

El juego tendrá los siguientes controles:

- ★ Habrá un texto indicando el saldo. Se inicia con 100€
 - **0,25 puntos:** ver el texto con el saldo al abrir la app
- ★ Habrá texto en el que ponga “haga su apuesta”. En este texto sólo se pueden introducir números
 - **0,25 puntos:** que el jugador pueda introducir un número.
 - **0,25 puntos:** que sólo se pueda introducir números y enteros
 - **0,25 puntos:** que además se valide (no tiene porque ser en este control, vale que sea antes de lanzar los dados) que el importe de la apuesta es menor que el saldo que tiene el jugador y que es mayor que 0.
- ★ Habrá botón segmentado (Material Design) que contendrá las 2 opciones sobre las que se puede apostar
 - PAR / IMPAR o mayor que 7 / menor que 7
 - Alternativamente puede ser un botón con secciones en las que sólo se pueda elegir una opción.
 - **0,5 puntos:** botón segmentado. Si no sabemos poner un botón segmentado, ponemos un radio grupo con radio botones (no puntuará pero permite seguir con la lógica de la app)
- ★ Habrá un spinner, desplegable, que se cargará con las opciones para la apuesta y que depende de lo que el usuario haya clickeado en el radio botón anterior
 - Se ha elegido jugar a “PAR / IMPAR” - opciones del spinner: PAR o IMPAR
 - Se ha elegido jugar a “mayor que 7 / menor que 7”- opciones spinner: mayor o igual que 7 o menor o igual que 7
 - **0,5 puntos:** spinner cargado dependiendo de la opción de juego. Si no sabemos hacer esto, cargamos el spinner con una opción fija (no puntuará pero permite seguir con el desarrollo de la app).
- ★ Habrá un botón de “Lanzo los dados”. Acciones que pasarán al clicar este botón.
 - Validaciones de que haya opciones elegidas de tipo de juego y opción de juego (**0,5 puntos**).

- Saldrá un GIF con los dados en movimiento (**0,5 puntos**)
- Pasado un tiempo (3 segundos) veremos en dos campos de texto el resultado de la tirada: en cada campo de texto se sacará un número random que ambos deben estar entre el 1 y 6 (**0,5 puntos que salgan los números**).
- Se hará el cálculo de si el jugador ha ganado o perdido (**1 punto**).
 - Se actualizará el saldo del jugador (**0,5 puntos**)
- Se pondrá una imagen indicando que has ganado o que has perdido (**0,5 puntos**).
- Pasado un tiempo, 1 segundo, se le preguntará al jugador si desea seguir jugando . Si continúa jugando no cambia nada. Si no sigue jugando, salimos de la aplicación (hay varios métodos de salir como `this.finish();`) (**0,5 puntos la lógica del aviso, no el retardo**).
 - Si el jugador se ha quedado a saldo 0, no se le da la opción de seguir jugando sino que se le dice que la partida ha terminado y se le muestra la imagen de la bancarrota (**0,5 puntos**).
- El tema de la aplicación se habrá personalizado (**0,5 puntos**)

Presentación y funcionamiento general de la pantalla: **3 puntos**

Los botones no explotan, la presentación es correcta y cada control es visible y está en una posición “adecuada” a su objetivo

Se han utilizado funciones para retardar la salida del resultado y para retardar preguntar al usuario si sigue jugando...

Los Snackbar son deslizables

1. **Poder jugar pudiendo al menos una partida - 3 puntos**
2. **Dar continuidad al juego - 1,5 puntos**
3. **Validaciones - 1 punto**
4. **Diseños, imágenes, GIFs,... - 1,5 puntos**

