

# Universidad Antonio Narino

## Programación con Android - 80x

*Idea original del taller por Marty Stepp*

El propósito de este taller es tener un primer contacto con la programación en Android y el uso de Android Studio, así como el uso de Widgets/Views y eventos para producir una aplicación gráfica interactiva.

Esta es una asignación **individual**. Escriba su propio código y no el resultado de un trabajo en grupo.

## Descripción del programa

Para este taller, debe crear una app muy simple donde el computador piensa un número de 1 a 1000 y el usuario intenta adivinarlo. La aplicación da al usuario pistas para ayudarlo a encontrar la respuesta correcta. En particular la aplicación debe tener la siguiente funcionalidad:

- Un mecanismo para que el usuario ingrese sus intentos.
- Un sistema de pistas de forma que después de cada intento fallido la aplicación diga al usuario si la respuesta correcta es más alta o más baja que su intento.
- AL finalizar el juego, se debe mostrar al usuario que esta ha ganado, junto con el número de intentos usados para llegar a la respuesta.
- Debe existir una forma de reiniciar el juego para jugar nuevamente una vez el juego ha terminado.

Su aplicación puede lucir algo parecido a la imagen de la derecha, aunque no es un requisito cumplirla de forma exacta. Por ejemplo, no está obligado a usar una caja de texto para la entrada numérica del usuario, puede usar otro tipo de widget si lo desea. La aplicación puede lucir como usted lo prefiera siempre y cuando cumpla con la funcionalidad.

Nombre su proyecto **HW1\_GuessingGame** y debe estar publicado en un repositorio en su cuenta de Github. Nombre su activity **NumberGuessActivity** y su layout **activity\_number\_guess.xml**.

