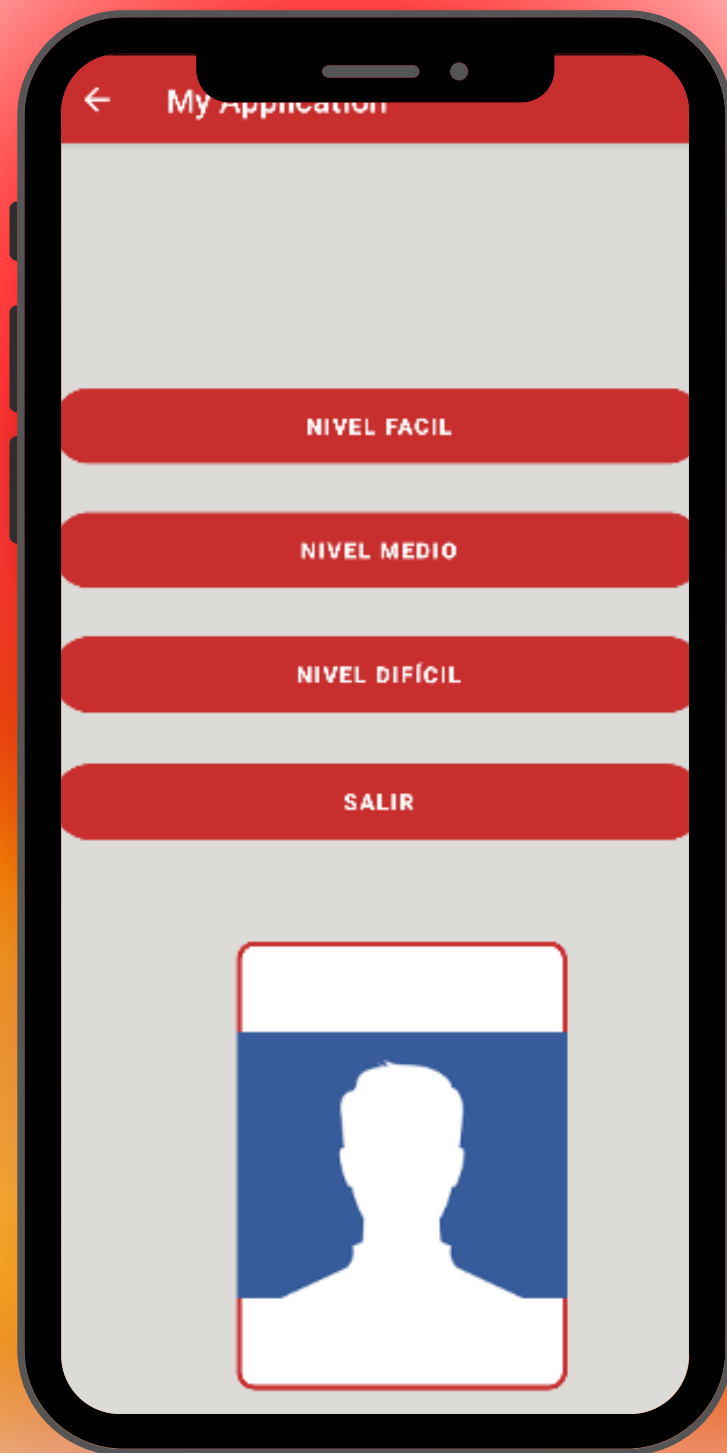




¡Encuentra la pareja!

Bruno y Diego





- 01 **Introducción**
- 02 **Comparativa**
- 03 **Métodos**
- 04 **Ampliaciones**

INTRODUCCIÓN

1

Este juego es perfecto para todas las edades y es una excelente manera de entrenar tu cerebro y mejorar tu memoria a la vez que te diviertes.

2

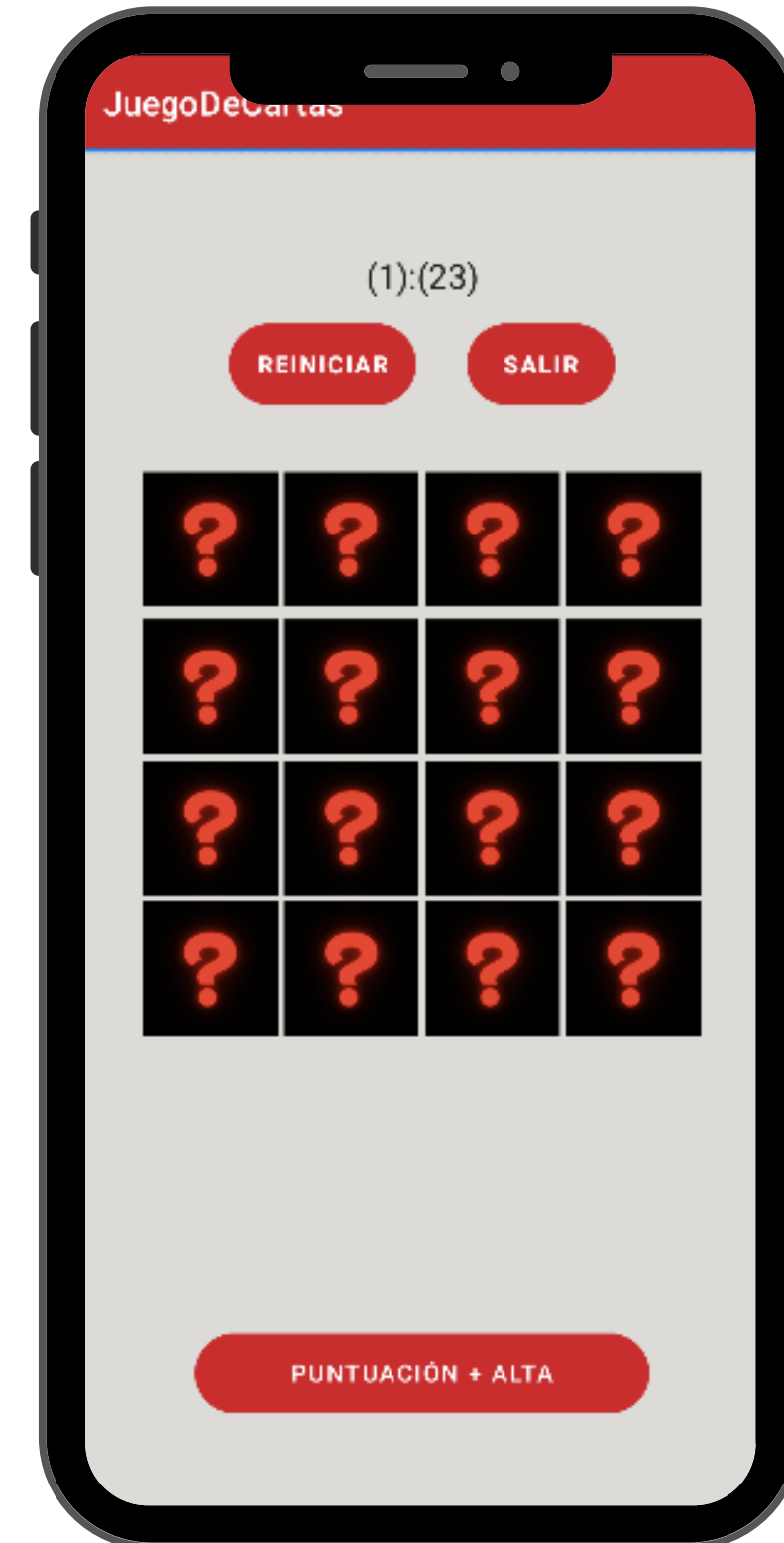
Moderna y accesible

Con un diseño modernista y sencillo, hace que la experiencia de usuario sea única, pudiendo adaptarla a tu idioma favorito y con una melodía que hará tu experiencia más divertida.

3

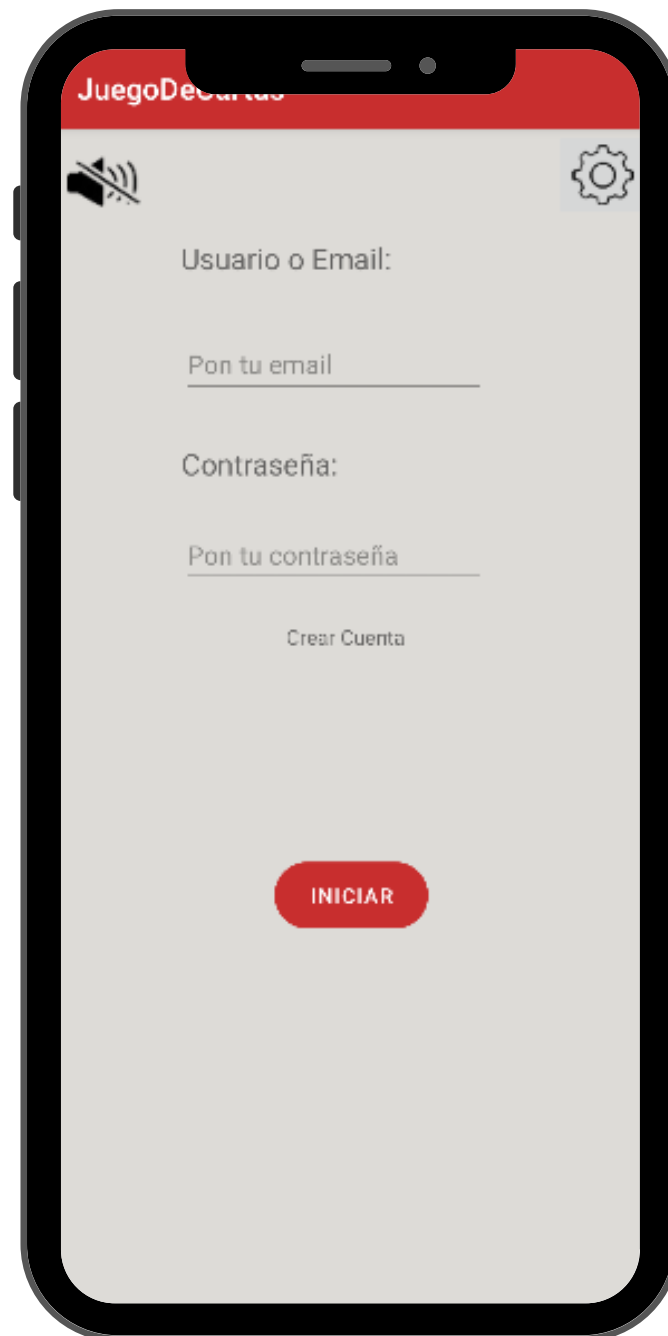
Elegante y visual

El uso del color rojo resalta la pasión y energía del juego de cartas, mientras que los botones redondeados dan una sensación de suavidad y simplicidad. En conjunto, estos elementos crean una experiencia de usuario agradable y emocionante para los jugadores.



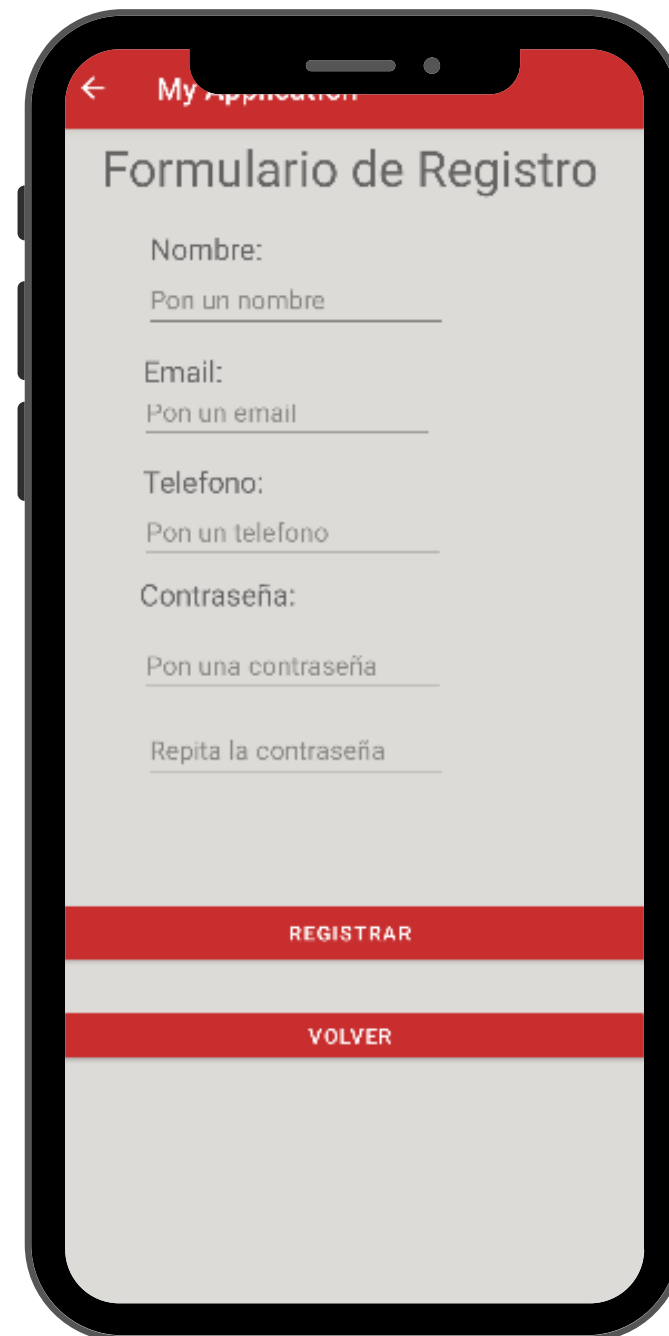
Pantallas de la aplicación

1/ INICIO



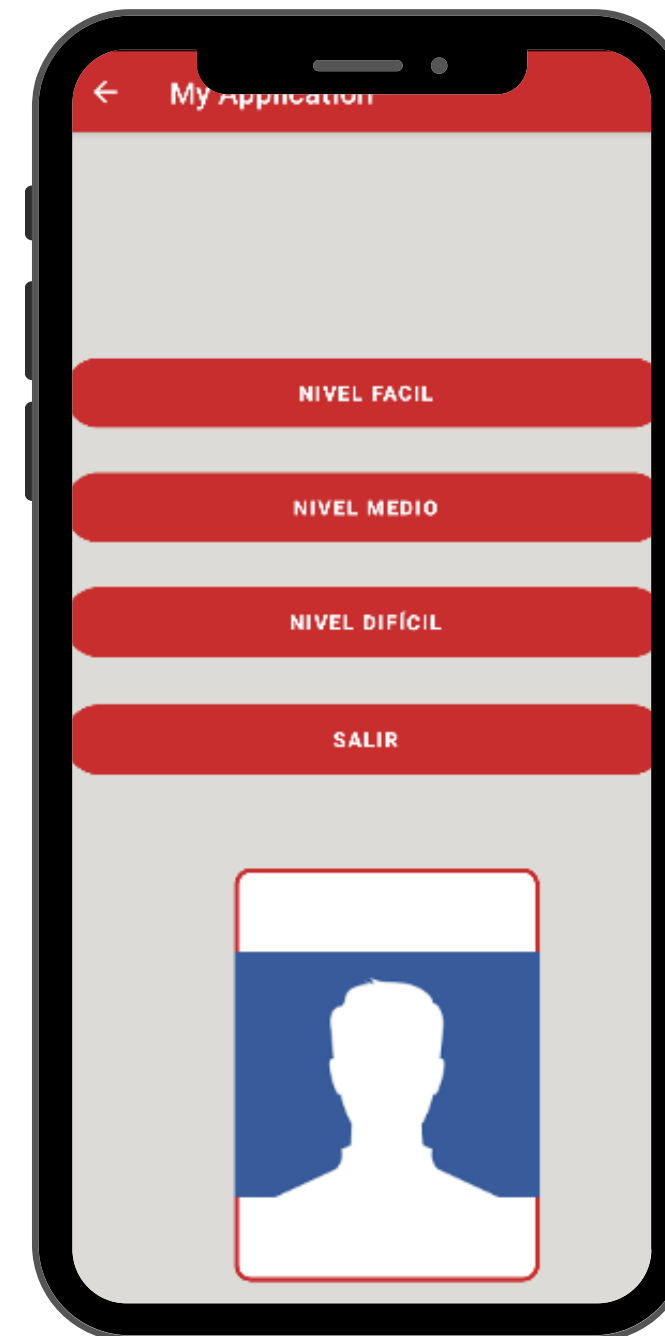
Mobile app home screen. The header is red with the text "JuegoDeCartas" on the left and a gear icon on the right. The main area is light gray. It contains a "Usuario o Email:" label, an input field with placeholder "Pon tu email", a "Contraseña:" label, an input field with placeholder "Pon tu contraseña", and a "Crear Cuenta" link. At the bottom is a red button labeled "INICIAR".

2/ REGISTRO



Mobile app registration screen. The header is red with a back arrow and the text "My Application". The title is "Formulario de Registro". It contains four input fields with labels "Nombre:", "Email:", "Telefono:", and "Contraseña:", each with a placeholder. At the bottom are two red buttons labeled "REGISTRAR" and "VOLVER".

3/ PRINCIPAL



Mobile app main screen. The header is red with a back arrow and the text "My Application". The main area is light gray. It contains four red buttons labeled "NIVEL FACIL", "NIVEL MEDIO", "NIVEL DIFÍCIL", and "SALIR". At the bottom is a blue and white profile picture placeholder.

4/ JUEGO



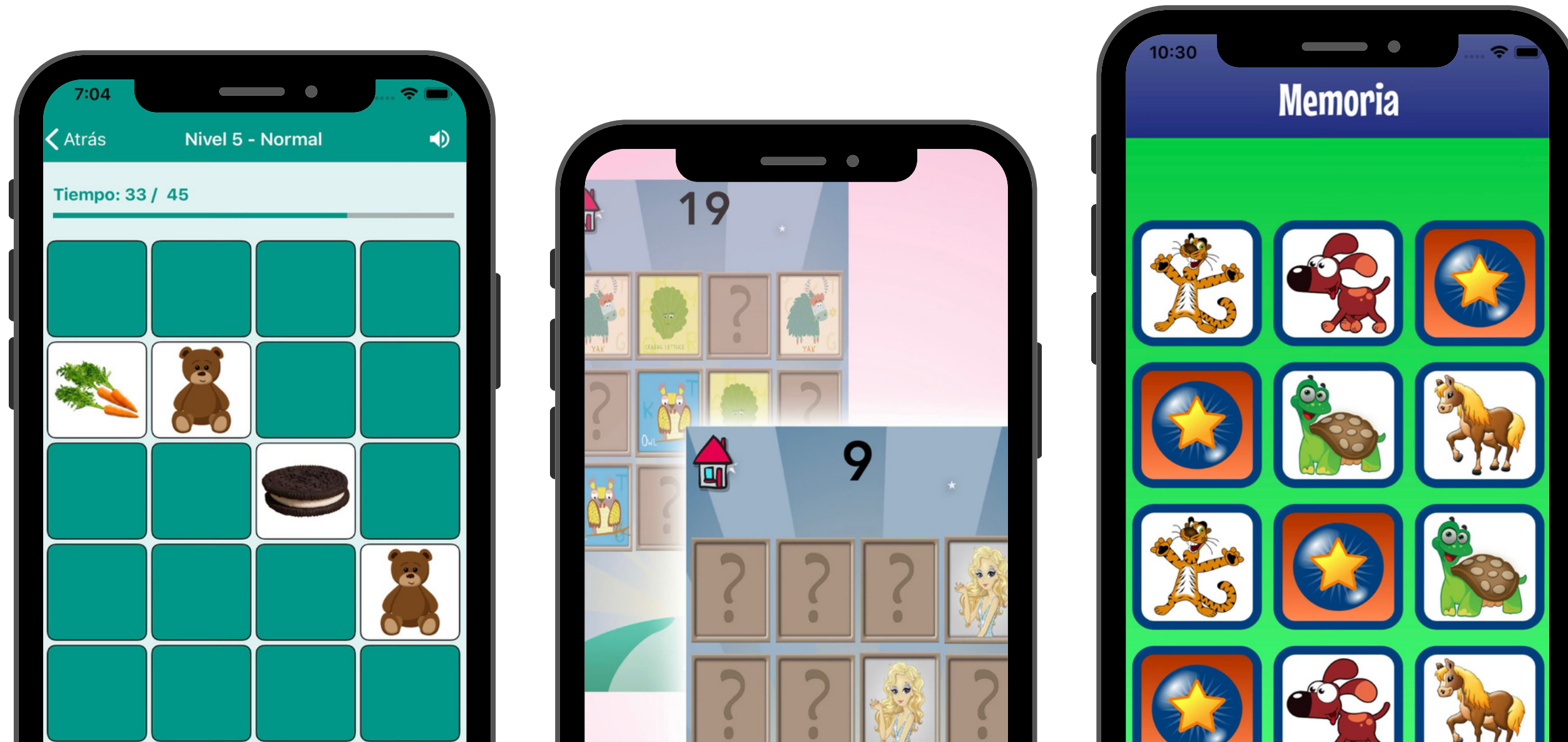
Mobile app game screen. The header is red with the text "JuegoDeCartas". The main area is light gray. It contains a score display "(1):(23)", two red buttons labeled "REINICIAR" and "SALIR", a 4x4 grid of 16 red question marks, and a red button labeled "PUNTUACIÓN + ALTA" at the bottom.

COMPARATIVA

Para el desarrollo de nuestra aplicación, nos hemos basado en aplicaciones previamente existentes en la Play Store.

Sin embargo, hemos creado un diseño moderno y adaptable para atraer a una amplia gama de usuarios, lo que ha dado lugar al resultado final de nuestra aplicación.

En comparación con otras aplicaciones, la nuestra incluye una funcionalidad de cambio de idioma que permite adaptarse a la mayor cantidad de lenguas posible. Además, también cuenta con sonidos interactivos que se reproducen mientras el usuario está jugando, lo que aumenta la inmersión y la experiencia del usuario.



Métodos destacables

Puntuación Máxima

Método

La puntuación máxima incentiva al jugador a sacar su mejor versión para intentar superarse.

1 Utiliza el método "orderBy" para ordenar los documentos en la colección en orden descendente según el valor de "puntuacionfacil". Luego, se utiliza el método "limit" para limitar el resultado a un solo documento (el que tiene la puntuación más alta).

2 Devuelve un objeto "QuerySnapshot" que contiene el resultado de la consulta con la puntuación más alta.

```
public void mejorpuntuacion(View view) {
    myStore.collection("puntuacionfacil")
        .orderBy("puntuacionfacil", Query.Direction.DESENDING)
        .limit(1)
        .get()
        .addOnCompleteListener(new OnCompleteListener<QuerySnapshot>() {
            @Override
            public void onComplete(@NonNull Task<QuerySnapshot> task) {
                if (task.isSuccessful()) {
                    for (QueryDocumentSnapshot document : task.getResult()) {
                        long puntuacionMaxima = document.getLong("puntuacionfacil");
                        // Aquí puedes mostrar la puntuación máxima en la UI
                        // Por ejemplo, asignándolo a un TextView
                        TextView textView = findViewById(R.id.mejorpuntuacion);
                        textView.setText(String.valueOf(puntuacionMaxima));
                    }
                } else {
                    Log.d("FIREBASE", "Error al obtener la puntuación máxima", task.getException());
                }
            }
        });
}
```

Métodos destacables

Barajar

Método

La integración de barajar en el juego aumenta la inmersión del usuario al brindar una experiencia única.

1 Agregamos un ArrayList de enteros y le va a entrar a este método la longitud de las cartas (8).

2 Recorremos las 8 cartas y las multiplicamos por dos para hacer el total de 16 botones en el tablero.

3 Al recorrerlas nos va a devolver 16 números del 0-7.
Al hacer **`i%longitud (8)`** nos va a devolver el siguiente ArrayList:
{0,1,2,3,4,5,6,7,0,1,2,3,4,5,6,7}

4 **Collections.shuffle** - Sirve para desordenar el ArrayList de enteros

```
private ArrayList<Integer> barajar2(int longitud){  
    ArrayList<Integer> result = new ArrayList<~>();  
    for (int i=0; i<longitud*2; i++){  
        result.add(i%longitud);  
    }  
    Collections.shuffle(result);  
    return result;  
}
```

Ampliaciones

Música

Método

La integración de música en el juego aumenta la inmersión del usuario al brindar una experiencia única

1 Agregamos el archivo de música en la carpeta "**RAW**" de Android Studio.

2 Opción de **looping** en TRUE para que la música se reproduzca en bucle.

3 **OnDestroy**: detiene la reproducción de música cuando se cierra actividad

4 Opción de **MUTE** para detener música
Si está sonando se para
Si no está sonando se inicia

```
mediaPlayer = MediaPlayer.create(context, this, R.raw.musicafondo);
mediaPlayer.setLooping(true);
mediaPlayer.start();

}

@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    if (mediaPlayer != null) {
        mediaPlayer.stop();
        mediaPlayer.release();
    }
}

public void mutear(View view) {

    if (mediaPlayer.isPlaying()) {
        // Pausar música
        mediaPlayer.pause();
    } else {
        // Reproducir música
        mediaPlayer.start();
    }
}
```


Ampliaciones

Idioma

Método

Es esencial para brindar una experiencia personalizada y satisfactoria a los usuarios de diferentes regiones y lenguas

1 Método **setLocale** es una herramienta clave para la personalización del usuario en la app

2 Método **showLanguageDialog** muestra un diálogo de selección para elegir el idioma preferido

3 Solo tenemos para elegir entre Español o Inglés

4 En el **onClick** conectamos con el método **setLocale** para decirle que queremos el Inglés (en) y español (es)

```
//IDIOMA:
public void setLocale(String lang) {
    Locale locale = new Locale(lang);
    Locale.setDefault(locale);
    Configuration config = new Configuration();
    config.locale = locale;
    getBaseContext().getResources().updateConfiguration(config,
        getBaseContext().getResources().getDisplayMetrics());
}

public void showLanguageDialog(View view) {
    AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(context: this);
    builder.setTitle("Elija el idioma");
    final String[] languages = {"English", "Español"};
    builder.setItems(languages, new DialogInterface.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
            if (which == 0) {
                setLocale("en");
            } else if (which == 1) {
                setLocale("es");
            }
            recreate();
        }
    });
    AlertDialog dialog = builder.create();
    dialog.show();
}
```

Ampliaciones

Cuenta Atrás

Método

Es un factor importante en la puntuación o en la dificultad del juego.

- 1** Permite utilizar una cuenta regresiva en tiempo real e indicar el tiempo de inicio y finalización
- 2** Cuando el contador llegue a 0, se ejecutará **onFinish** y se volverán a cargar de nuevo el tablero
- 3** Al cargarse el tablero, también se reseteará la puntuación.
El tiempo NO para.

```
public void tiempo() {
    cargartablero();
    cargarbotones();
    cargarimagenes();
    for(int i=0; i<animales.length; i++){
        animales[i].setScaleType(ImageView.ScaleType.CENTER_CROP);
        animales[i].setImageResource(imagenes[arraydesordenado.get(i)]); //asociar cada boton con imagen aleatoria
    }
    girar();
}

private CountdownTimer countDownTimer;

public void startTimer() {
    CountdownTimer countDownTimer = new CountdownTimer( millisInFuture: 35000, countDownInterval: 1000) {
        public void onTick(long millisUntilFinished) {
            // No hacer nada
        }

        public void onFinish() {
            tiempo();
            startTimer();
            aciertos = 0;
            puntuacion = 0;
            puntuaciontxt.setText("PUNTUACIÓN: " + puntuacion);
            start();
        }
    };
    countDownTimer.start();
}
```



Each device is available for up to 2 minutes during Free Trial. For full access:

[Buy a plan](#)

SELECT SOURCE



Test with a Sample app

apk/ipa files are ready, select any device



Uploaded Apps (1)

Upload your **.ipa**, **.apk**, **.aab** files here.



Sync with App Center



Install via TestFlight



Install via Play Store



Install via App Store

Available in paid plans



ANDROID
REAL DEVICES



iOS
REAL DEVICES

Google (15)



Samsung (35)



OnePlus (5)



Motorola (3)



Xiaomi (3)



Vivo (3)



Oppo (3)



Huawei (1)



Realme (1)



Galaxy S22

13

Galaxy S22 Ultra

13

Galaxy S22+

13

Galaxy S21

11

Galaxy S21+

11

Galaxy S21 Ultra

11

Galaxy S21

12

Galaxy S20

10

Galaxy S20

11

Galaxy S20 Ultra

10

Galaxy S20+

10

Galaxy S10

8

Galaxy S9

8

Galaxy S8

7

Galaxy S10+

9

Galaxy S10e

8

Galaxy S9+

9

Galaxy S9+

8

Galaxy A52

11

Galaxy A51

10

Galaxy M32

11

Galaxy A11

10

Galaxy A10

9

Galaxy A8

7.1

Galaxy M52

11

Galaxy Note 20

10

Galaxy Note 20 Ultra

10

Galaxy Note 10

9

Galaxy Note 10+

9

Galaxy Note 8

7.1

Galaxy J7 Prime

8

Galaxy Tab S8

12

Galaxy Tab S7

11

Galaxy Tab S6

11

Galaxy Tab S5e

9

Hi th
assis

