

Desarrollo de Software para Dispositivos Móviles

Proyecto de Prácticas

Aplicación Triviluja ios

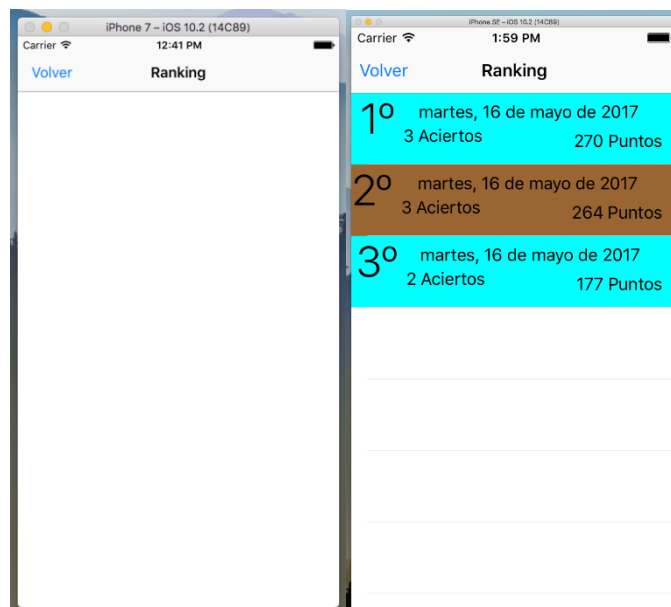
Juan Carlos Serrano Pérez

Inicio



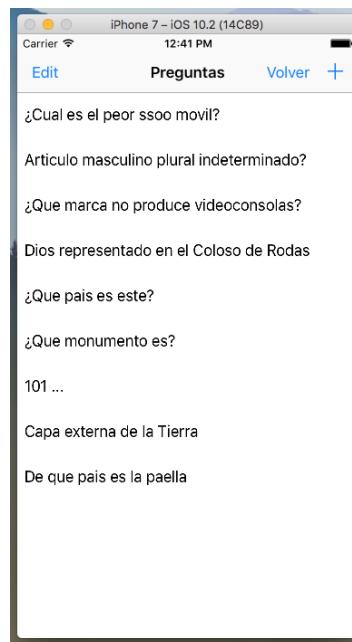
En la pantalla de inicio dará la posibilidad de ver la clasificación, jugar una partida o modificar las preguntas.

Clasificación



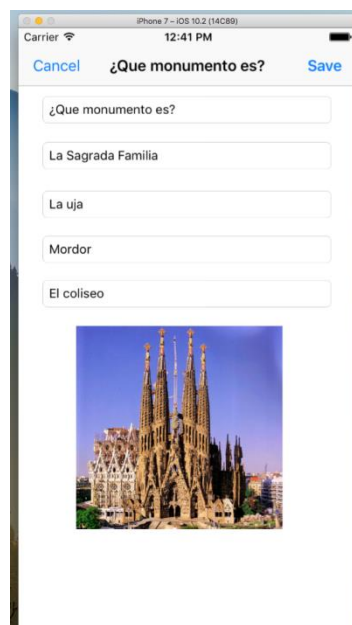
En el caso de visualizar la clasificación de partidas realizadas hasta el momento, si no hay ninguna aparecerá vacío, mientras que si hay, aparecerán ordenadas de menor a mayor puntuación, indicando el número de posición, los puntos logrados, los aciertos y la fecha en la que se realizó.

Modificar preguntas



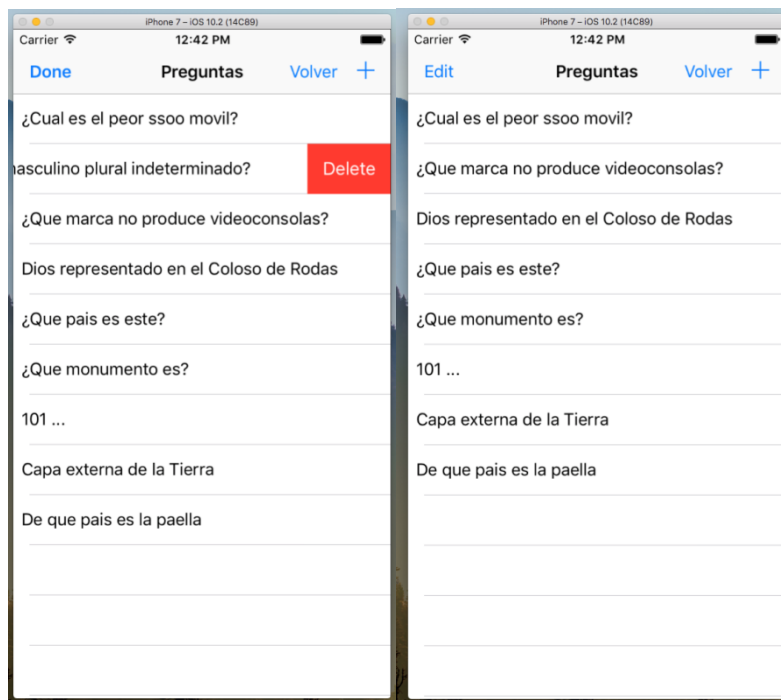
En la ventana de modificar preguntas, aparecerán todas las preguntas almacenadas y permitirá añadir nuevas, editarlas o borrarlas.

Editar/ver una pregunta



En el caso de seleccionar una pregunta pasaremos a su visualización y edición. Aparecerán todos los campos pudiendo ser editados, tras lo cual con el botón 'Save' guardaremos los cambios solo si todos los campos están rellenos, o podremos volver atrás sin modificarlo.

Borrar pregunta



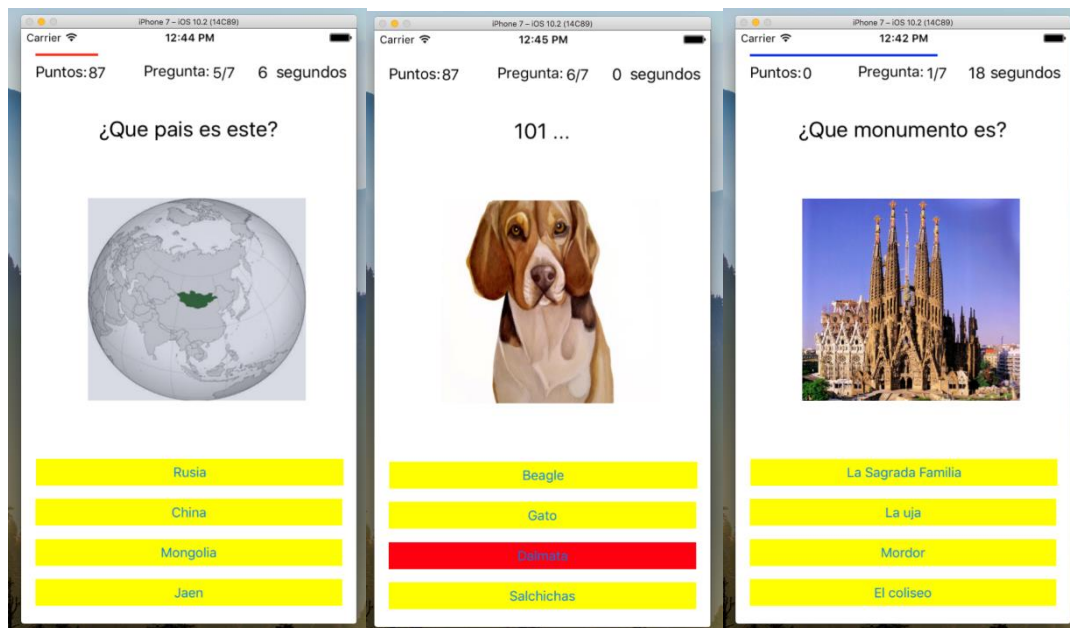
Para eliminar preguntas se pueden deslizar directamente hacia la izquierda y pulsar la opción 'Delete' o se puede dar al botón 'Edit' con lo que bastará con pulsar una pregunta para que se deslice sola. Para finalizar la edición se pulsará el nuevo botón 'Done'.

Añadir pregunta

A screenshot of the 'Nueva pregunta' (New question) form in the app. The form has a title bar with 'Cancel', 'Nueva pregunta', and 'Save' buttons. Below the title bar are five text input fields: 'Enunciado', 'Respuesta correcta', 'Respuesta incorrecta 1', 'Respuesta incorrecta 2', and 'Respuesta incorrecta 3'. At the bottom of the form is a large gray rectangular area with the text 'No photo selected' in the center.

Al seleccionar la opción de añadir una nueva pregunta, aparecerá un menú que se tendrá que rellenar completamente para poder guardar la pregunta.

Jugar



Cuando se inicia una partida se realizarán 7 preguntas distintas en orden aleatorio. En el caso de no haber suficientes preguntas se cargarán 10 preguntas por defecto. La estructura del juego proporcionará 30 segundos siempre visibles para contestar cada pregunta. A cada segundo va decreciendo el contador y la barra de tiempo que al llegar a 10 segundos pasa a ser roja para meter presión.

En la contestación de una pregunta se pueden dar 3 situaciones:

- 1) Que se agote el tiempo tras lo que aparecerá marcada en rojo la respuesta correcta y se pasará a los varios segundos a la siguiente pregunta.
- 2) Que se seleccione correctamente la opción correcta que aparecerá marcada en verde.
- 3) Que se seleccione una respuesta incorrecta que aparecerá marcada en rojo y la correcta en verde.

Según si se ha contestado correctamente o no, se reproducirá un sonido de error o de acierto.

Para obtener puntos se deberá responder correctamente la pregunta, y se obtendrán 3 puntos por cada segundos que sobre.

Tras contestar las 7 preguntas se pasará a la ventana de puntuaciones.

Pantalla final

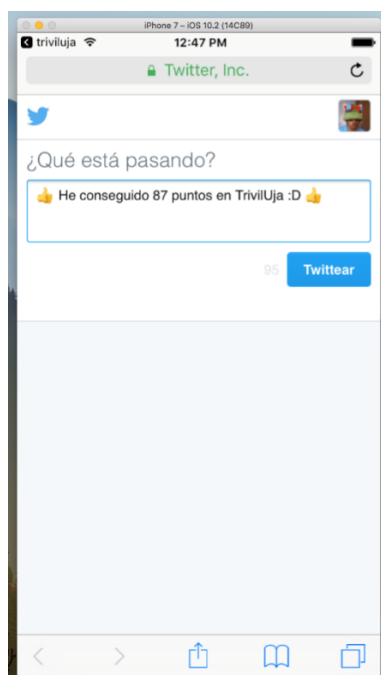


En la ventana de puntuación se nos mostrará un mensaje y una imagen en función de los puntos logrados.

Se mostrarán como estadísticas los puntos logrados, los aciertos, los fallos, y el record de puntos logrados anteriormente.

Desde este punto se podrá volver a la ventana inicial, jugar otra partida o publicar el resultado en twitter.

Publicar resultados



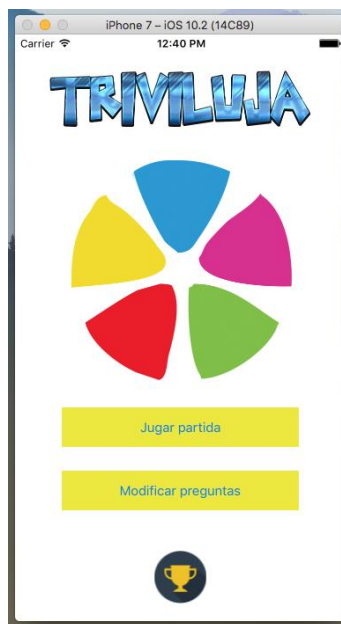
Si se elige la opción de publicar en twitter nos abrirá dicha aplicación y nos mostrará el mensaje que se publicará.

Icono



Se le ha añadido un icono a la aplicación y notificaciones con el logo de la UJA.

Imagen de lanzamiento



Se ha añadido una imagen de lanzamiento de la pantalla inicial.