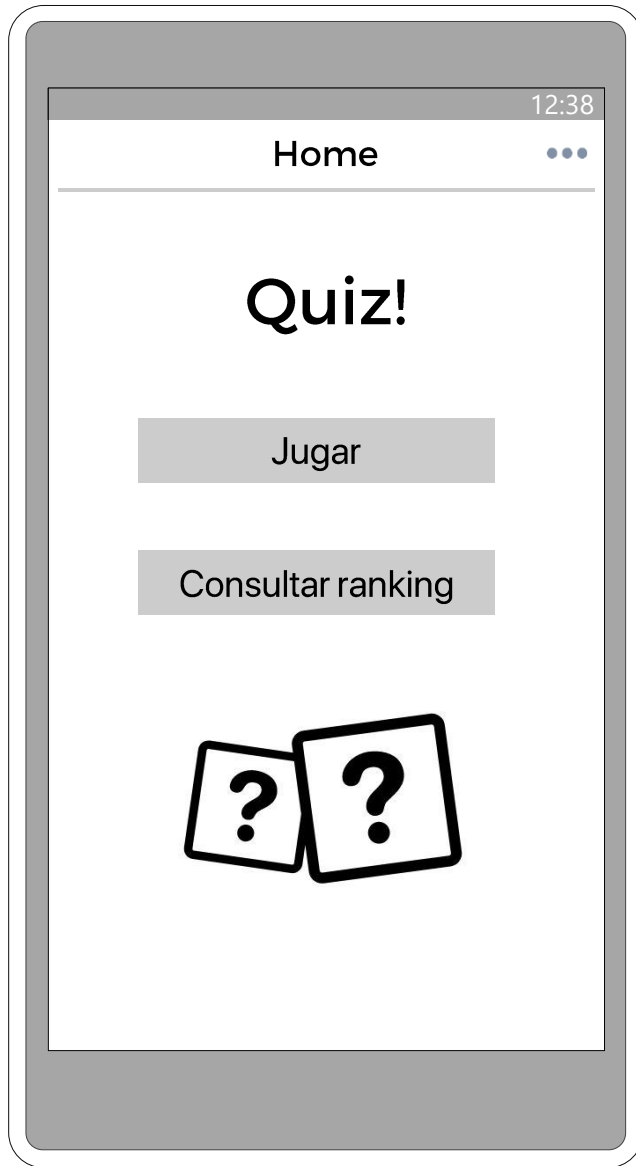


Desarrollo de Software para Dispositivos Móviles

Proyecto final: Quiz!

Realizado por: Alfonso López Ruiz, Juan Valenzuela del Barco





1

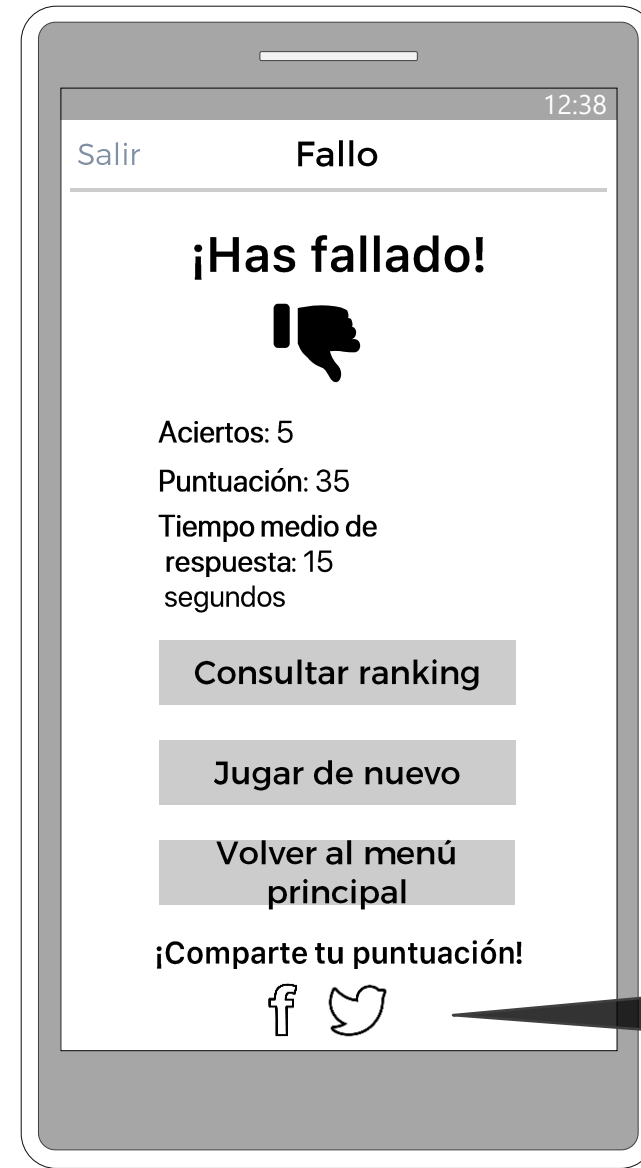
Todas las respuestas nos pueden llevar a las 3 pantallas señaladas:
4: Falla la pregunta.
5: Es la última pregunta y la acierta.
3: Acierta la pregunta pero aún no es la última.



2



3



4

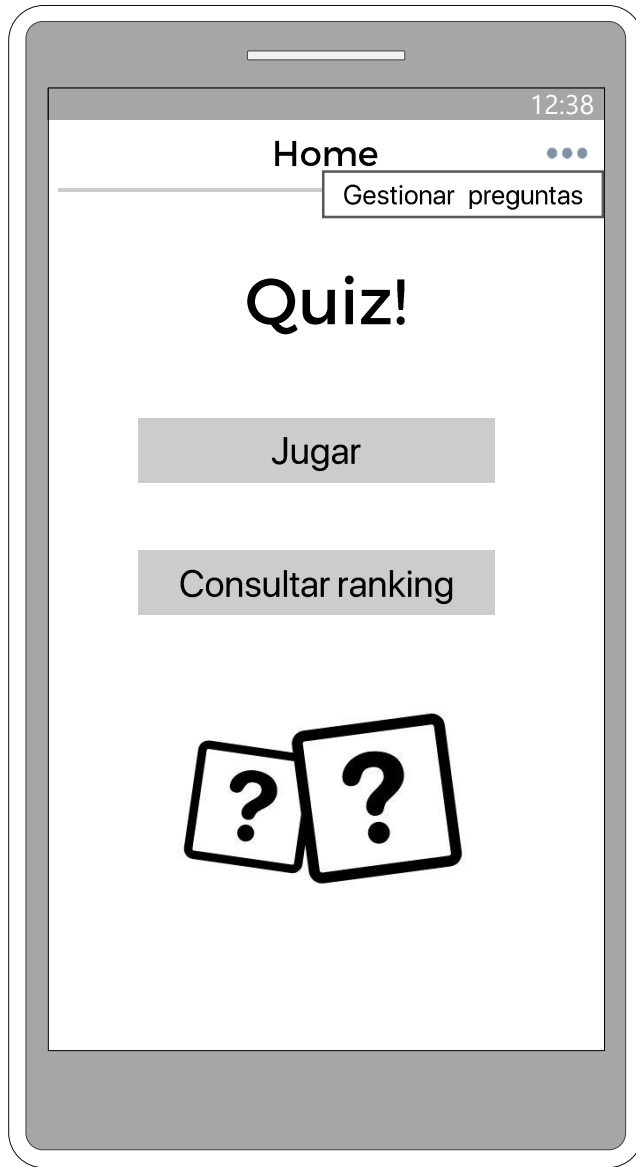


5

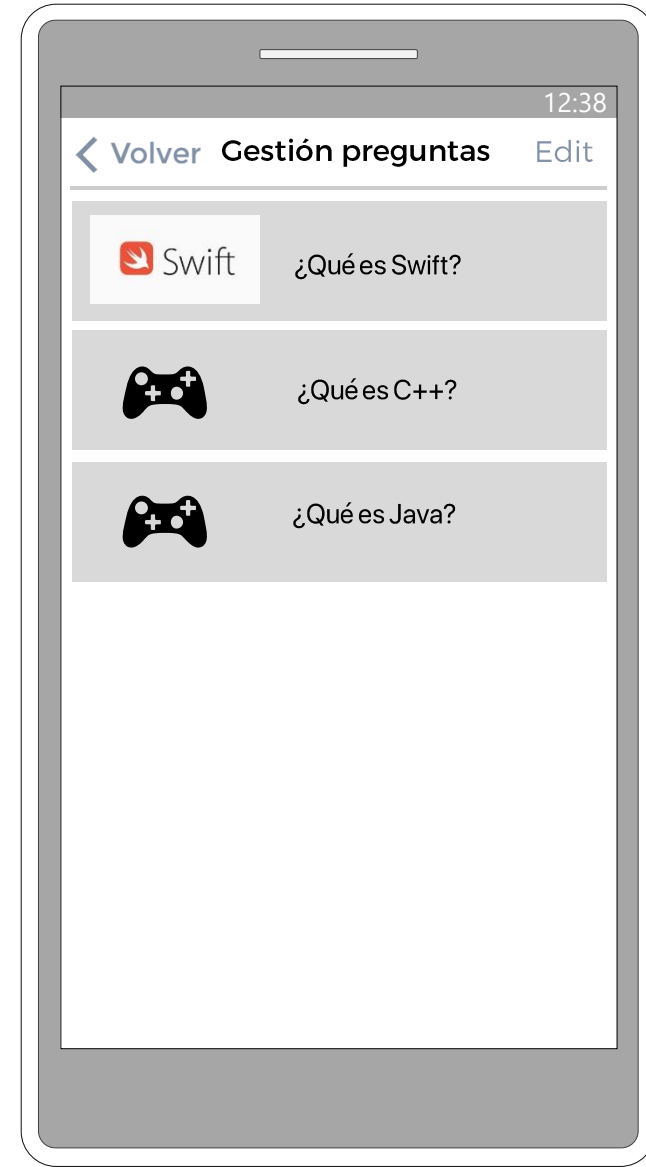
Iremos a una pantalla u otra en función de la vista donde se pulsó 'Consultar ranking'



6



7



8

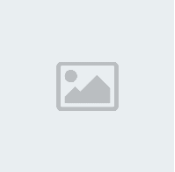
12:38

[Volver](#) Nueva pregunta [Guardar](#)

Enunciado

¿Qué es Swift?

Imagen (opcional)



Respuesta correcta

Respuestas falsas

Un pokémon

Un coche ecológico

El infierno

Categoría (opcional)

Programación

Nos iremos a las vistas 11 y 12 en caso de fallo en los datos introducidos.

La diferencia entre ambas pantallas es que al actualizar tendremos ya valores establecidos y no estarán vacíos los campos obligatorios.

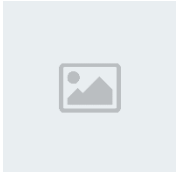
12:38

[Volver](#) Actualizar pregunta [Guardar](#)

Enunciado

¿Qué es Swift?

Imagen (opcional)



Respuesta correcta

Respuestas falsas

Un pokémon

Un coche ecológico

El infierno

Categoría (opcional)

Programación

12:38

[Volver](#) Nueva pregunta [Guardar](#)

Enunciado

¿Qué es Swift?

Imagen (opcional)

Debe rellenar todos los campos para guardar la pregunta

OK

Respuestas falsas

Un pokémon

Un coche ecológico

El infierno

Categoría (opcional)

Programación

11

Ambas pantallas representan situaciones de fallo al añadir/actualizar preguntas. Por ejemplo, dejar una de las cuatro respuestas vacía.

12:38

[Volver](#) Actualizar pregunta [Guardar](#)

Enunciado

¿Qué es Swift?

Imagen (opcional)

Debe rellenar todos los campos para guardar la pregunta

OK

Respuestas falsas

Un pokémon

Un coche ecológico

El infierno

Categoría (opcional)

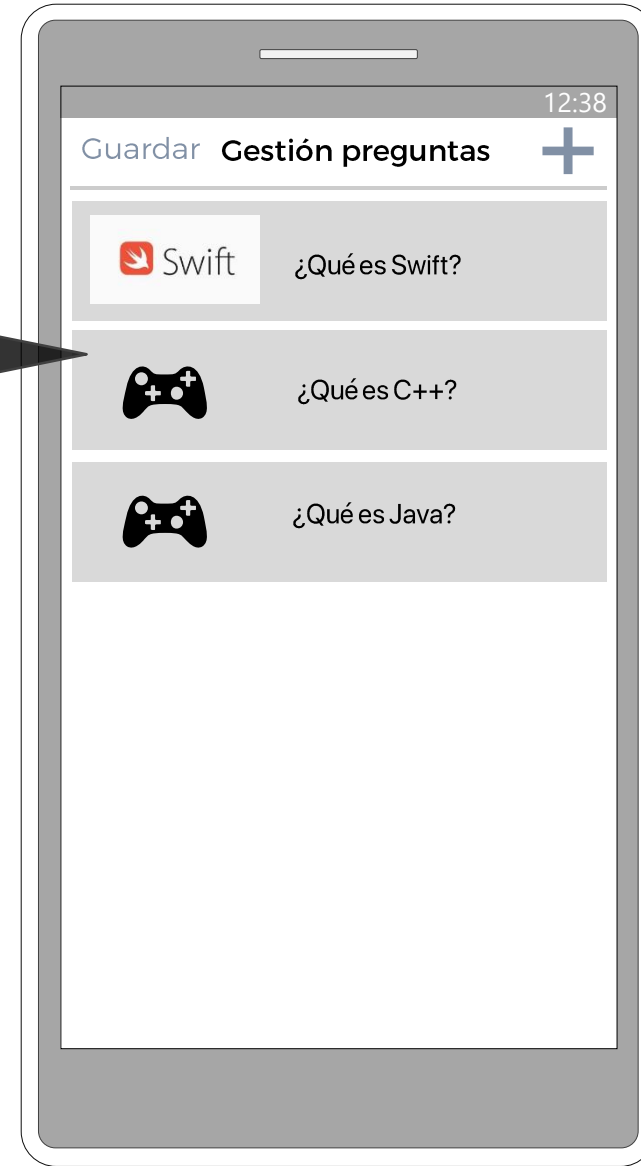
Programación

12



13

Podemos eliminar una pregunta deslizando hacia la derecha



14