

El juego tendrá los siguientes controles:

- ★ Habrá un texto indicando el saldo. Se inicia con 100€
 - **0,25 puntos:** ver el texto con el saldo al abrir la app
- ★ Habrá texto en el que ponga “haga su apuesta”. En este texto sólo se pueden introducir números
 - **0,25 puntos:** que el jugador pueda introducir un número.
 - **0,25 puntos:** que sólo se pueda introducir números y enteros
 - **0,25 puntos:** que además se valide (no tiene porque ser en este control, vale que sea antes de lanzar los dados) que el importe de la apuesta es menor que el saldo que tiene el jugador y que es mayor que 0.
- ★ Habrá un grupo de radio botones que contendrá las 2 opciones sobre las que se puede apostar
 - PAR / IMPAR o mayor que 7 / menor que 7
 - Alternativamente puede ser un botón con secciones en las que sólo se pueda elegir una opción.
 - **0,5 puntos:** tener este control y que sólo me permita elegir una opción,
- ★ Habrá un spinner, desplegable, que se cargará con las opciones para la apuesta y que depende de lo que el usuario haya clickeado en el radio botón anterior
 - radio botón “PAR / IMPAR” - opciones: PAR o IMPAR
 - radio botón “mayor que 7 / menor que 7”- opciones: mayor o igual que 7 o menor o igual que 7
 - **0,5 puntos:** tener en este spinner cargada al menos 1 forma de apuesta para que se pueda apostar por lo menos a 1 opción.
 - **0,5 puntos:** que este spinner tenga todas las opciones asociadas a cada tipo de apuesta.
- ★ Habrá un botón de “Lanzo los dados”. Acciones que pasarán al clicar este botón.
 - Validaciones de que haya opciones elegidas de tipo de juego y opción de juego (**0,5 puntos**).
 - Saldrá un mensaje toast que diga “lanzando los dados...”. El mensaje conviene que sea el de tiempo largo

- En el Toast incluiremos un gif de los dados rodando
 - Saldrá un mensaje toast personalizado con con la imagen de los dados que está subido en el aula virtual en la tarea del examen (**0,5 puntos**). El mensaje conviene que sea el de tiempo largo y que tapé el texto donde saldrá el número.
- Habrá dos campos de texto en el que se sacarán dos números random que ambos deben estar entre el 1 y 6.
 - Que haya dos campos de texto donde se vea el número que sale en cada dado (**0,5 puntos**)
- Se hará el cálculo de si el jugador ha ganado o perdido y la actualización del saldo correspondiente.
 - (**1 punto**: que se haga el cálculo de uno de los tipos de apuesta)
 - (**1 punto**: que se haga el cálculo del segundo de los tipos de apuesta)
 - Se actualizará el saldo del jugador (**0,5 puntos**)
- Se pondrá una imagen indicando que has ganado o que has perdido (**0,5 puntos**).
- Se le preguntará al jugador si desea seguir jugando . Si continúa jugando no cambia nada. Si no sigue jugando, salimos de la aplicación (hay varios métodos de salir como `this.finish();`) (**1 punto**).

Presentación y funcionamiento general de la pantalla: **2 puntos**

Los botones no explotan, la presentación es correcta y cada control es visible y está en una posición “adecuada” a su objetivo,...

1. **Poder jugar 1 vez pudiendo apostar por una de las 2 formas de apuesta - 3 puntos**
2. **Poder jugar 1 vez pudiendo apostar por las 2 formas de apuesta - 1,5 puntos**
3. **Dar continuidad al juego - 1,5 puntos**
4. **Opciones de presentación, validaciones y funcionamiento general- 4 puntos**

