

Proyecto Prueba 1

Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Propuesto por: Astrid
Cristina Ortega
Experta Regional Cauca 2015

IDE: Android Studio

Juegos WorldSkills –EmparejApp.

Para desarrollar esta aplicación su equipo tiene un tiempo total de 5 horas 30 minutos.

Descripción del Proyecto:

La aplicación consiste en realizar una versión de un famoso juego que consiste en emparejar imágenes, el juego debe tener mínimo 3 niveles fácil (4 parejas), medio (6 parejas) y difícil (8 parejas), además de dos opciones de juego: uno temporizado y otro sin tiempo, al final de la partida se debe poder publicar el puntaje obtenido en redes sociales (twitter y Facebook).

Logo, icono e imágenes necesarias

- Deberá crear dos iconos, uno con el tamaño 512x512px para publicar el logo en el Play Store y el otro con un tamaño de 144x144px que será usado cuando la App es instalada.
- Un Logo, con el nombre WS EmparejApp deberá ser creado. El logo podrá ser usado por usted donde cree que aplique y donde es requerido por la aplicación
- 2 capturas de pantalla, Archivo JPEG o PNG de 24 bits (no alfa). Longitud mínima para los laterales: 320 píxeles, para las siguientes resoluciones: Teléfono, Tablet de 7 pulgadas o Tablet de 10 pulgadas para publicar en el Play Store.
- Imagen destacada con tamaño 1024 x 500px, Archivo JPG o PNG de 24 bits (no alfa) para publicar en el Play Store
- Imagen promocional para publicar en el Play Store, Archivo JPG o PNG de 24 bits (no alfa) de tamaño 180 x 120px.

NOTA: Los iconos, logos e imagen destacada deben tener diferencias significativas. No pueden ser las mismas imágenes con mínimos cambios en tamaño o color.

Aplicación

La App deberá tener las siguientes características:

- Un Splash Screen con un tiempo prudencial que al terminar lleve a la pantalla de inicio y que solo se muestre al iniciar la aplicación. (al retroceder en el menú de inicio deberá salir de la aplicación).
- El juego es multijugador(2 personas) por turnos.
- Después del Splash Screen se debe permitir ingresar el nombre de cada jugador que se debe guardar junto con el puntaje al finalizar el juego.
- En la pantalla de inicio debe contener el logo que usted creo, con un menú de opciones el cual contiene: iniciar el juego, ver los 5 últimos puntajes más altos, y acceder a una configuración del juego.
- Antes de iniciar el juego se debe permitir elegir el nivel de dificultad.
- En el juego se deberá desplegar de manera aleatoria las imágenes, las cuales deben estar ocultas al usuario, cada vez que se pulse sobre una imagen esta debe voltearse y mostrar su contenido, si el jugador selecciona una pareja de imágenes correcta, estas deben desaparecer, se debe escuchar el sonido win.mp3 provisto en los

Test Project for Mobile Apps Challenge WSC2015	Version: 1.0 Date: 25.08.15	2 of 3
--	--------------------------------	--------

recursos de la prueba y sumar 100 puntos al jugador, si selecciona dos imágenes diferentes, estas deben volver a ocultarse pasados 1000ms y se debe escuchar el sonido lose.mp3 (ambas imágenes deben poder visualizarse almenos 1000ms ambos casos) y restar 2 puntos al jugador.

- Solo se puede seleccionar dos imágenes por turno.
- Si un jugador acierta puede seguir jugando hasta equivocarse.
- La pantalla del juego deberá mostrar un puntaje que equivale a la cantidad de movimientos acertados (cada acierto es igual a 100 puntos).
- La pantalla del juego debe mostrar los nombres de los jugadores con sus respectivos puntos.
- El turno debe asignarse de forma aleatoria (No siempre empieza jugando el mismo jugador).
- El nombre del jugador y sus puntos deben estar en color negro cada que a este le toque el turno en la partida del juego y el nombre y los puntos del otro jugador deben estar en color gris.
- Si se selecciona la opción de temporización, la pantalla de juego debe mostrar el tiempo gastado durante el juego.
- La pantalla de configuración deberá permitir al usuario modificar el tiempo máximo de juego(cuando se acaba el tiempo termina) y poder guardarlo para que sea cargado en la próxima partida, a menos que este sea cambiado antes de empezar la nueva partida.
- Al finalizar la partida, se debe mostrar una pantalla con el tiempo gastado en juegos por defecto o el tiempo restante en el caso de los juegos por configuración y la opción de publicar en redes sociales (twitter y facebook).
- Debe existir una interface para ver los 5 últimos puntajes más altos para cada nivel de juego y para cada configuración (tiempo y cantidad de movimiento)

Notas:

- La aplicación será evaluada en el dispositivo, emulador o simulador donde el equipo competidor realizó sus pruebas de funcionalidad.
- Para pasar los recursos desde el equipo de un competidor a otro se tiene que usar un sistema de control de versiones de Android Studio.
- Solo se tendrá acceso a la página oficial de desarrolladores de Facebook y Android