TP2: Android

Integrantes:

Diaz, Adrián Maximiliano 38167742

Stagnaro, Marisol Emilce 36947865

Descripción de App:

Es un juego donde el objetivo es meter una pelota en un agujero en el menor tiempo posible. Para mover la pelota se utiliza el movimiento del celular, utilizando el sensor acelerómetro para este fin. Se utiliza también el sensor de proximidad para poner pausa/play al juego, esto se efectúa pasando la mano sobre el celular.

Para poder entrar al juego, primero hay que registrarse como usuario. Si ya tiene un usuario creado podría hacer el login con su mail y contraseña.

Durante el juego se registran eventos del sensor y al finalizar se registra el tiempo final.

Para el login, el registro de usuario, el registro los eventos de sensores (acelerómetro solo el primer movimiento de la pelota / proximidad cuando ponen pausa) y el tiempo en que termino el juego se utiliza retrofit para hacer las request y para recibir las response de la web service. Para hacer estos registros y para tener un tiempo en el juego (Temporizador) se utilizan servicios en background.

En la aplicación se puede observar valores anteriores registrados de los sensores para ello se utiliza shared preferences. También se utiliza shared preferences al finalizar el juego para guardar el mejor tiempo hecho.

En todo momento se verifica la conexión a internet a través de un servicio de Broadcast Receiver notificándolo al usuario a través de mensaje Toast. Además, antes de hacer el registro y login se comprueba si hay internet porque sin internet no se puede realizar.

Las pantallas que se utilizan en la app son: presentación, registro de usuario, login, menú principal, actividad de sensores, juego y el fin del juego donde se muestra el mejor tiempo y el que hizo el usuario.

Enlace de Repositorio de GIT donde se encuentra el proyecto:

https://github.com/Grupo-615/grupo\_615