

Desarrollo de Software para Dispositivos Móviles

Planteamiento del proyecto final

Alfonso López Ruiz, Juan Valenzuela del Barco
alr00048@red.ujaen.es, jvb00007@red.ujaen.es

PLANTEAMIENTO DE LA APLICACIÓN

La aplicación a desarrollar como proyecto final será un juego de preguntas y respuestas, donde cada partida será un test con preguntas que el usuario debe acertar.

El usuario dispondrá de un conjunto de preguntas, de cuyo mantenimiento se encarga él mismo (añadir, actualizar y eliminar). En cada partida aparecerán todas estas preguntas, cada una de las cuales estará formada por un enunciado, cuatro respuestas, donde una será la verdadera, y también podrá tener una imagen. Nótese que a la hora de realizar un test, el orden de las preguntas y sus respuestas será aleatoria para que su contestación no sea automática.

Las partidas a realizar se extenderán hasta que el usuario falle una pregunta o bien complete el test. Fallar no solo será equivocarse al responder, sino también no responder dentro del tiempo máximo establecido. Al acertar una pregunta, siempre y cuando no sea la última, se mostrará una vista intermedia como puente hacia la siguiente, de tal forma que puede servir como pausa para el usuario, por lo que será éste quien decida cuándo continuar. En esta vista además se mostrarán las estadísticas actuales del jugador en la partida (aciertos, puntos y tiempo de respuesta medio).

Una vez ha terminado la partida tendrá la opción de volver a jugar (otra partida con un orden de preguntas y respuestas diferente), volver al menú principal (lo veremos posteriormente) y de consultar el ranking de puntuaciones. También en la pantalla final se mostrará un resumen de la partida: aciertos, tiempo medio por respuesta y la puntuación obtenida. Asimismo, podrá compartir su puntuación en las redes sociales.

Dado que el usuario podría querer salir de la partida, en cualquier momento tendrá dicha opción: durante el juego tendrá un botón disponible, y al finalizar tendrá la opción de volver al menú principal. Esto también es aplicable a cualquier vista, se le debe permitir volver atrás al usuario siempre y cuando se pueda.

El menú principal contendrá todas las acciones posibles que podemos llevar a cabo:

- Jugar una partida: ya lo hemos comentado previamente.
- Consultar el ranking de máximas puntuaciones obtenidas. Se mostrará el ranking de puntuaciones obtenidas, de mayor a menor. Debe aparecer la fecha y hora en la que se obtuvo dicha puntuación para que el usuario reconozca cuando consiguió dicha puntuación.
- Gestión de preguntas: añadir, eliminar o actualizar las preguntas. Tanto a la hora de añadir como de actualizar habrá que comprobar que todos los campos obligatorios (todos lo son, a excepción de la imagen) están correctamente rellenados.

Un posible diagrama de interacción sería el siguiente, donde sólo se consideran interacciones hacia delante, algo a tener en cuenta al diseñar nuestra aplicación, ya que el usuario debería siempre poder retroceder (siempre que se pueda):

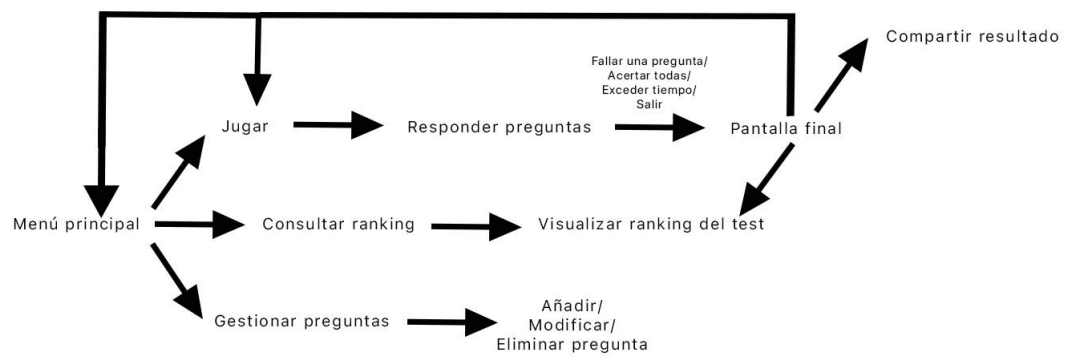


Figura 1. Ilustración de una posible interacción en la aplicación (sólo hacia delante).