

MEMORIAS EVALUABLE PMIDM

Juegos de siempre



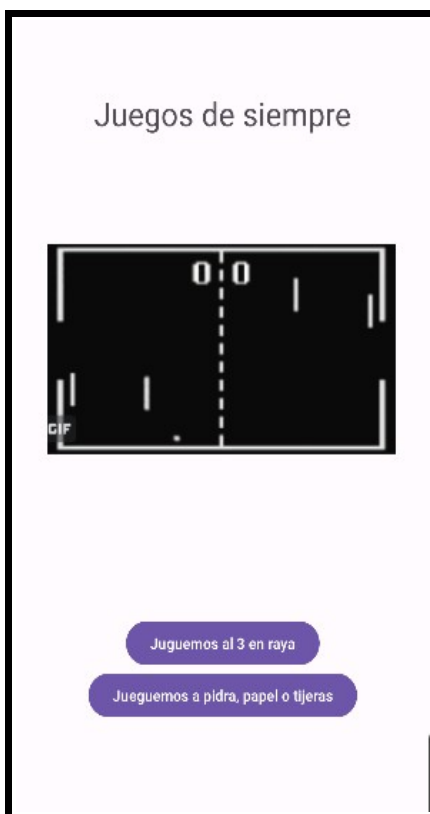
Carmen Utrillas Giner 2º DAM

Indice:

Mi primera aplicación
3 en raya y piedra papel o tijeras_____3 pag

Diagrama_____5pag

MI PRIMERA APLICACIÓN: 3 EN RAYA Y PIEDRA, PAPEL Y TIJERAS

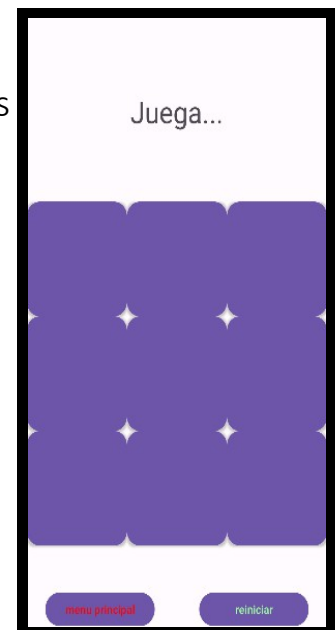


Cuando iniciamos la app nos encontramos con un menu inicial el cual nos da a elegir entre jugar al 3 en raya o a piedra papel o tijeras. Esta primera pantalla, solamente tenemos un textView, un ImageView y los dos botones que al pulsarlos nos llevaran a las pantallas de los juegos.

Si elegimos la primera opción vemos que hay un cuadrado de nueve botones el cual podemos elegir uno para comenza a jugar. Una vez realizada la elección el ordenador elije una opcion y así sicesivamente hasta que o ganamos, perdamos o haya un empate porque nadie a podido ganar y todos los hueco se han

rellenado.

En este la parte visual esta compuesta por un total de 11 botones(9 para jugar al 3 en raya, 1 para reiniciar y otro para volver a la página principal) y un textView que nos dira que juguemos o quien de los dos jugadores gana. La parte lógica es un poco más extensi, primero hemos creado la funcion onClick, para cada vez que se seleccione un botón se marque, en el caso del usuario con una "X" y añadirá un movimiento más, ya que empezamos en 0 y verifica si hay un ganador o no llamando a la función checkWin().En esta misma función se llama a la de



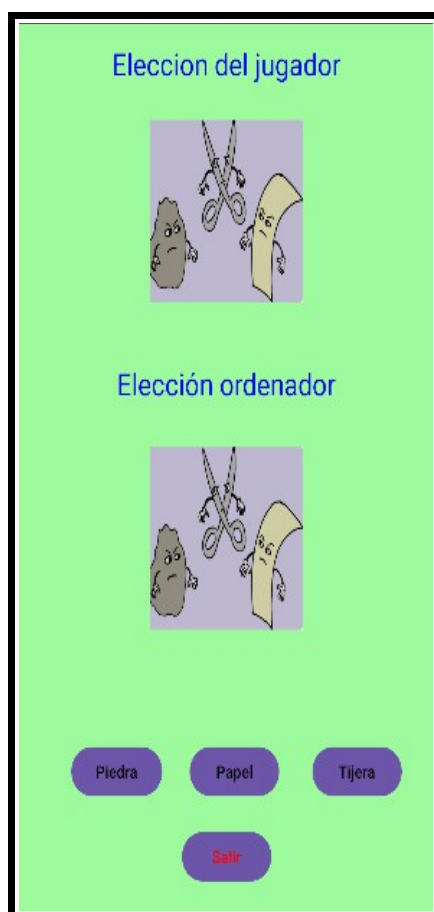
selección de la computadora, que elegira un botón de forma aleatoria siempre y cuando no este ocupada, añade un movimiento y verifica también si es ganador o no. Despues con un if, si es ganador saldra un texto diciendo quien ha ganado, y si ha sido empate porque se han completado los 9 movimientos.

La funcion checkWin(), primero realiza un Array con los botones, para luego poder determinar si hay 3 en raya y poder enviar el texto "true" para decir quien es el ganador. Además, con el for siguiente que vemos, podemos ver si el 3 en raya se hace en diagonal o por final o por columnas.

El botón de resert, tiene linkado una funcion que nos dice que para cada boton de la lista, cambie el texto a vacio " ", y restaure todos los valores a iniciales.

El botón de regreso al menu inial lo unico que hace es finalizar el juego.

Hay que decir que gracias a los botones de reset y de salida del juego le hacemos el control de flujo a este juego.



Si en el menu inicial hemos decidido jugar a "piedra, papel o tijeras" lo que hacemos es crear 4 botones, 3 para que el usuario pueda elegir entre las 3 opciones y uno de salida al menu inicial.

En un inicio podemos ver que en la elección del jugador y en la eleccion de ordenador hay una imagen, es la misma como que no se ha elegido nada, pero cuando el usuario clicka una opción, en la eleccion del jugador cambiará automaticamente a una imagen de piedra, papel o tijeras.

Inmediatamente después, si inicial la función de jugar donde he creado un array de las opciones que puede elegir el ordenador, esta por medio de un random hace su elección, y cuando ha elegido, la imagen de selección del ordenador cambia a una imagen.

Una vez se ha ejecutado esto, la función determinarResultado, nos dirá quien ha ganado gracias a una ventana emergente. En la función determinarResultado(), le hemos puesto todas las

posible formas en las que el usuario puede ganar o empatar, si no ocurre nada de esto, ganará la computadora.

En control del flujo se tiene en este juego con el botón de salida, ya que el usuario es el que decide que hacer cuando navega por la aplicación.

MI PRIMERA APLICACIÓN: DIAGRAMA

