

Proyecto Prueba 2

Desarrollo de Aplicaciones Móviles

Propuesto por:

Christian Serna Gámez

Jefe de Expertos Apps Móviles

Tomado de: Strooper WS Américas 2014

IDE: Android Studio

Juegos WorldSkills – ColorApp

Para desarrollar esta tarea su equipo tiene un total de tiempo de 5 horas y 15 minutos

Descripción del Proyecto

El área de bienestar al aprendiz SENA, desea desarrollar una aplicación que permita medir el tiempo de reacción de las personas a partir del efecto Stroop que hace referencia a cuando una palabra como "amarillo", "azul", "verde", "rojo", etc. está escrita con una tinta de un color que difiere del color expresado por el significado semántico (p.ej. la palabra "rojo" escrita con tinta azul), se produce un retraso en el procesamiento del color de la palabra, lo que aumenta el tiempo de reacción y favorece los errores.

Los siguientes recursos deben ser producidos y desarrollados en el proyecto a entregar:

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 ColorApp 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 alguna de las siguientes resoluciones: Teléfono o 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:

- Pantalla de inicio con el logo que usted creo, con un menú de opciones para iniciar el juego, ver los 5 últimos puntajes más altos, y acceder a la configuración de un juego personalizado.
- El juego deberá desplegar de manera aleatoria una palabra con el nombre de los colores amarillo, rojo, verde o azul, para que el intento sea correcto deberá seleccionar el botón con el color que corresponde a la tinta en la que está pintada la palabra. Por ejemplo: Si se proyecta la palabra "verde" pintada de tinta roja, el usuario deberá seleccionar el botón Rojo.
- Cada palabra debe ser desplegada por una cantidad de tiempo determinada, si el tiempo finaliza sin una respuesta del usuario, la palabra será considerada como incorrecta (en el caso de juegos por defecto perderá también un intento).

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

- La pantalla del juego deberá tener cuatro botones, uno para cada color.
- Los botones para seleccionar el color correcto deben cambiar de posición de forma aleatoria al tiempo que cambia el nombre del color.
- Los Juegos normales (por defecto) son iniciados desde la pantalla de inicio, con 3 segundos de duración total en la presentación de cada palabra y con un límite de 3 intentos fallidos por sesión de juego.
- La aplicación debe contar con un botón para pausar el juego hasta 2 veces, pero al reanudar, los valores (nombre de color, tinta y posición de botones de selección) deben volver a cargarse de forma aleatoria, de tal forma que dicha pausa no de ventaja sobre la respuesta del jugador.
- La pantalla de configuración deberá permitir al usuario modificar los atributos del juego normal (por defecto), creando un juego personalizado, Las opciones modificables son las siguientes:
 - Iniciar juego por límite de tiempo y no por intentos.
 - La cantidad de tiempo que una palabra es mostrada en milisegundos (por defecto 3000milisegundos) o Seleccionar el número total de intentos por sesión de juego
- La pantalla de configuración deberá también permitir al usuario iniciar el juego personalizado con las reglas definidas en la última sesión de juego personalizado.
- Los colores disponibles son los siguientes: Amarillo, Azul, Rojo y Verde
- La interface del juego deberá constantemente desplegar la siguiente información durante el progreso del juego:
 - Cantidad de Palabras desplegadas hasta el momento
 - Número de palabras correctas (cuando se presiona el botón correspondiente con el color en el que se pinta la palabra)
 - Intentos faltantes o tiempo faltante según el caso.
- Después que el juego termina, el deberá desplegar el resultado al usuario donde se describa el conteo de palabras correctas e incorrectas.
- Una interface para mostrar una lista local de puntajes más altos, esta lista deberá desplegar los cinco puntajes más altos, solo para juegos por defecto

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