

---

# PROGRAMACIÓN EN EL ENTORNO ANDROID

---

Master en Ingeniería Informática – Programación de Dispositivos Móviles

---

## PRÁCTICA 1

---

Deberá desarrollar una aplicación que implemente un juego de dados.

### Reglas del juego

En el juego intervienen dos jugadores por turnos. En cada turno, un jugador tira repetidamente un dado, acumulando la puntuación obtenida en cada tirada hasta que saca un 1 o decide recoger la puntuación acumulada y acumularla a su puntuación global. Gana el jugador que primero alcanza 100 puntos en su puntuación global.

Si el jugador que tiene el turno saca un 1 en una tirada, pierde el turno, que pasa al otro jugador, y la puntuación acumulada en ese turno no se suma a su puntuación global.

### Funcionalidad

Al comenzar el juego, se mostrará una interfaz como la de la Ilustración 1. En la parte superior se muestra, para cada jugador, a la izquierda de la vista, una etiqueta que lo identifica (“Jugador 1” o “Jugador 2”), a la derecha, la puntuación global de ese jugador (que inicialmente será cero), y, debajo de ambas, una barra que informa, de forma gráfica, sobre la puntuación acumulada.

En la parte alta de la mitad inferior aparecen dos etiquetas identificando al jugador que tiene el turno (el jugador 1 cuando arranca la app) y la puntuación acumulada por el mismo en el turno actual (0 puntos cuando comienza el turno). Debajo aparece un botón con el texto “Comenzar turno Jugador 1”. Al pulsar este botón, desaparece. En la parte inferior izquierda aparece un botón con el texto “Tirar” que sirve para que el jugador que tiene el turno lance el dado (Ilustración 2).

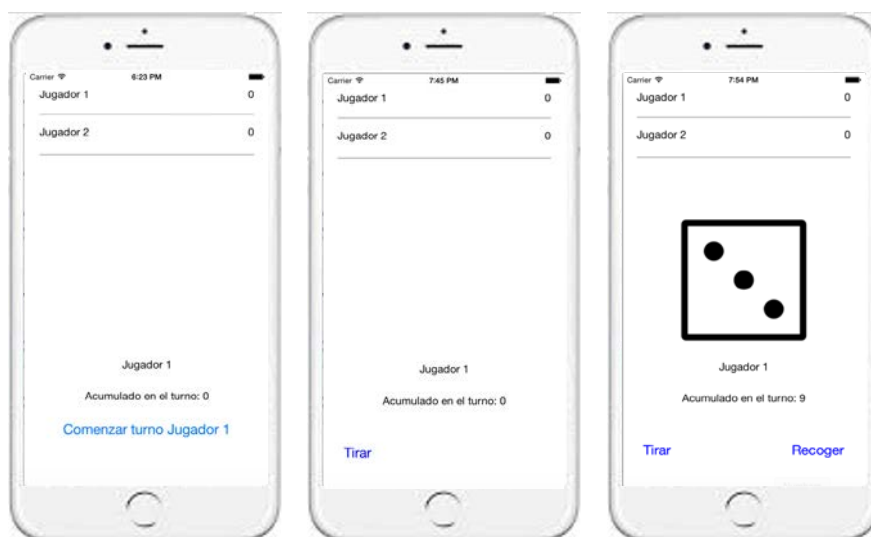


Ilustración 1

Ilustración 2

Ilustración 3

Cuando el jugador pulsa el botón “Tirar”, aparece en el centro de la pantalla un dado con el resultado de la tirada (Ilustración 3), que se calcula aleatoriamente, este resultado se acumula en la etiqueta “Acumulado en el turno”, y aparece, en la esquina inferior derecha un nuevo botón, con el texto “Recoger” que sirve para terminar el turno y recoger la puntuación acumulada en el mismo, sumándola a la puntuación global.

Si el jugador pulsa el botón “Recoger”, la puntuación acumulada en el turno se suma a su puntuación global, desaparecen los botones “Tirar” y “Recoger” y aparece el botón “Comienza turno Jugador X”, dando la opción al otro jugador de empezar su turno (Ilustración 4).

Mientras el jugador que tiene el turno vaya pulsando el botón tirar, la puntuación que vaya sacando se irá acumulando en el turno, a menos que en la tirada salga un 1, en cuyo caso perderá el turno, desaparecerán los botones “Tirar” y “Recoger”, no se sumará la puntuación acumulada en

el turno a su puntuación global, y volverá a aparecer el botón “Comienza turno Jugador X”, dando la opción al otro jugador de empezar su turno (Ilustración 5).

Cuando, al tirar un jugador, la puntuación acumulada en el turno sumada a su puntuación global alcance o supere los 100 puntos, se sumará automáticamente (sin necesidad de pulsar el botón “Recoger”), preparará el cambio de turno como si se hubiese pulsado el botón “Recoger”, pero, además, se mostrará en una alerta informando de que la partida ha finalizado y quién es el ganador (Ilustración 6). Esta alerta, mostrará dos botones, uno con el texto “Volver a jugar” y otra con el texto “Salir”. Si se pulsa “Volver a jugar”, se reiniciarán los marcadores y comenzará una nueva partida el jugador que perdió. Si se pulsa “Salir” se abandonará la aplicación.

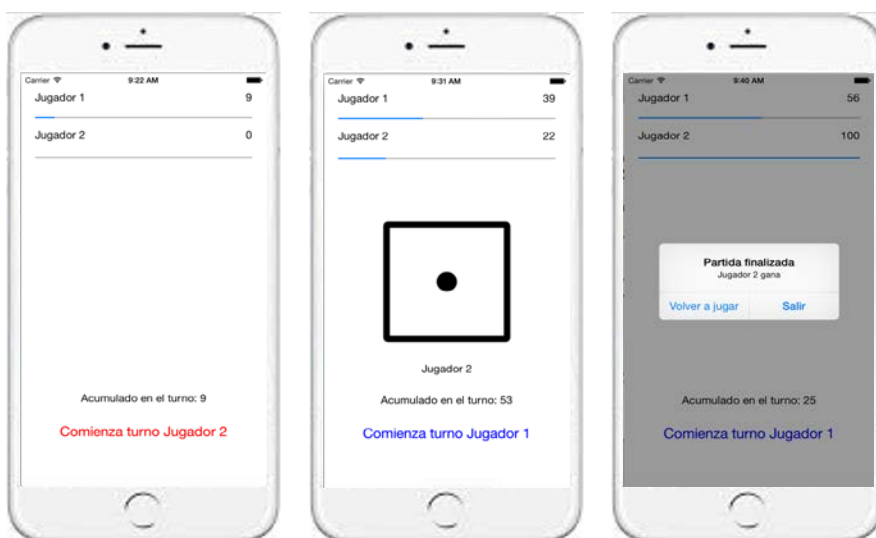


Ilustración 4

Ilustración 5

Ilustración 6

## Resultado

Como resultado de la práctica, se entregará un fichero comprimido que contendrá el proyecto de la práctica completo, con todas sus carpetas y archivos, listo para ser usado.