Juego con persistencia y multimedia

Diseño de aplicaciones para dispositivos móviles – Práctica 2 – Grupo 9

Mario simón soto Borja Martínez Requena

Índice

[1.- Introducción 2](#_Toc87265928)

[2.- Cambios en el Diseño y nuevas pantallas 2](#_Toc87265929)

[3.- Implementación específica de los requisitos 2](#_Toc87265930)

[4.- Conclusiones 2](#_Toc87265931)

[5.- Bibliografía y Webgrafía 2](#_Toc87265932)

# 1.- Introducción

Continuando con la aplicación diseñada en la primera práctica, en esta segunda parte se mejorará la misma añadiendo contenido persistente y multimedia. Como objetivo final, se pretende tener una aplicación totalmente funcional y terminada, con todos los apartados (Diseño, desarrollo, variabilidad, escalabilidad para el futuro…) terminados.

# 2.- Cambios en el Diseño y nuevas pantallas

El diseño de la aplicación en esta nueva iteración del desarrollo no tiene un gran cambio con respecto a la primera propuesta, sino que trata de ampliar las funcionalidades y pantallas que ya tiene. Se mantiene por tanto la idea de diseño de una aplicación con pocos colores, recordando a contenido histórico antiguo, y utilizando los colores como guías visuales para informar al usuario cuando algo está activado, cuando acierta una pregunta, cuando la falla o para indicarle la puntuación final. En este apartado se comentarán los cambios con respecto a versión anterior.

La pantalla de inicio sólo se ha modificado para añadir un botón de opciones y un desplegable en una barra de menú para acceder al mismo sitio. Se han implementado estas dos formas de acceder a la pantalla de opciones para que la *app* sea consistente respecto al resto de aplicaciones de la aplicación.

## Pantalla de opciones

Esta es la única pantalla adicional añadida a la *app*, ya que el resto solo han sido modificadas y adaptadas a la nueva funcionalidad siguiendo los principios de diseño de usabilidad, al igual que en la primera versión. Esta pantalla recoge la información ajustable de la aplicación, como son el nombre con el que el usuario quiere jugar al *Quiz*, la dificultad del juego o número de preguntas a las que se quiere enfrentar y si quiere jugar con el sonido de ambientación de las preguntas del juego.

Ilustración : Pantalla de configuración

Todos estos parámetros se guardan de forma persistente en la aplicación, por lo que son recordadas mientras el jugador utiliza la *app*, para determinar el nombre en la puntuación final, así como cuando cierras la aplicación y vuelves a abrirla. Con esto conseguimos que el usuario no tenga que configurar la *app* cada vez que entra al juego, ya que sus decisiones son recordadas.



## Pantalla de juego

En cuanto a la pantalla de juego, se ha eliminado el botón de pasar de pregunta, ya que se ha implementado un sistema de paso de preguntas automática. En esta pantalla se sigue informando al jugador cuando acierta o falla a través del color de los botones, y gracias a una pausa de medio segundo antes de pasar automáticamente a la siguiente pregunta. Por eso mismo, no se ha decidido añadir un contador de preguntas acertadas, ya que el usuario recibe la información a través de los botones de respuesta.

El temporizador de cuenta atrás se a ajustado para cumplir los requisitos de contabilizar el tiempo que el jugador tarda en completar el nivel, por lo que este afecta a la puntuación final. Cuanto más rápido seas, más puntos conseguirás. Como último elemento a destacar en esta pantalla, se ha incluido un botón para pausar y continuar con la música que acompaña las preguntas. De esta forma, habiendo elegido jugar con música, puede desactivar el ambiente sonoro en la pregunta que desee.

Ilustración : Pantalla de juego

Tabla

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Ilustración :Pantalla de resultados

## Pantalla de resultados

Esta pantalla se ha modificado para que muestre la puntuación del jugador, además de una lista dinámica que recoge todas las puntuaciones de las partidas acabadas a modo de ranking. Esta tabla implementada mediante una base de datos informará al jugador de su posición con respecto al resto de personas que han jugador al juego, para motivarle a volver a enfrentarse al juego.

# 3.- Implementación específica de los requisitos

# 4.- Conclusiones

# 5.- Bibliografía y Webgrafía

Blogs de ayuda como *W3School* y la documentación oficial de Android Studio.