Juegos con interfaces de usuario

Diseño de aplicaciones para dispositivos móviles – Práctica 1

Mario simón soto Borja Martínez Requena

Índice

[1.- Introducción 2](#_Toc85372186)

[2.- Diseño e idea principal 2](#_Toc85372187)

[3.- Implementación específica y características destacadas 2](#_Toc85372188)

[4.- Conclusiones 2](#_Toc85372189)

[5.- Bibliografía 2](#_Toc85372190)

# 1.- Introducción

En esta primera práctica, se introduce a la creación de aplicaciones para dispositivos móviles en *Android* a través del desarrollo de un juego tipo *Quiz* para explorar las facetas de diseño de interfaces, funcionamiento de *Actividades* y una gestión básica de imágenes y texto. Para ello, se plantea la creación de este juego con la idea de preguntas históricas con respuestas sobre fechas, recompensando al jugador con cada acierto con un sistema de puntuaciones.

# 2.- Diseño e idea principal

Comenzando con la elección de colores para el diseño del juego tipo *Quiz,* se ha decidido plasmarla a través de una paleta de colores en escala de grises para reforzar la idea de contenido antiguo, al tener como eje central de diseño las fechas históricas. Al contener las respuestas solo fechas anuales (correspondidas con 4 caracteres) permite una disposición del layout muy diferente a cómo tendría que ser con respuestas largas, al tener déficit de espacio en dispositivos móviles.

# 3.- Implementación específica y características destacadas

No se deja ver la puntuación en la interfaz principal para crear incertidumbre sobre el resultado final, ya que en futuras versiones se creará un algoritmo de puntuación, donde esta dependa de los aciertos consecutivos, premiando con *bonus* o castigando al jugador cuando use la ayuda de las pistas. Igualmente, el jugador antes de decidir terminar de jugar tendrá siempre información de los puntos obtenidos, ya sea por terminar de responder todas las preguntas pasando a la pantalla de puntuación o usando el botón de salir, donde se le comunica a través de un mensaje de tipo *Toast* los puntos conseguidos en ese intento.

# 4.- Conclusiones

# 5.- Bibliografía