



Prova di laboratorio

pcmaster-turing.csedu.unisa.it/esame

Nome:

Matricola:

Scrivere un'app che implementa il seguente gioco. In un ciclo da 1 a 9, viene visualizzata una griglia 3x3 con i numeri da 1 a 9, in un ordine casuale che cambia ad ogni iterazione. Il gioco chiede all'utente di premere il numero dell'iterazione (cioè alla prima iterazione si deve premere 1, alla seconda 2 e così via).

Lo scopo del gioco è arrivare a 9 nel più breve tempo possibile.

Alla fine viene visualizzato il tempo impiegato (alla partenza l'app mostra il pulsante per iniziare la partita).

Miglioramenti: opzionali:

1. Quando si preme un numero sbagliato il giocatore subisce una penalizzazione di 1 sec.
2. Mostrare un timer del tempo trascorso (aggiornare il timer nel caso di penalizzazione).

CognomeNome

Cerca il numero

1

3	6	1
5	2	7
8	4	9

CognomeNome

Tempo impiegato

3.25 sec

Nuova partita

NOTE:

1. L'app deve poter girare su Sistemi Operativi Android a partire dalla versione 17 (cioè minSdk deve essere al massimo 17).
2. Il nome dell'app deve essere CognomeNome (PRIMA IL COGNOME) dove ovviamente Cognome è il proprio cognome e Nome il proprio nome. **Quindi, usare CognomeNome al momento della creazione del progetto in AndroidStudio.**
3. Nel caso in cui il tema grafico utilizzato non preveda la visualizzazione del nome dell'app (quindi di CognomeNome) si inserisca anche un TextView con il proprio nome e cognome.