

TP2: Android

Integrantes:

Diaz, Adrián Maximiliano 38167742

Stagnaro, Marisol Emilce 36947865

Propuesta de trabajo Practico 2

La idea es desarrollar un juego. El juego se trata de meter una pelota en un agujero en un determinado tiempo, evitando unos obstáculos.

Para mover la pelota se utilizará el movimiento del celular, utilizando el sensor acelerómetro para este fin. Se utilizará el sensor de proximidad para poner pausa/play al juego, esto se efectuará pasando la mano sobre el celular.

Los eventos a registrar en el servidor van a ser: el registro de usuario, login de usuarios, actividad de sensores (movimiento de celular, pausa) y el tiempo en el finalizo la partida, es decir, el tiempo que tardo el usuario en lograr colocar la pelota en el agujero.

Para registrar los eventos en el servidor se usará un servicio. Otro servicio será el temporizador.

Las pantallas que se utilizaran en la app serán: registro de usuario, login, inicio de juego, juego (además de la pausa) y el fin del juego donde se mostrara los mejores tiempos y los que hizo el usuario.

Enlace de Repositorio de GIT donde se encuentra el proyecto:

https://github.com/Grupo-615/grupo_615