

Memoria Práctica 1

Rodrigo Martínez Sánchez
Manuel Pérez Ramil

Frikial 2.0 es un juego de preguntas para móviles centrado en el universo de Star Wars. El juego consiste en contestar a 4 preguntas basadas en texto y 1 basada en una imagen. Al contestar una pregunta correctamente, se sumarán 3 puntos, y al fallar se restarán 2.

La aplicación contiene 3 actividades. La primera, el menú inicial, permite jugar una partida.



La segunda actividad es la actividad de las preguntas. Su layout (questions_activity.xml) permite visualizar correctamente la pregunta y las respuestas, pudiendo basarse en imagen o en texto. Para ello hacemos uso de una ScrollView y de LinearLayout. El usuario es notificado del acierto o fallo a través de un mensaje toast. Además, su puntuación está siempre disponible en la parte superior derecha de la interfaz.



La última actividad es la pantalla final de puntuaciones. Permite volver a jugar una partida o salir de la aplicación.



Implementación: el proyecto contiene una clase Pregunta que contiene toda la información referente a una pregunta (pregunta, opciones, respuesta correcta). En la actividad questions_activity se va leyendo una lista de estas preguntas para formular cada una de las preguntas.

El método getQuestions() de la clase Pregunta devuelve un array con todas las preguntas que están declaradas en el archivo res/values/strings.xml. Así, para añadir más preguntas lo único que se debe hacer es declararla en dicho archivo y el método getQuestions() la leerá y la devolverá junto a las otras.

Conclusiones: al realizar esta práctica hemos aprendido a transicionar entre diferentes actividades y a actualizar la información de una actividad para cambiar la información que se representa en ella. Finalmente hemos visto la versatilidad de los layouts, permitiéndonos usar un mismo layout para preguntas con diferente formato (imágenes o texto).