

TRIVIA GAME



QReality

Alberto Rodríguez García
Enrique Rico González

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos
Madrid (Quintana-Ferraz)



Índice

Índice	2
1. Temática	3
2. Características destacadas	3
2.1. Pantalla de Inicio	3
2.2. Pantalla de Juego	4
2.3. Pantalla de Resultados	5

1. Temática

Las preguntas del juego irán orientadas a los videojuegos.

De este modo se realizarán cuestiones sobre sagas y franquicias conocidas, para ver cuánto sabe el jugador, y si está al día en cuanto a algunas novedades.

2. Características destacadas

La aplicación del juego se ha dividido en tres *activities*: Una para el inicio del juego, otra en la que se desarrolla la partida, y una última en la que se muestran los resultados.

2.1. Pantalla de Inicio

En la ventana de inicio se tiene que introducir un nombre de usuario. Si no, no se podrá continuar y una alerta nos indicará que hay que introducir el nombre para continuar.

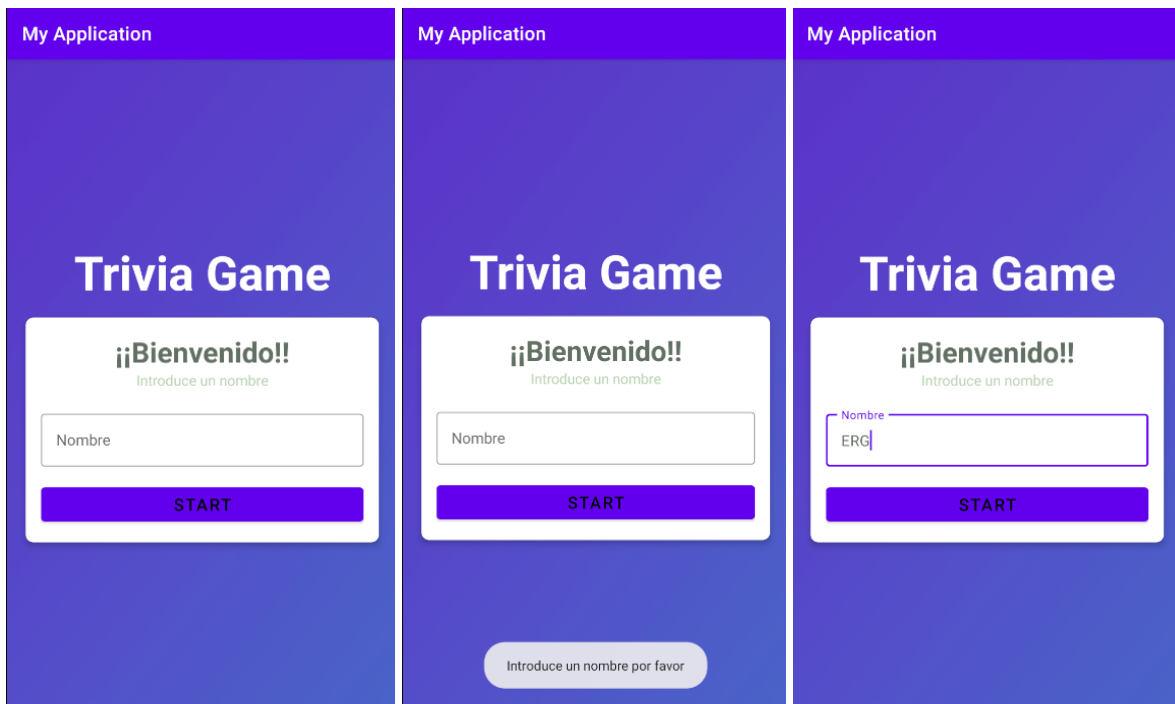


Imagen 1: Pantalla de Inicio.

Este nombre será guardado para mostrarlo en la pantalla de resultados.

2.2. Pantalla de Juego

Se irá presentando cada pregunta después de haber respondido la anterior. Para ello, habrá que elegir la única opción correcta de entre cuatro y confirmar la respuesta. En ese momento, antes de pasar a la siguiente pregunta, se notificará si se ha acertado o fallado. En caso de fallo también se indicará cuál era la respuesta correcta. En todo momento se mostrará el recuento de aciertos.

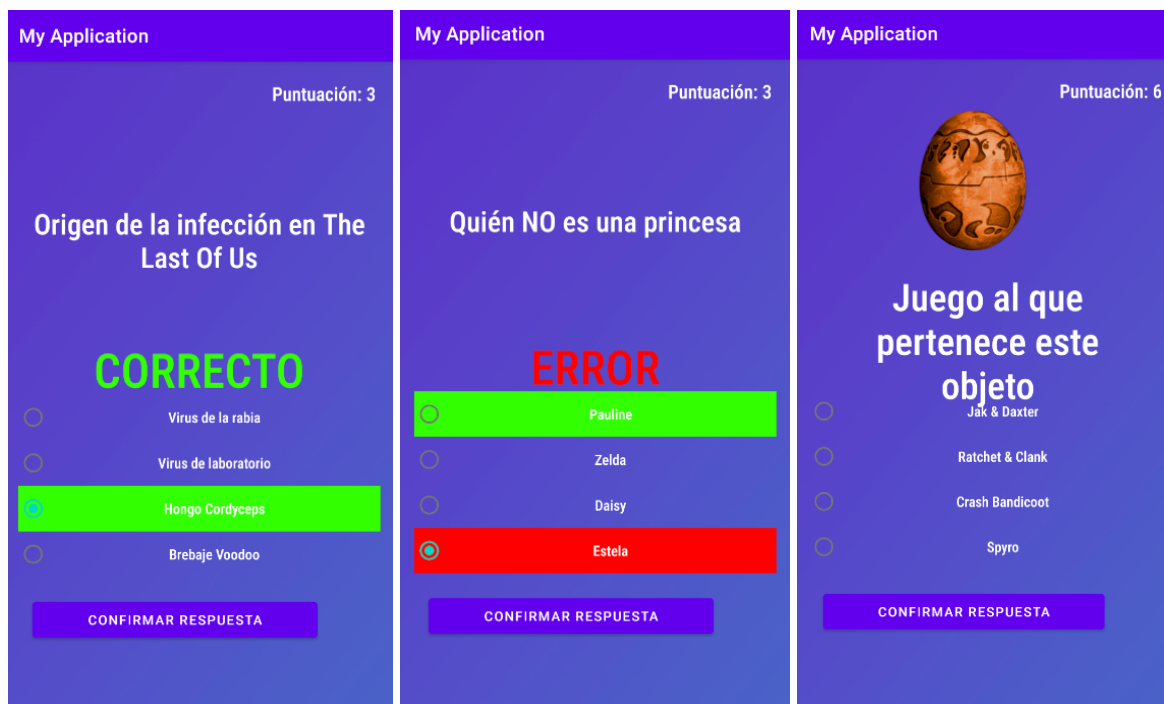


Imagen 2: Pantalla de Juego.

Como se muestra en la imagen anterior, algunas preguntas contienen imágenes en su enunciado.

En el método *onCreate*, se generan y almacenan las preguntas y sus posibles respuestas. Esto se ha llevado a cabo con una matriz en la que la primera columna corresponde a los enunciados, y las otras cuatro contienen las posibles respuestas de cada pregunta. Un array determina cuál es la respuesta correcta a cada pregunta.

El método *UpdateQuestions*, prepara la distribución de la interfaz para cada pregunta, dependiendo de si esta contiene o no imagen.

El método *CheckAnswer* es el que marcará en rojo la respuesta seleccionada si no es la correcta, y en verde la correcta.

2.3. Pantalla de Resultados

En esta pantalla se mostrarán el nombre del usuario y la puntuación final obtenida. Se da la opción de jugar una nueva partida o salir a la pantalla de inicio.

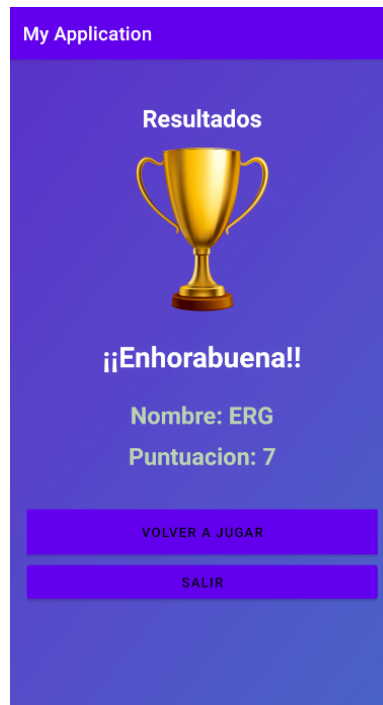


Imagen 3: Pantalla de Resultados.

Para poder utilizar el nombre de usuario y la puntuación en la *activity* de resultados, ha hecho falta crear variables que hemos ido propagando entre *activities* gracias al almacenamiento clave-valor que proporciona *Intent*.