

Juego de Memoria

Seminario de Lenguajes - Android + Kotlin

Segunda entrega



Introducción

Esta entrega tiene como objetivo continuar con el desarrollo del juego de memoria incorporando nuevas características a la interfaz, navegación entre diferentes actividades y soporte para multilenguaje.

Pantalla inicial

Al momento de iniciar la aplicación se deberá agregar una nueva actividad que muestre una imagen, el nombre del juego, y además dos botones que permitan:

1. Ver la explicación del juego: se deberá mostrar una nueva actividad con la descripción de cómo jugar
2. Acceder a la pantalla del juego

Es condición necesaria que la actividad pueda ser visualizada correctamente tanto en forma horizontal (landscape) como vertical (portrait). Se espera que ambos modos de visualización contengan alguna diferencia considerable, ya sea en la disposición de botones, cambios de fondos, imágenes, etc.

Pantalla de ayuda

La pantalla de ayuda permitirá que el jugador aprenda la metodología del juego.

Deberá contener

- ☐ El texto explicando cómo jugar

- ☐ Un botón que permita cerrar la actividad y volver a la pantalla principal
- ☐ Un botón que permita ir a la pantalla de juego

Pantalla de Juego

A. Colores

- Se debe asignar un color a los botones según el siguiente criterio:

- ☐ Blanco: números descubiertos en el momento.
- ☐ Rojo: cuando los número no son coincidentes.
- ☐ Verde: los números son coincidentes.

B. Navegabilidad

El jugador deberá poder acceder a la pantalla de ayuda en cualquier momento desde el juego. Para esto, se deberá agregar el acceso en la barra de acción o Action Bar.

Además, deberá implementar botones de navegación hacia atrás de manera que sea posible volver al menú principal desde la pantalla de juego.

En términos técnicos, es importante que los controles de navegabilidad no generen Activities demás, sino que reutilicen aquellas que ya se encuentren abiertas cuando sea posible.

C. Fin de juego

Una vez finalizada la partida se deberá mostrar una nueva pantalla con lo siguiente:

1. Cantidad de movimientos, porcentaje de aciertos por intentos.
2. Mostrar un botón que permita volver a jugar, dispersando los números nuevamente

Multi-idioma

Toda la aplicación deberá mostrarse automáticamente en idioma español o inglés según el idioma del dispositivo.

Pautas de corrección

- ☐ Pantalla inicial: se deberá visualizar correctamente sin necesidad de hacer scroll.
- ☐ Pantalla de ayuda: se deberá visualizar correctamente de forma horizontal y vertical. Se deberá utilizar el layout ScrollView. El texto se debe poder ver en el idioma del dispositivo (inglés o español).
- ☐ Pantalla de juego o colores: al validar cada par, se deberá mostrar los botones con los colores según si es correcta o no.
- ☐ Navegabilidad: se deberá poder volver a la pantalla principal y acceder a la interfaz de ayuda desde la pantalla de juego mediante botón en la ActionBar.
- ☐ Fin de juego: el botón para reiniciar la partida deberá volver a asignar los números aleatoriamente.
- ☐ Multi-idioma: todo el texto de la aplicación se deberá mostrar en el idioma del dispositivo.

Entrega

- ☐ La fecha límite para realizar la entrega es el 10/06.
- ☐ La entrega deberá ser enviada utilizando la plataforma IDEAS, en el grupo asignado