**TRABAJO INTEGRADOR N°2**

**APP INVENTOR**

Para realizar este segundo Práctico Integrador continuarán trabajando con el mismo grupo con el que lo hicieron para el trabajo anterior.

La actividad consiste en desarrollar un videojuego, pueden optar por cualquiera de los más conocidos o clásicos (tatetí, juego de la memoria, buscaminas, preguntas y respuestas, etc.).

**Requisitos de la Aplicación**

La aplicación deberá tener:

* Más de una pantalla
* Imágenes y sonidos
* Bloques de control
* Listas
* Variables
* Procedimientos

**Fecha y Forma de Entrega**

La aplicación deberá entregarse la clase del 2 de setiembre. Deberán subir a la cátedra el archivo del proyecto con extensión aia. Ese mismo día los distintos grupos expondrán sus proyectos ante sus compañeros.

En la siguiente hoja se encuentra la Planilla de Evaluación, deben tenerla presente a la hora del desarrollo del juego.

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspectos** | **Indicador** |
| El proyecto cuenta con más de 1 pantalla |  |
| Se mantiene un diseño estético y uniforme en todo el proyecto |  |
| Contiene entre sus recursos imágenes, sonidos, etiquetas, botones programados para distintas acciones |  |
| Utiliza bloques de control |  |
| Utiliza variables |  |
| Utiliza listas |  |
| Utiliza procedimientos |  |
| El programa funciona perfectamente y no muestra errores |  |
| Se observan buenas prácticas de programación (cada elemento nombrado de forma de poder identificarlo) |  |
| Se incluye la presentación de los miembros del grupo |  |
| Los integrantes del grupo participan activamente en la elaboración del proyecto y pueden responder a cualquier pregunta sobre las tareas realizadas |  |
| Presentación del proyecto en la fecha establecida |  |