

Activitat 2. Memory

L'objectiu d'aquesta aplicació és crear una aplicació que emuli la interfície gràfica del Memory. Es demana una aplicació que:

- a) S'iniciï amb una pantalla (activity) inicial de configuració, on l'usuari podrà escollir les dimensions del tauler.
- b) Utilitzant el component GridView dibuixi el tauler de les dimensions requerides, i reculli els events onClickItem. Deixeu l'espai superior per visualitzar un cronòmetre

Podeu inspirar-vos en:

<https://github.com/lperpinya1974/Memory>

Indicacions:

Agrupeu les vostres classes en:

Vistes/Control.ladors:

1. **Activities:** Necessiteu 2 classes (per exemple: ConfigActivity i TaulerActivity). Tauler Activity ha de tenir un layout XML com el que s'adjunta en el moodle.
2. **Adaptadors:** Necessiteu una classe ImageAdapter per tal de manipular el gridView. (cal que extengui BaseAdapter)
3. **Gestió d'events:** Podeu crear una classe gestió d'events per tal de controlar els events del gridView (cal que implementi com a mínim OnClickListener)
4. **Cuadre de Diàleg** (Opcional: Quadre de diàleg que es mostri en acabar la partida).

Lògica:

Codifiqueu mínim una classe partida, i una classe carta. Penseu que heu d'implementar algun sistema per comptabilitzar un contador de torns per saber si esteu en torn parell o senar (el tauler es comporta diferent segons el torn). També necessiteu controlar l'estat de la casella.

Important

Notes per refrescar el gridView, cal cridar 2 mètodes:

- `setAdapter (ImageAdapter)`
- `refreshDrawableState()`

Avaluació de la pràctica:

Es valoraran els següents apartats:

1. Jugabilitat de l'aplicació (es pugui jugar al Memory) 4 punts (2 punts per jugabilitat + gestió de torns, + 2 punts per nivells de dificultat i cronòmetre).
2. Estructura i documentació de l'aplicació: 2 punt
3. Adaptació de la mida de les cartes a les dimensions del telèfon (1 punt)
4. Integració de l'aplicació en el cicle de vida del telèfon. Serialització de les classes (2 punts)
5. Innovació (1 punt)