

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.

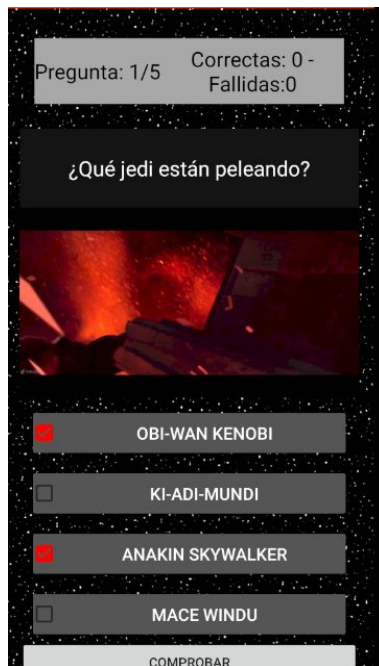


Pantalla inicio



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.



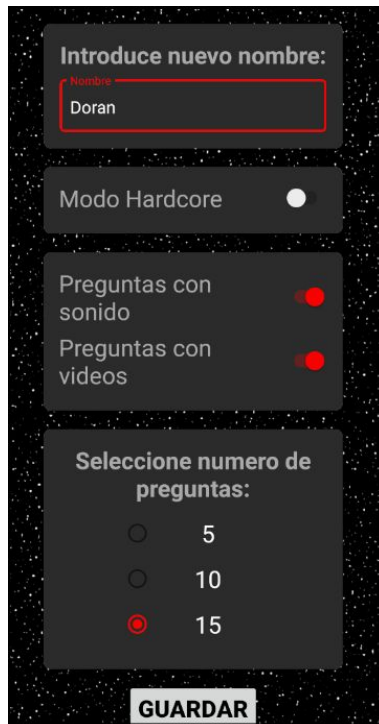
Actividad Preguntas

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.



Pantalla configuración

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



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 audio o en vídeo. Las preguntas de texto e imágenes estarán siempre disponibles. 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.