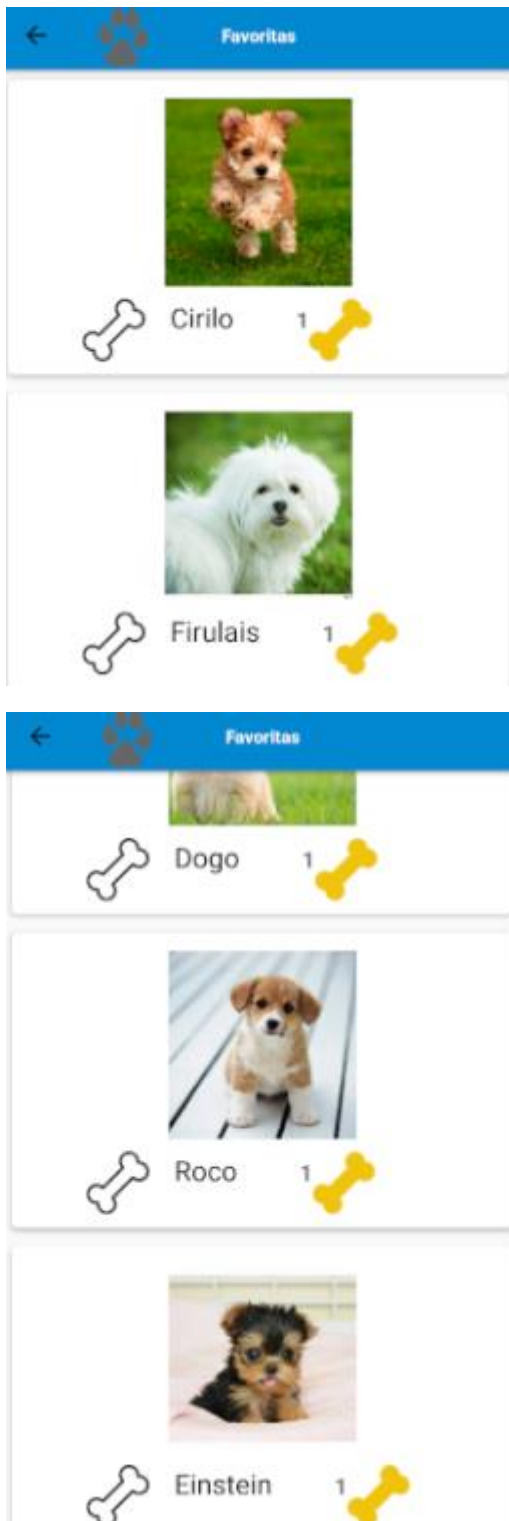


Así se mantiene la lista. Si damos “like” a otra que no esté en la lista de las favoritas, entonces desplazará a la primeramente rankeada en la lista (en este caso Rufo)

Damos “like” a Cirilo



Y ahora éste ocupa un lugar en los 5 favoritos, mientras que Rufo sale de la lista



Una mascota a la que se le den varios “likes” no ocupa sino solamente un lugar en la lista de 5 favoritos, no se repiten

ESQUEMA DE LA BASE DE DATOS

Base de Datos: mascotas

Tabla Mascotas				Tabla Likes_Mascotas	
id_mascota	Integer			id	Integer
Nombre	String			id_mascota	Integer
Foto	Integer			Likes	Integer