

# Memoria Práctica 2

Rodrigo Martínez Sánchez  
Manuel Pérez Ramil

# ÍNDICE

[Introducción](#)

[Descripción](#)

[Detalles de implementación](#)

[Conclusiones](#)

# Introducción

Para desarrollar la segunda práctica nos hemos basado en la Práctica 1 previamente entregada. Esta contenía un sistema de 10 preguntas almacenadas en un archivo xml con opción a pregunta basada en imagen. Al final de la partida mostraba la puntuación obtenida.

A partir de esta base construimos una aplicación con dos de los desafíos de plata. Actualmente la aplicación consta de 25 preguntas (basadas en imagen, texto, vídeo o audio) una pantalla de configuración y una pantalla de mejores puntuaciones. También tiene un modo hardcore activable que hace que al fallar una pregunta se termine la partida.

## Descripción

Al encender la aplicación se muestra una pantalla para introducir el nombre de usuario. Seguidamente en la pantalla principal podemos acceder a las demás pantallas: jugar, puntuaciones, configuración y salir.

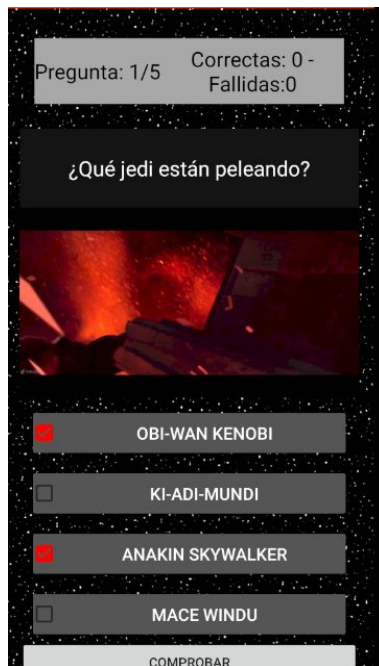


Pantalla inicio



Menú principal

Las preguntas pueden ser de texto, basada en imágenes, audio o vídeo. Las respuestas pueden ser de una opción o de multirespuesta. En la parte superior de la pantalla se puede ver el número de pregunta actual y las respuestas correctas y fallidas. A continuación se muestra un ejemplo de pregunta de vídeo con multirespuesta.



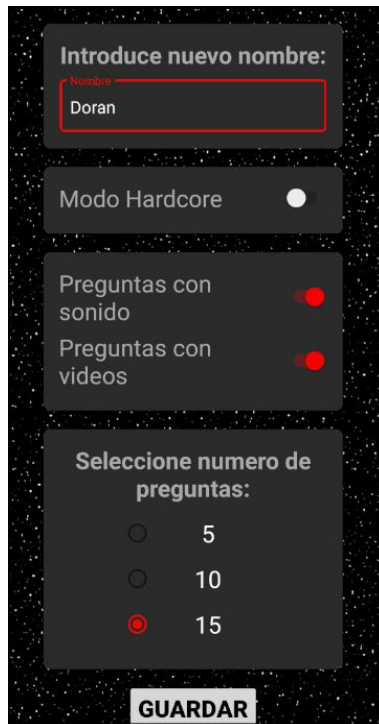
Actividad Preguntas

La pantalla de final de partida muestra la puntuación obtenida y permite volver a jugar. Si la puntuación ha sido la mayor del usuario, se guardará en Shared Preferences.



Actividad Final

La pantalla de configuración nos permite cambiar nuestro nombre de usuario, activar el modo hardcore, activar y desactivar las preguntas basadas en sonido y vídeo y seleccionar el número de preguntas a responder. Todos estos valores (exceptuando el nombre) se quedan guardados en Shared Preferences para que el usuario no tenga que ajustar el juego a su gusto cada vez que abra la aplicación.

The screenshot shows a configuration screen with a dark, starry background. It contains several settings: a text input field for a new name with the value 'Doran', a toggle for 'Modo Hardcore' which is currently off, two toggles for 'Preguntas con sonido' and 'Preguntas con videos' which are both on, and a selection of the number of questions with '15' selected. A 'GUARDAR' button is at the bottom.

Introduce nuevo nombre:

Nombre  
Doran

Modo Hardcore ☐

Preguntas con sonido ☒

Preguntas con videos ☒

Seleccione numero de preguntas:

☐ 5

☐ 10

☒ 15

**GUARDAR**

Pantalla configuración

Finalmente, la pantalla de puntuaciones nos permite ver las 5 mejores puntuaciones ordenadas de mayor a menor.

The screenshot shows a scores screen with a dark, starry background. It displays the top scores: 'f: 3', 'Doran: 3', and 'v: -2'. A 'VOLVER' button is at the bottom.

PUNTUACIONES:

f: 3  
Doran: 3  
v: -2

**VOLVER**

Pantalla puntuaciones

Respecto a los desafíos hemos completado dos de plata. El primero ha sido los conjuntos de preguntas seleccionables. En configuración podemos decidir si queremos ver las preguntas basadas en texto o imágenes. El segundo desafío completado ha sido el del diseño. Hemos otorgado un diseño homogéneo basado en los créditos de la saga Star Wars. También hemos cambiado el icono de la aplicación.

## Detalles de implementación

Para la implementación de la persistencia hemos optado por usar Shared Preferences. En ellas guardamos los settings del usuario y las mejores puntuaciones. Hemos escogido esto ya que almacenamos poca información (únicamente la configuración y puntuaciones) que no requiere estructura.

## Conclusiones

En esta práctica hemos consolidado nuestros conocimientos sobre aplicaciones Android. Hemos construido la primera aplicación verdaderamente funcional con configuración y datos de usuario. Los layouts ya los manejamos con mucha más soltura y podemos crear layouts complejos con diferentes elementos y posibilidades como son los layouts de las preguntas, que han sido actualizados desde la anterior entrega.