

***Juego de tabs.***



Autor: Jesús Martín Valdivia

Documento PDF para la entrega del Hito de Programación Multimedia

Fecha: 15/12/2022

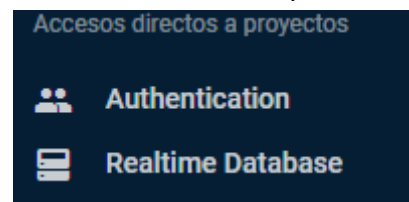
## Introducción:

En esta app está desarrollada en el Lenguaje de Java, con el IDE de android Studio para su diseño y su desarrollo. Todo eso está dividido en clases, en layouts para el diseño de cada interfaz de cada clase.

Además esta aplicación cuenta con una base de datos en Real Time y de un Autenticador para los usuarios, para el login y el registro sobre todo.

Base de datos.

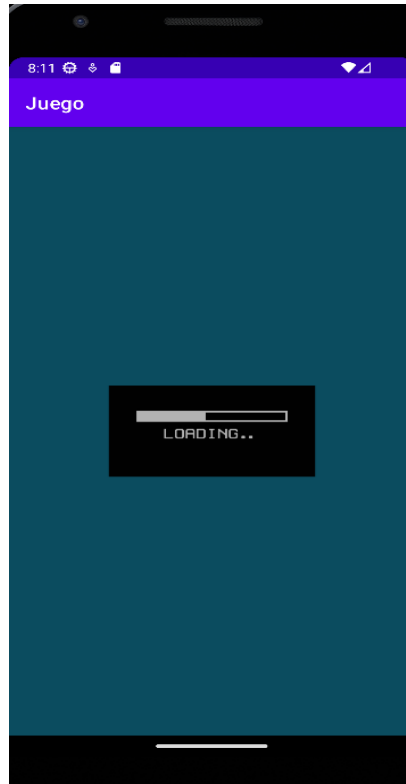
La base de datos que he utilizado para este proyecto son realTime y la de authentication, todos los registros de los usuario se pueden visualizar en la base de datos.



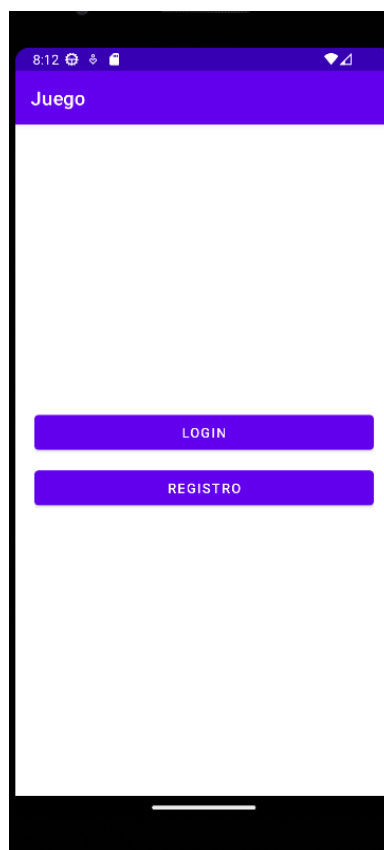
```
https://juego-9d2d5-default-rtdb.firebaseio.com/
└─ Mis datos de los usuarios
    └─ 232E9ZQpbiUnwxjq9ZXIojfUDH2
    └─ LuhrytJ4aAVttK1QGBrbPe5ec7I2
    └─ hh9hCx2isQPtqauNUABWBv4WGGh2
        └─ Email: "jesus@jesus.com"
        └─ Fecha: "14 de December del 2022"
        └─ Goles: 8
        └─ Nombre: "Jesus"
        └─ Pass: "jesus1234"
        └─ Patos: 0
        └─ uid: "hh9hCx2isQPtqauNUABWBv4WGGh2"
    └─ mBQzTUjx5oeyxHK23w63Nm1i8j23
    └─ sA9bXgMZjZTb93RSpCIsd7SVk1q2
    └─ uBNtJEg2BKYfR0meLoYqUd9l8Hd2
```

## ***Funcionalidades de la Aplicación***

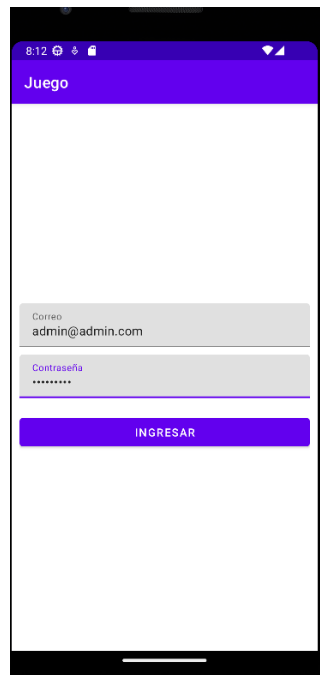
Primero tendremos una pantalla de carga.



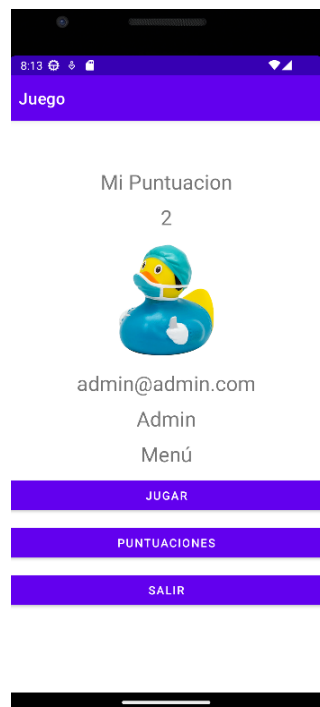
Despues tendremos que elegir entre crear cuenta o loguearse si ya la tienes



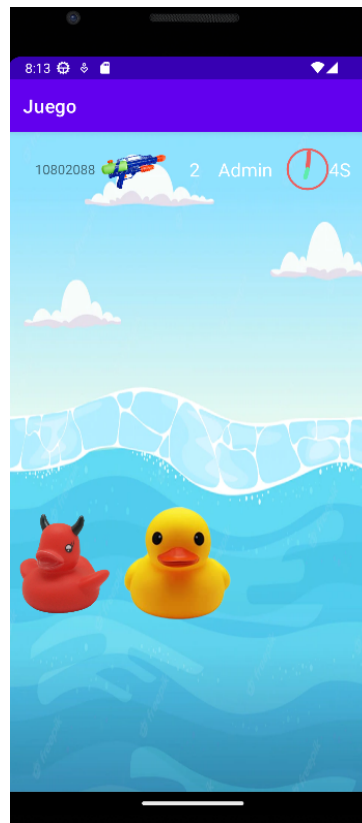
En esta pantalla tenemos el Login con los campos a rellenar



Siguiente captura es el Menu con los campos del jugador y unos botones para interactuar.



En esta captura es el juego que tendremos que ir matando a los patitos en un tiempo determinado



Siguiente es cuando la cuenta atras a terminado nos saltará un mensaje con las siguientes opciones.



Finalmente el boton de Puntuajes nos saldrá los puntuajes(hay un pequeño bug que no deja sacar los patitos que hemos matado)

| ← Puntuajes: |          |
|--------------|----------|
|              | Jesus    |
|              | 0        |
|              | Jugador1 |
|              | 0        |
|              | Admin    |
|              | 0        |
|              | lucia    |
|              | 0        |
|              | Campus   |
|              | 0        |
|              | tita     |
|              | 0        |

### **Diagrama de Clases:**

Tenemos una clase Usuarios los cuales recogen toda la información de ellos (Pojo), seguidamente el **ActivityMain** se vincula directamente con el **registro** y el **Login**, el **login** se vincula con el **Menu** con los datos reales de cada jugador.

Finalmente el **juego** contiene el nombre del usuario y el contador de los patos muertos para después actualizarlos a la base de datos