



Laboratorio 1: Eventos, Activity Lifecycle & Navigation, y Menús

- Duración:
 - A partir de: las 07:00 pm del 04 de Setiembre
 - Entrega de la solución: hasta las 10:00 am del Domingo 07 de Setiembre
- El laboratorio es **estrictamente individual (En caso de encontrar algún tipo de plagio, el alumno tendrá 0)**. Cada alumno deberá subir la URL del repositorio en Paideia.
- **Subir a Paideia:**
 - URL del repositorio git con el formato: **Lab1_<código del alumno>**

Recomendación: “Leer todo el documento antes de empezar”

Se desea implementar una aplicación móvil en donde se tiene 1 juego educativo:

- TeleAhorcado


1. Inicio de aplicación (3.5 pts)

Al ingresar a la aplicación se muestra una vista similar a la mostrada. Cuando se llena el campo de nombre, recién se habilita el botón de Jugar. Luego de ello, se puede escoger la temática del juego.

Nota: El título “TeleAhorcado” puede cambiar de color (Azul, Verde o Rojo) gracias a un Context Menu.

APPSIoT- Lab 1

Bienvenido



TeleAhorcado

← APPSIoT- Lab 1

Bienvenido

<Nombre>

Seleccione una temática:



2. Menú (1.5 ptos)

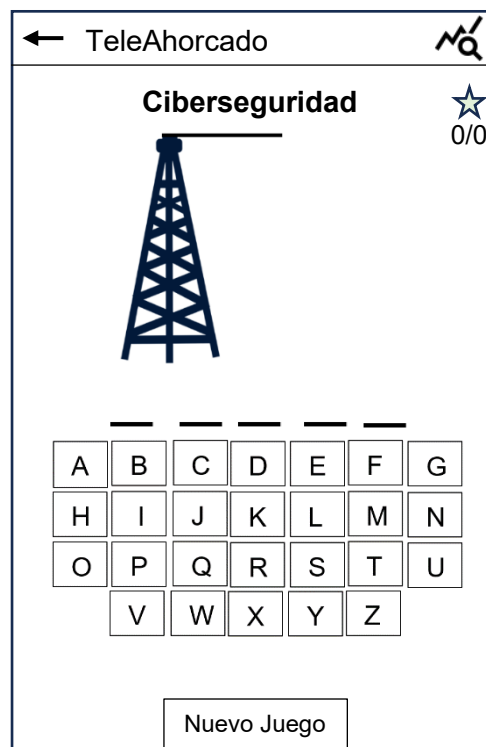
El menú superior contiene:

- Botón de regreso que cancela la partida y regresa a la selección de temáticas. Si el usuario está en la pantalla de selección, el botón de regreso lo dirige a la página de inicio (se pierde todo el progreso acumulado).
- Nombre de la aplicación
- Botón de 'Ver perfil y estadísticas'

3. Juego (7 ptos)

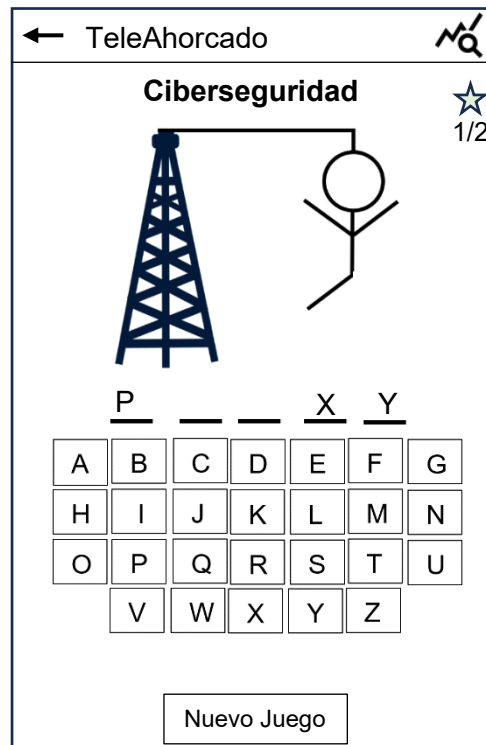
Al cargar el juego se mostrará 26 letras del abecedario, la imagen de la antena en donde irá el ahorcado y un botón de "Nuevo Juego". Una palabra será escogida al azar y el usuario debe adivinar. Sus letras irán apareciendo conforme se vaya adivinando. Existe un botón adicional en forma de estrella que corresponde al "comodín" (se explicará luego).

*Nota: Las palabras a aparecer, que dependen de la temática, quedan a cargo del estudiante. Asimismo, la longitud de las palabras (número de letras por palabra) **debe** ser variable.*

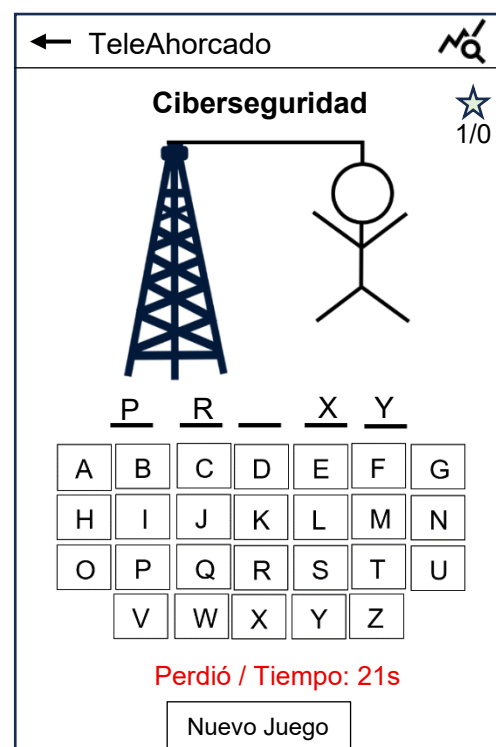
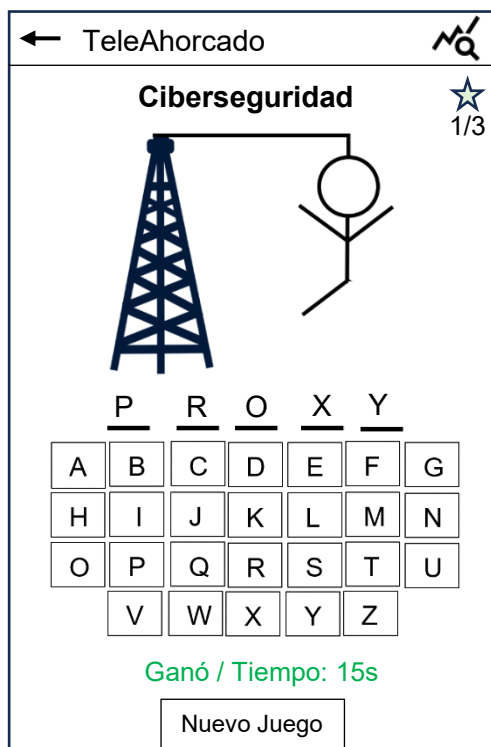




Si el usuario escoge una letra incorrecta, va apareciendo el cuerpo del ahorcado (el orden es: Cabeza, Torso, Brazo Der, Brazo Izq, Pierna Izq y Pierna Der). Si se escoge una letra correcta, esta(s) aparece(n) en su respectivo(s) lugar(es). En ambos casos, la letra escogida **se deshabilita**.



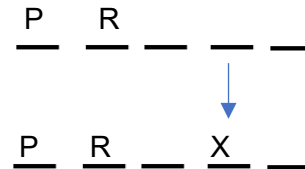
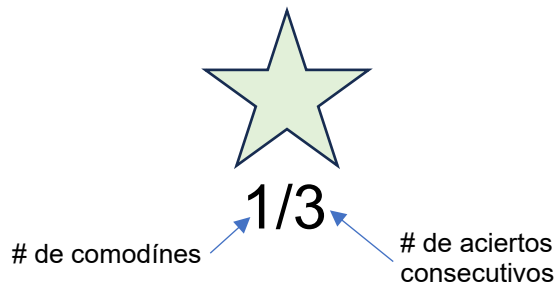
Si se completa la palabra, en pantalla se indica que ganó y el tiempo en segundos que demoró. Si no adivina (aparece todo el cuerpo), se indica que perdió y se presiona “Nuevo juego” para empezar de nuevo.





4. Comodín (3.5 pts)

El uso del comodín permite al jugador revelar una letra cualquiera al azar. Para obtenerlo **es necesario 04 aciertos consecutivos**, de lo contrario, se reinicia el contador. Los comodines **son acumulables** y se pueden usar cuando el jugador lo requiera.



Ejm: Uso de comodín
Revela letra al azar

5. Estadísticas (4.5 pts)

El ícono de estadísticas corresponde a un App bar o Popup menu, que despliegue la opción “Estadísticas” (el ícono corresponde a “query stats” de los Vector Asset). Asimismo, se muestran el nombre del jugador, fecha y hora de inicio, y cantidad de partidas.

Por otro lado, se considera “Canceló” cuando:

- Se da a “Nuevo Juego” durante una partida aún no ganada o perdida.
- Se regresa a la selección de temáticas.

← TeleAhorcado

Estadísticas

Jugador: <Nombre>
Inicio: 04/09/2025 – 08:51pm
Cantidad de partidas: 12

Partidas:

Juego 7: Ganó / Tiempo: 15s

Juego 8: Ganó / Tiempo: 31s

Juego 9: Perdió / Tiempo: 10s

Juego 10: Ganó / Tiempo: 16s

Juego 11: Canceló / Tiempo: 24s

Juego 12: En Curso



Nota: Sobre el uso de LLM (Large language model)

De utilizar LLMs, es necesario indicar lo que han usado y en donde lo han usado (indicar razones mediante comentarios en el código). Ser prudentes con el uso de estas herramientas, de lo contrario, será penalizado.

El código que te da ChatGPT



El resto de tu código...



Lima, 4 de setiembre del 2025