

Pràctica 2

Instruccions del joc de paraules:

Per començar la partida, l'usuari introdueix el seu nom (nickname).

L'objectiu del joc es endevinar quina paraula ha seleccionat el programa de forma aleatòria, l'usuari només sabrà el número de lletres que te i va suggerint lletres fins que considera que pot resoldre.

L'usuari podrà afegir lletres per veure si hi són. Per exemple: "F"

Si hi és el programa mostra la posició on es troba, per exemple: F _ _ _ _ _ F _ _

Si l'usuari ja sap quina paraula és, pot seleccionar RESOLDRE la paraula escrivint-la en una caixa de text.

El sistema de puntuació és el següent:

- Si no l'encerta obté 0 punts.
- Si l'encerta la formula de la puntuació és: $((\text{numero de lletres} - \text{lletres introduïdes}) / \text{numero de lletres}) * 10$

Exercici:

Desenvolupar una app que implementi el joc anterior tenint en compte les següents premisses:

- Prèviament a començar la partida l'usuari ha de poder posar el seu nom/nickname (així podrem identificar-lo posteriorment).
- Des de l'**Action Bar** s'ha de poder accedir a un **llistat** amb el ranking de la suma de les puntuacions dels usuaris (nickname, puntuació, número de partides), al clicar un dels usuaris, veure els resultats de les seves partides. Les puntuacions s'han de guardar en una **base de dades local** utilitzant **Room**.
- Les paraules utilitzades per a les partides s'han d'extreure amb **Volley** de l'API Rest: GET <https://palabras-aleatorias-public-api.herokuapp.com/random> Utilitzant l'atribut body/Word del JSON que retorna.
- Dins aquesta pràctica han de quedar demostrats els coneixements adquirits durant l'assignatura.
- El projecte ha de ser desenvolupat en API 32 i amb API mínima 22.
- L'id de l'aplicació serà "cat.tecnocampus.mobileapps.practica2.[nomCompletaAlumne1].[nomCompletaAlumne2]".
- Cal afegir un fitxer README.md amb els noms dels alumnes que han realitzat la pràctica.

Entrega:

La pràctica s'entregarà el pròxim divendres dia **3 de Juny abans de les 23.59h**. I constarà del projecte realitzat en Android Studio. <https://classroom.github.com/a/x8NDBg-R>