

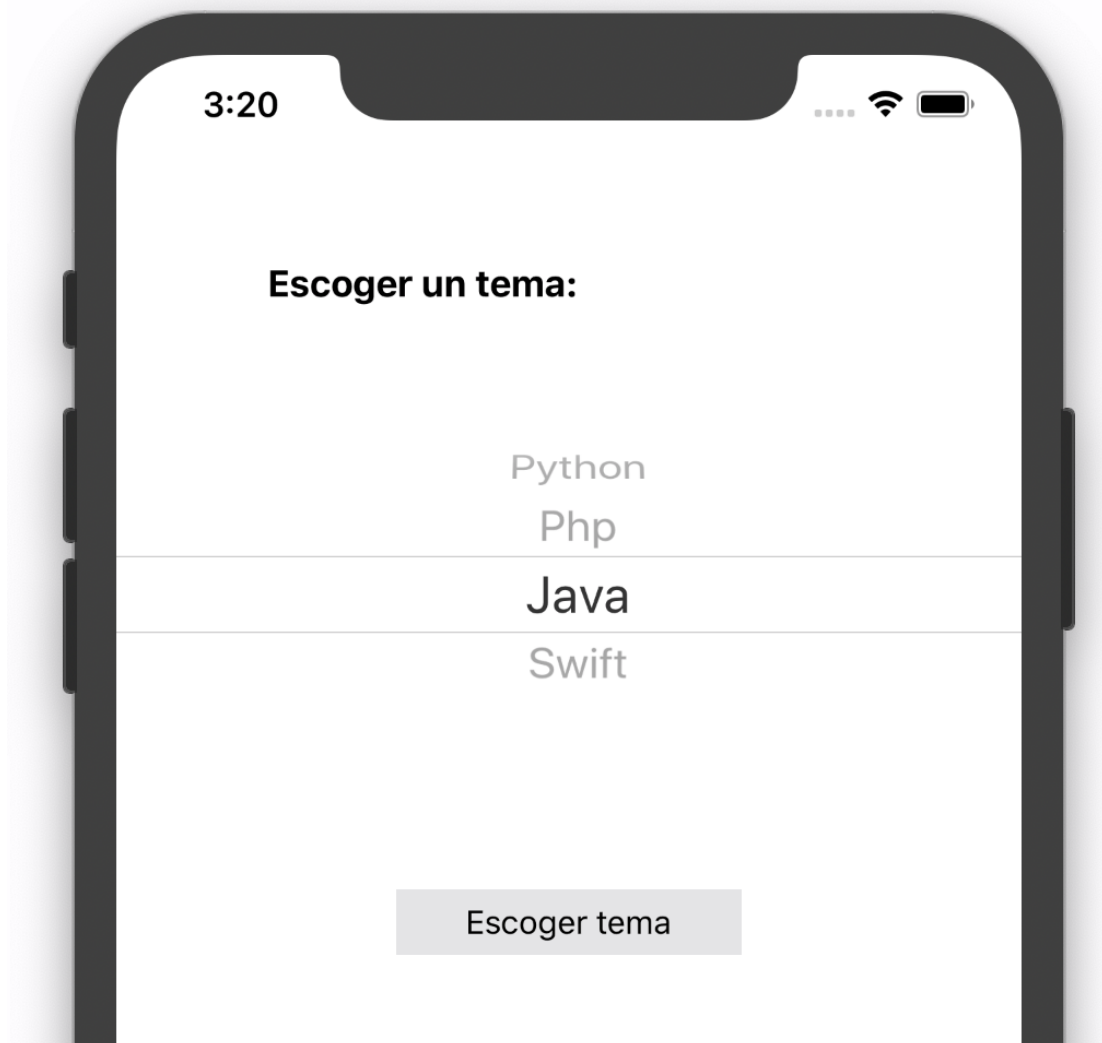
Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2019-2020
Grup: DAM2T	
<b>M09 UF1 Práctica Juego preguntas</b>	
Nom professor/a: Carlos Butrón	

### **Práctica juego de preguntas con PickerView**

---

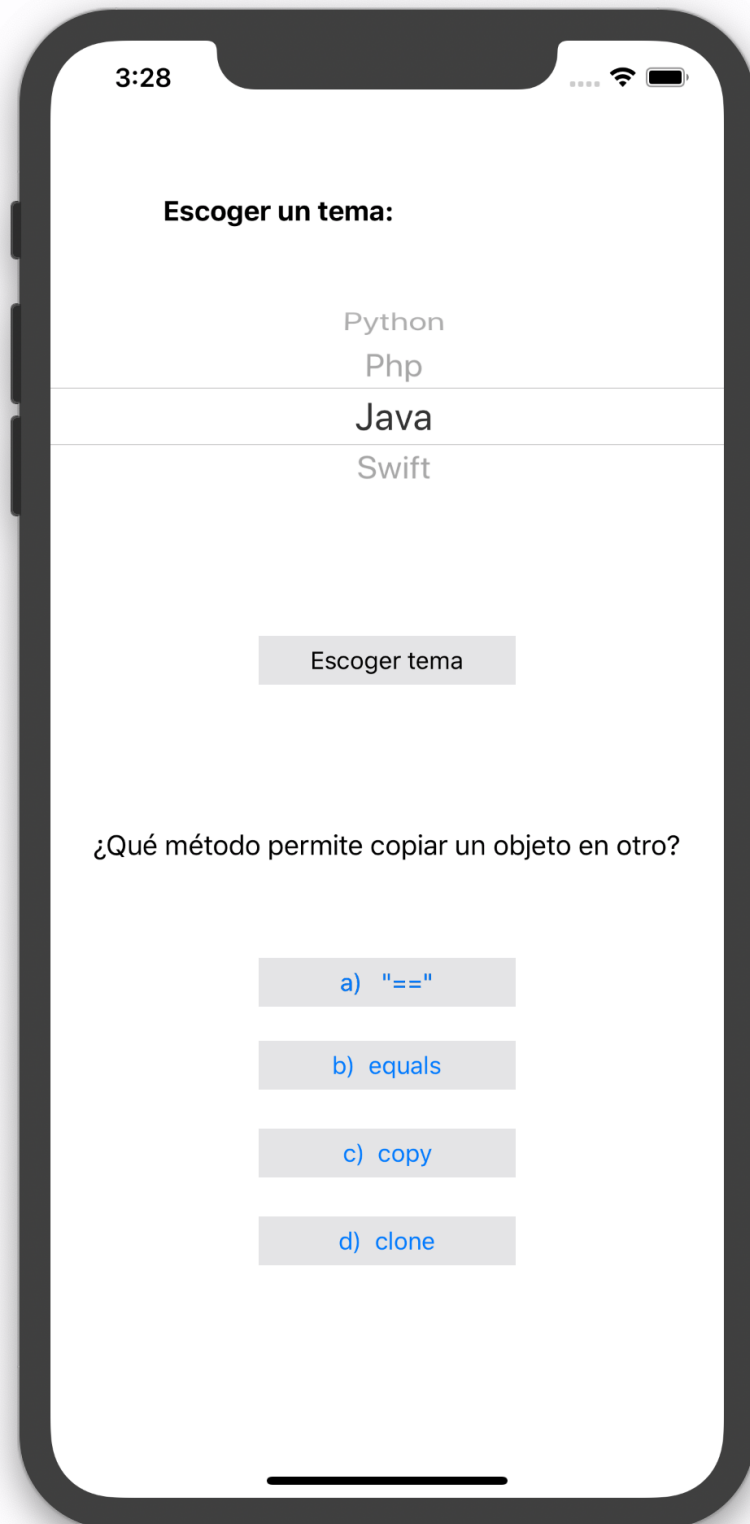
Se va a crear una aplicación que simule un juego de preguntas tipo Trivial. Las preguntas se organizan en temas. El usuario deberá escoger un tema. Una vez seleccionado, se le mostrará una pregunta de dicho tema con cuatro posibles respuestas. Si el usuario acierta la pregunta se le sumará puntos a su puntuación. Si falla se le restará puntos a su puntuación.

La pantalla inicial deberá ser como la siguiente:



Una vez el usuario seleccione el tema del que quiere responder la pregunta pulsará en el botón "Escoger Tema".

Deberá aparecer entonces una pregunta del tema seleccionado (que no le haya salido antes al usuario) con cuatro posibles respuestas. La aplicación deberá mostrar algo como lo que sigue:



El usuario deberá pulsar en una de las cuatro posible respuestas. El botón "Escoger Tema" y el pickerview deberían quedar desactivados mientras se espera a que el usuario responda.

Si el usuario escoge la respuesta incorrecta , se le mostrará el fondo del botón en rojo y se decrementará su puntuación.

¿Qué método permite copiar un objeto en otro?

a) "=="

b) equals

c) copy

d) clone

Si el usuario escoge la respuesta correcta , se le mostrará el fondo del botón en verde y se incrementará su puntuación .

¿Qué método permite copiar un objeto en otro?

a) "=="

b) equals

c) copy

d) clone

Cada pregunta debe tener una respuesta correcta en una posición diferente . Es decir , no se puede hacer un juego de preguntas donde siempre la respuesta correcta sea la misma opción (por ejemplo que siempre sea la primera opción la correcta).

Las preguntas y respuestas de cada tema se deben mostrar de forma aleatoria

Dos usuarios que inicien la aplicación y escojan el mismo tema no necesariamente verán la misma pregunta.

Una vez el usuario haya completado todas las preguntas de un tema, debería aparecerle un mensaje como el siguiente, en el lugar de las preguntas:

"No hay mas preguntas. Escoge otro tema".

Cuando el usuario haya respondido todas las preguntas de todos los temas, desaparecerán todos los elementos de la pantalla y se indicará:

TEST FINALIZADO.

TU PUNTUACIÓN ES:

Junto a la puntuación que haya adquirido el usuario.

### **Recomendación:**

Se recomienda iniciar la aplicación haciendo únicamente una pregunta de cada tema y comprobando que se suma la puntuación cuando se necesita , el correcto funcionamiento de la elección de tema y el correcto funcionamiento de las preguntas con la respuesta correcta.

Una vez hecha esta parte se puede ampliar a más preguntas por tema (mínimo 2 y al menos 3 en uno de los temas).

Requisitos mínimos:

El juego debe compilar correctamente.

Se debe poder elegir tema y jugar a una pregunta de cada tema permitiendo marcar respuestas correctas o incorrectas.

### Criterios de corrección. Rúbrica:

Si el juego contiene todos los elementos gráficos descritos, permite elegir tema y responder al menos una pregunta indicando si es correcta o incorrecta (5 puntos).

Si el orden de aparición de las preguntas es aleatorio (1 punto).

Permitir transición entre preguntas e indicar que se ha completado las preguntas de un tema. Se debe mostrar un mensaje al finalizar un tema y antes de comenzar el siguiente y hacer una pequeña transición entre preguntas de un mismo tema. (1 punto).

Mensaje de juego finalizado al completar todas las preguntas de todos los temas. (1 punto).

Características extra:

- Añadir un contador de tiempo límite. (1 punto).
- Añadir botón para resetear el juego. (1 punto).