

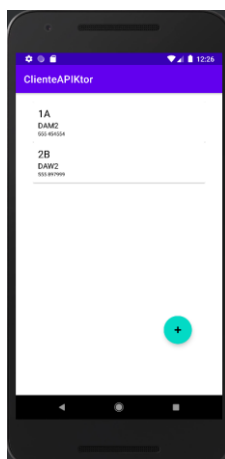
Vamos a realizar una pequeña aplicación que nos sirva para asimilar los siguientes conceptos:

- Ktor.
- Retrofit.
- Paso de información entre ventanas.
- Recyclerviews.
- Diseño con Material Design.
- Acceso a base de datos.

La **activity principal** será un **login**, tendrá las cajas de usuario y contraseña y un checkbox que permita entrar como invitado.

Administrador

Si entras como administrador saldrá directamente una Recyclerview con todos los usuarios:



- Con **longclick** en cada alumno nos preguntará si queremos borrarlo o no.
- Con un solo **click** nos pregunta si queremos ver en detalle a ese usuario. Si es así nos saca en otra ventana detalle información de ese usuario. En esa nueva ventana podremos: volver sin guardar o modificar algún campo (menos el campo clave) de ese usuario. Tendremos la opción e guardar o volver, por lo tanto.
- El **botón flotante '+'**, nos lanzará una Activity nueva en la que se podrán registrar usuarios.

Usuario

El **usuario** entra a una activity en la que podrá jugar a **piedra, papel, tijera**. El formato es libre pero las condiciones son las siguientes:

- La **activity principal del jugador** tendrá las opciones de nueva partida, continuar partida o ver historial.





PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES 2º CFGS DAM

Ejercicio resumen – Retrofit Ktor Recyclerview



- **Nueva partida**, genera una nueva partida en la base de datos en la que iremos almacenando las tiradas de cada uno. Cada partida es al mejor de cinco manos. El que gane tres se considera que ha ganado la partida.
- **Continuar partida**. Cargará de la base de datos, caso de haber, la partida que esté abierta sin terminar.
- **Historial**. Mostrará información del usuario y las partidas que ha jugado y ha ganado.

En la activity del juego se le dará la opción al usuario de qué quiere elegir (libre) y se mostrará lo que saca la máquina (se guarda en la base de datos la tirada, por si queremos dejar de jugar y continuar en otro momento). Se informa de qué ha pasado y se anota la tirada y el ganador. El que llega a tres tiradas ganadas, gana la partida y se anota convenientemente en la base de datos.

Se valora:

- El uso de los elementos que se tratan de trabajar con esta práctica.
- Navegación entre ventanas correcta, sin puntos muertos y con botones de pánico en todas las activities.
- Funcionalidad pedida.
- Buenas prácticas de programación.
- Estilos y uso de controles con Material Design.
- Idiomas.