

# Proyecto 1 – App textual

## Asignatura: Desarrollo de Interfaces

Ciclo Superior DAM



### PLANTEAMIENTO

Crear la interfaz de una aplicación basada en una aventura textual. En la que implementaréis componentes como el TextView o el Button, tanto en diseño (xml) como en código (java).

### DESARROLLO

Con los componentes gráficos (vistas, componentes vistas, widgets, ...) vistos en clase:

- o Un TextView
- o Un EditText
- o Un ImageView
- o Un Button
- o ...

desarrollaréis una interfaz para la aplicación de la asignatura de programación multimedia basada en una historia en formato texto en la que se podrá decidir el camino a continuar entre distintas y posibles elecciones. La parte gráfica de la historia será en base a imágenes estáticas.

El proyecto se desarrollará en equipos de tres, designándose un jefe/a de proyecto que será el/la responsable de la organización y planificación del proyecto.

- La nota de la tarea será sobre 10 puntos. Se valorará tanto el trabajo en grupo, como el diseño, como la presentación, originalidad y la estética, así como las implementaciones nuevas que lleve asociada la app.
- Es obligatorio solventar todos los warnings y errores gráficos que aparezcan en los componentes.
- Se subirá la app a la plataforma Teams en el plazo indicado en ella.