

---

# PROGRAMACIÓN EN EL ENTORNO ANDROID

---

Master en Ingeniería Informática – Programación de Dispositivos Móviles

---

## PRÁCTICA 2

---

### Diseño

Modificar la práctica. Todas las interfaces deberán estar implementadas con Fragmentos. Se deberá usar un mínimo de dos GridLayout en los fragmentos. Habrá una Actividad inicial con un Fragmento para la pantalla inicial de selección de jugadores. Habrá otra Actividad que contendrá tres Fragmentos:

- Fragmento jugadores. Contendrá los jugadores con su puntuación y las barras de progreso.
- Fragmento dado. Contendrá el dado.
- Fragmento panel. Contendrá el resto de la información.

Enlace de interés: <https://developer.android.com/training/multiscreen/adaptui.html>

### Características

- Su diseño tiene que ser coherente en cualquier dispositivo y en modo vertical u horizontal
- El estado de cada actividad debe recuperarse después de perder el foco y volver a ella.
- Usar los recursos siempre que sea posible.
- Internacionalizar la app para dos idiomas.
- El juego debe seguir funcionando con normalidad después de girar el dispositivo.

## Funcionalidad

Al arrancar solicitará si van a jugar uno o dos jugadores. Se mostrará una interfaz con dos botones centrados en la pantalla con los textos "Un jugador" y "Dos jugadores". En el caso de un único jugador, la máquina hará de segundo jugador.

En el turno de la máquina, ésta generará un número aleatorio de 1 a 10 para decidir cuántas veces pretende tirar. En el caso de sacar un "1", evidentemente no podrá seguir tirando, aunque haya decido tirar más veces. El botón "Tirar" cambiará su texto y color a "Tirando" durante cinco segundos (opcional: los más intrépidos pueden incorporarle algún simulacro de animación al texto, luego explicarán en clase como lo han hecho) y luego mostrará el resultado de su tirada durante otros cinco segundos.

Para los dos turnos, durante los primeros cinco segundos el dado irá mostrando distintos valores para simular que se mueve.

El diseño de la aplicación cambiará en el modo horizontal con la siguiente interfaz dependiendo del número de jugadores seleccionados. Ilustración 1, un jugador y la ilustración 2 para dos jugadores:

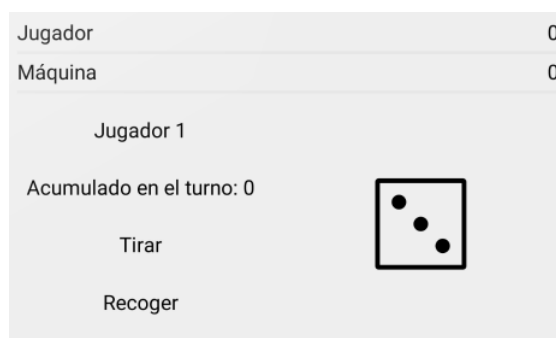


Ilustración 1



Ilustración 2

## Resultado

Como resultado de la práctica, se entregará un fichero comprimido que contendrá el proyecto de la práctica completo, con todas sus carpetas (menos las build) y archivos, listo para ser usado. Recuerde borrar las dos carpetas build del proyecto antes de comprimirlo.