



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,  
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



IES de Teis  
Avda. de Galicia, 101  
36216 – Vigo  
886 12 04 64  
ies.teis@edu.xunta.es



## Ciclo Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma Programación Multimedia y Dispositivos Móviles Examen 2º Trimestre - 03/03/2022

Formato de entrega: Los proyectos a entregar deben tener siempre el siguiente formato de nombre: “Apellido1\_Nombre\_examen2tAdultos” (ej.: “**Vidal\_Alejandro\_examen2tAdultos**”). Se entregarán exportados a zip usando **File>Export>Export to zip file...** con el mismo nombre (ej.: “**Vidal\_Alejandro\_examen2tAdultos.zip**”).



Todos los fragments deben cargarse en contenedores  
NavHostFragment.

La aplicación abrirá una primera activity sin AppBar, con dos botones: “Bottom Navigation” y “Navigation Drawer”. Cada uno de ellos dirigirá a sendas activities que demostrarán el funcionamiento de ambos modos de navegación.



Si se selecciona “Bottom Navigation” se abrirá una activity con menú inferior para navegar entre 3 fragments: Home, Dashboard y Notifications. Se trata del ejemplo que Android Studio crea de Bottom Navigation con dos modificaciones:



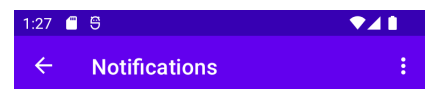
1. El Fragment Notifications mostrará una flecha de regreso que navegará de vuelta a Home.



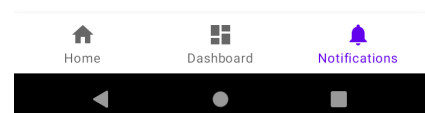
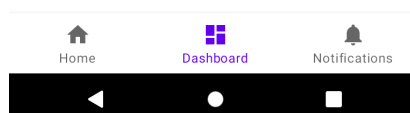
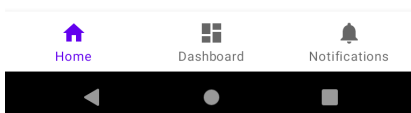
This is home Fragment



This is dashboard Fragment



This is notifications Fragment





XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,  
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



IES de Teis  
Avda. de Galicia, 101  
36216 – Vigo  
886 12 04 64  
ies.teis@edu.xunta.es



Unión Europea-  
NextGenerationEU

2. La activity contará con un menú convencional con un único elemento “Mensaje” que mostrará una Snackbar con la etiqueta del Fragment (la misma que se utiliza para el título en la Barra superior: Home, Dashboard o Notifications).



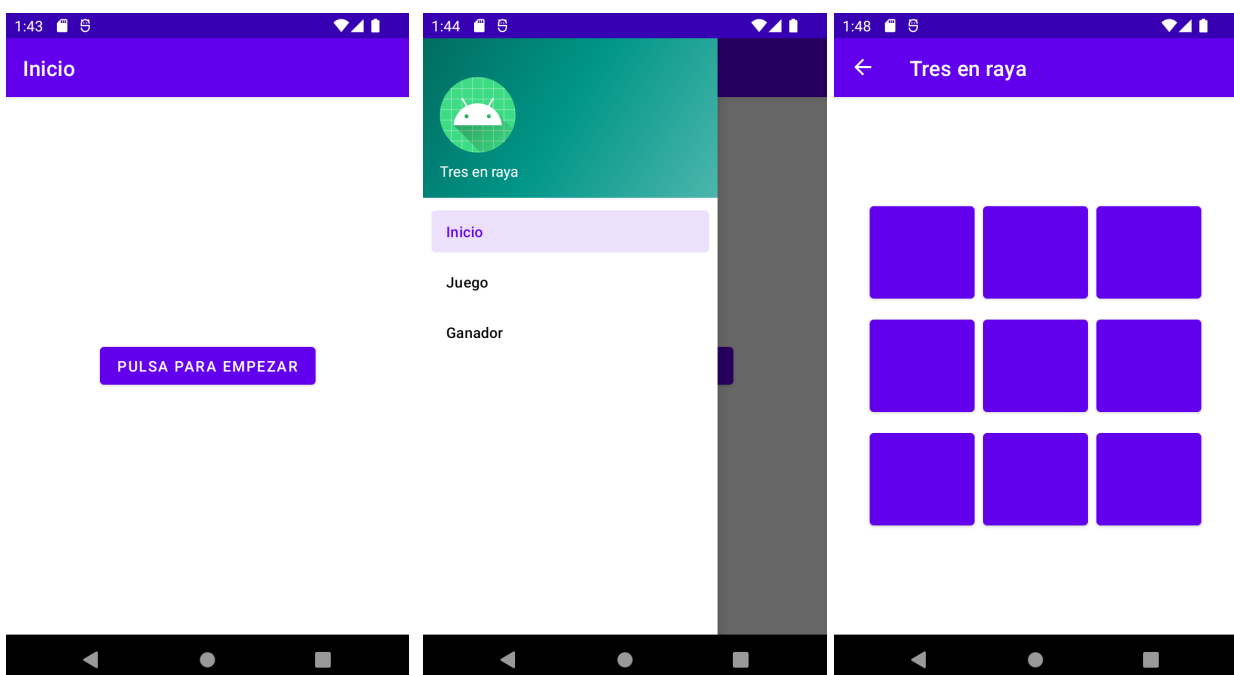
This is home Fragment

This is home Fragment

This is dashboard Fragment



Eligiendo “NavigationDrawer” se accederá a la siguiente activity, que contará con un Drawer con 3 opciones. Tanto pulsando en el botón “Pulsa para empezar” del Fragment “Inicio” como pulsando en “Juego” en el drawer se navegará a un fragment que mostrará un juego de “Tres en raya”





XUNTA DE GALICIA

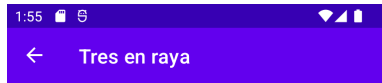
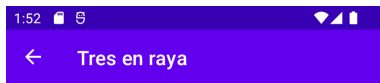
CONSELLERÍA DE CULTURA,  
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



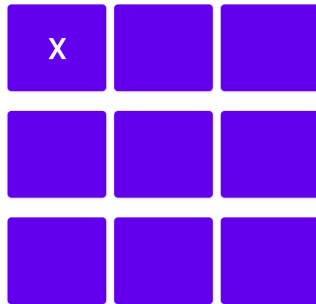
IES de Teis  
Avda. de Galicia, 101  
36216 – Vigo  
886 12 04 64  
ies.teis@edu.xunta.es



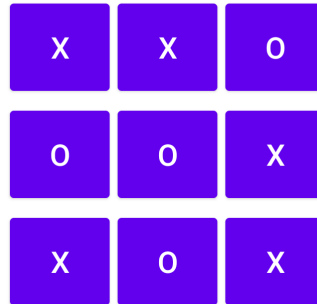
Unión Europea-  
NextGenerationEU



Este fragment mostrará en la barra una flecha que permitirá regresar al fragment de Inicio.



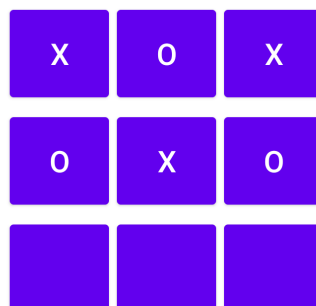
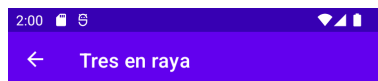
REINICIAR



REINICIAR

El layout del fragment de juego constará simplemente de un tablero de 3x3 botones y un botón de reinicio que solo estará visible mientras se está jugando (cuando algún botón del tablero está marcado). Es decir, al pulsar sobre el botón reiniciar se volverá al inicio de la partida y ese propio botón no aparecerá, ya que no será necesario.

Cuando un jugador gana la partida, al marcar el botón que genera esa línea ganadora, se navegará al fragment “Ganador”, mostrando qué jugador ha ganado la partida:



REINICIAR

GANADOR:  
X



Si se accede a este fragment directamente desde el drawer, sin ganar una partida, el contenido del layout aparecerá completamente vacío.

