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. Esto permite solventar problemas de daltonismo o problemas visuales con los colores al usar una escala de tonos. Las únicas guías visuales que complementan al diseño en la aplicación están en los botones de respuesta. Estos botones, al ser pulsados, cambian de color según sea una respuesta acertada o errónea: rojo oscuro para el fallo, azul claro para el acierto. Estos colores se han elegido siguiendo una misma paleta de colores complementarios a sí mismos y a la escala de grises.

Para el diseño del layout de preguntas (MainActivity), se tenía una gran libertad de colocación de estos, ya que como respuesta al jugador solo se muestra una fecha anual (correspondidas con 4 caracteres). Esto permite poner los botones formando una cuadrícula y no uno debajo de otro, aportando más espacio en la pantalla para hacer más rica la interacción y experiencia del usuario. La idea original planteaba que encima de estas respuestas se encontrara, en orden ascendente, un temporizador para añadir presión al jugador, la pregunta en cuestión y el número de preguntas que llevas contestadas para saber cuánto queda de nivel. Al crear esta disposición, se encontró un extra de espacio sobrante encima de las respuestas, por lo que, como añadido final, se diseñó un sistema de pistas con un botón tipo *Switch* que pone visible y oculta la ayuda al jugador. Debajo de los botones de respuesta, se añadió un botón de salida al *Menú Principal* y un botón de paso a la siguiente pregunta. Este último solo aparece cuando el jugador ha contestado, para no confundir a este mientras está jugando.

En cuanto al *Menú principal*

# 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