

**UNIVERSIDADE AUTÓNOMA DE LISBOA
LUÍS DE CAMÕES**

**DEPARTAMENTO DE ENGENHARIAS E CIÊNCIAS DA
COMPUTAÇÃO
MESTRADO EM ENGENHARIA INFORMÁTICA E DE
TELECOMUNICAÇÕES**

Tema: Relatório do Projeto DiceRoller

Autores: Rajiv Halone Fernandes Chaves
Número: 30005509
Professor: Adrian Dediu
Cadeira: Programação Avançada de Dispositivos Móveis.

Data da Entrega: 04/06/2025

Introdução

O **DiceRoller** é um aplicativo simples desenvolvido em Kotlin para a plataforma Android. Seu objetivo é simular a rolagem de um dado de 20 lados.

A aplicação permite que o usuário role o dado pressionando um botão ou clicando diretamente na imagem do dado, proporcionando uma experiência interativa e prática para jogadores.

Tecnologias Utilizadas

- **Linguagem de Programação:** Kotlin
- **Plataforma:** Android
- **IDE:** Android Studio
- **Bibliotecas e Ferramentas:** Android SDK, View Binding, Recursos gráficos (imagens dos dados)

Funcionalidades da Aplicação

- **Rolagem de Dado:** Ao pressionar o botão ou clicar na imagem do dado, um número aleatório entre 1 e 20 é gerado, simulando a rolagem de um D20.
- **Interação Intuitiva:** A interface permite duas formas de interação para rolar o dado, tornando o uso mais flexível.
- **Atualização Visual:** A imagem do dado é atualizada para refletir o número obtido na rolagem, proporcionando feedback visual imediato ao usuário.

Resultados

Ao correr o código o utilizador tem acesso a uma interface simples e intuitiva. Para rodar o dado ou clica-se no botão roll ou clica-se diretamente no dado.



Roll

Tap image, button, or shake phone to roll



Roll

Tap image, button, or shake phone to roll

Conclusão

O projeto **DiceRoller** é uma excelente introdução ao desenvolvimento de aplicações Android com Kotlin. Apesar de sua simplicidade, ele demonstra conceitos fundamentais como manipulação de eventos, geração de números aleatórios e atualização de interface gráfica.