



UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECÁMAC

DOCENTE.

TORRES SERVIN EMMANUEL

ALUMNOS.

CASTELLANOS RAMIREZ JACQUELINE RUBI

ACOSTA SANCHEZ JESUS

ASIGNATURA.

PROGRAMACION PARA MOVILES II

GRUPO. 1922IS

DOCUMENTACIÓN DE LA APLICACION MÓVIL “GATO”

INDICE

INTRODUCCION.....	3
REGLAS DEL JUEGO	3
MODELADO DE ACCESO DE DATOS	4
QUE ES Y COMO FUNCIONA LA MANIPULACIÓN DE DATOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES	4
QUÉ Y CUALES SON LOS MECANISMOS DE TOLERANCIA A FALLOS.....	5
.....	5

INTRODUCCION

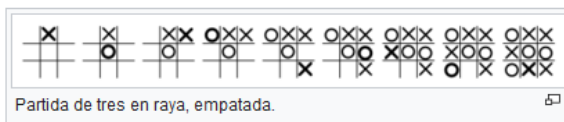
Las aplicaciones móviles hoy en día juegan un papel muy importante en nuestras vidas ya que facilitan el trabajo o las tareas que se han de realizar, pero la forma en la que trabajan los dispositivos cada día es más eficaz e innovador, por lo que el desarrollar una app móvil que en este caso un juego, conlleva diferentes herramientas, métodos y procesos para lograr su debido funcionamiento al momento de entrar a pruebas y finalmente pasar a la usabilidad del usuario.

REGLAS DEL JUEGO

El juego que se desarrolló se basa en un juego de lápiz y papel entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un tablero de 3x3 alternadamente.

Una partida ganada por el primer jugador, X:

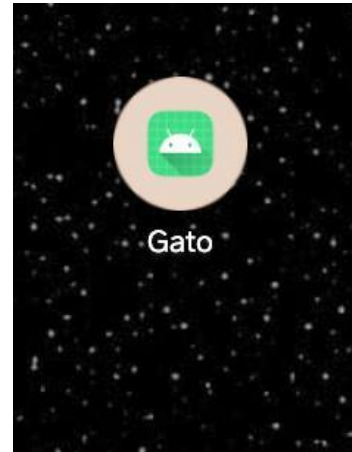
Una partida que termina en empate:



Cada jugador solo debe colocar su símbolo una vez por turno y no debe ser sobre una casilla ya jugada. En caso de que el jugador haga trampa el ganador será el otro. Se debe conseguir realizar una línea recta o diagonal por símbolo.

MODELADO DE ACCESO DE DATOS

El modelado de datos consiste en un proceso de diseño de datos del como la aplicación almacena datos en una base de datos relacional, la cual se crea por flexibilidad ya que se pueden ver los datos que se están trabajando en tiempo real de acuerdo a lo que la aplicación genera esto es de gran ayuda si en dado momento la aplicación estando en área de mercado genera ingresos y se quiere saber los procesos comerciales, esto ahorra tiempo y dinero en inversiones y procesos , así como también aumenta la velocidad, rendimiento de recuperación y análisis de datos para tener eficacia de crecimiento.



MANIPULACIÓN DE DATOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES

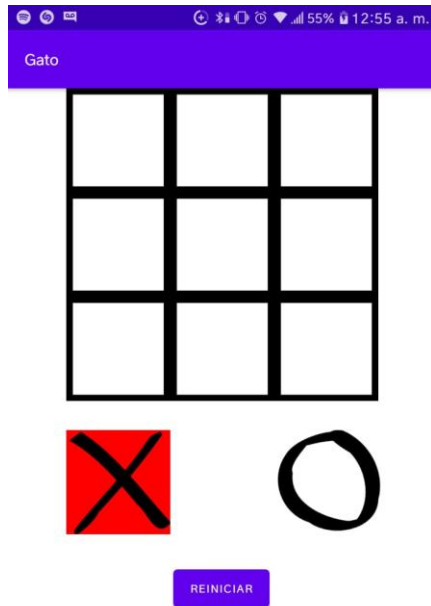
```
1 package com.gato
2
3 import ...
4
5 class MainActivity : AppCompatActivity() {
6     var imageView1:ImageView?=null
7     var imageView2:ImageView?=null
8     var imageView3:ImageView?=null
9     var imageView4:ImageView?=null
10    var imageView5:ImageView?=null
11    var imageView6:ImageView?=null
12    var imageView7:ImageView?=null
13    var imageView8:ImageView?=null
14    var imageView9:ImageView?=null
15    var imgTurnoX:ImageView?=null
16    var imgTurnoO:ImageView?=null
17    var turno="X"
18
19    val matrizGanadora= arrayOf(
20        IntArrayOf(1,2,3),
21        IntArrayOf(4,5,6),
22        IntArrayOf(7,8,9),
23        IntArrayOf(1,4,7),
24        IntArrayOf(2,5,8),
25        IntArrayOf(3,6,9),
26        IntArrayOf(1,5,9),
27        IntArrayOf(3,5,7)
28    )
29
30    var posicionesX=IntArray( size 5)
31    var posicionesO=IntArray( size 5)
32    var contadorX=0
33    var contadorO=0
34    var ganador=""
35
36    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
37        super.onCreate(savedInstanceState)
38        setContentView(R.layout.activity_main)
39        imageView1=findViewById(R.id.imageView1)
40        imageView2=findViewById(R.id.imageView2)
41        imageView3=findViewById(R.id.imageView3)
42        imageView4=findViewById(R.id.imageView4)
43        imageView5=findViewById(R.id.imageView5)
44        imageView6=findViewById(R.id.imageView6)
45        imageView7=findViewById(R.id.imageView7)
46        imageView8=findViewById(R.id.imageView8)
47        imageView9=findViewById(R.id.imageView9)
48        imgTurnoX=findViewById(R.id.imageView10)
49        imgTurnoO=findViewById(R.id.imageView11)
50    }
51 }
```

Para poder manipular correctamente los datos que contiene la aplicación móvil en tiempo real para corrección de errores y mejoras se ocupó una base de datos con la función INSERT, UPDATE, DELETE conectadas al servidor para poder procesar los datos para el usuario.

Esto si se ha agregado a la aplicación móvil una base de datos que recupere y obtenga datos que el usuario estará ingresando.

En este caso se omite la base de datos, ya que se reinicia el juego sin almacenar tipos de datos.

MECANISMOS DE TOLERANCIA A FALLOS



Dentro de la tolerancia a fallos de un software de aplicación móvil le permite al sistema seguir funcionando en caso de que la sentencia no se desarrolle como se esperaba.

Esto gracias a la recuperación de errores que nos permite navegar en el menú de regresar o salir, en este caso la aplicación tuvo errores que no tenían previstos y efectivamente para detener el proceso solo es necesario volver o salir , ya que el desarrollo de la aplicación en cuanto a la lógica y el buen funcionamiento afecto en la usabilidad del sistema.