

Nombre:	DAM2	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
	Fecha: 19-2-2024	

Instrucciones:

- Este prueba es el 60% de la nota final
- Todo el código en un único proyecto con **un único módulo**

Presentación

El ejercicio consiste en el desarrollo de dos "Activity" tal y como se detalla más adelante

Entrega:

Se comprimirá el proyecto en un **zip** que se sube al aula virtual en la misma tarea que habéis usado para descargar este documento. Nombre del zip igual que el del proyecto según se explica más adelante

Valoración del ejercicio

El código debe ejecutarse y mostrar algún resultado según se detalla en los siguientes apartados.

En general se valora:

- La aplicación cubre toda la funcionalidad del enunciado de cada parte
- Correcta implementación de las clases y funciones.
- Manejo de errores y validación de entradas del usuario.
- Comentarios en las función y clase donde se necesiten

Nombre:	DAM2	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
	Fecha: 19-2-2024	

1. Proyecto

Crear un proyecto **"EXAMEN_XXYY"**, sustituyendo **"XX"** por vuestras dos primera letra del nombre, **"YY"** por las de vuestro apellido

La MainActivity que genera Android Studio tendrá una única pantalla con dos botones para iniciar el resto de la aplicación que consiste en "Activity Adivina" y "Activity Receta"

2. Activity "Adivina". (2 puntos)

Se desarrollará el código para el juego de adivinar un número entero comprendido entre un mínimo y un máximo.

Al iniciar se presenta la pantalla de preparación donde se pide el número mínimo y máximo y un botón para empezar el juego.

Una vez pulsado el botón de juego se pasa a modo adivinar:

- se genera el número secreto (entre mínimo y máximo)
- Se pide introducir un número
- Se comprueba el resultado informado al jugador y se pregunta si se desea seguir jugando o terminar y si el número es menor o mayor que el número secreto.
- Si se pulsa terminar, se acaba la Activity (y se vuelve a la pantalla inicial)

El código debe incluir:

- Una pantalla con todo el Interfaz de Usuario (IU)
- Un AlertDialog para el resultado y la pregunta de continuar.
- Una botón personalizado (en una función @Composable) con una firma:

```
@Composable
```

```
fun MiBoton(texto: String, onPulsado: ()-> Unit)
```

(este botón no necesita tener ningún diseño especial)

Nombre:	DAM2	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
	Fecha: 19-2-2024	

3. Activity Receta (4 puntos)

Esta Activity está formada por dos pantallas similares a esta imagen:



Cuando se inicia se muestra un listado con las recetas:

- Cada receta está en un Composable “Card”
- Podéis usar las imágenes incluidas en este ejercicio
- Podéis usar el texto proporcionado.
- La lista se da por válida si incluye al menos dos recetas

Cuando se pulsa una receta se pasa a la pantalla de detalle similar a la imagen

Esta activity debe incluir:

- El uso de una clase “ViewModel” y StateFlow
- Las dos pantallas @Composable
- Navigation
- Corrutinas (opcional). Para simular una E/S cuando se pulsa una receta de la lista se crea la corrutina que añade un retraso “delay(3000L)” , por ejemplo en el ViewModel

Nombre:	DAM2	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
	Fecha: 19-2-2024	

Utilizar el siguiente código para esta Activity:

Receta.kt

```
data class Receta(
    val titulo : String,
    val ingredientes: String
    val pasos : String,
    val duracion : Int= 0, // minutos preparacion
    val imagen: Int = 0
)

val listaRecetas = listOf(
    Receta(
        titulo= "Hamburguesa",
        ingredientes= "Pan\n lechuga\n tomate\n",
        pasos= "Agregamos la carne picada y, con las manos bien limpias, mezclamos hasta incorporar bien. Dividimos la mezcla de nuestras hamburguesas en seis partes iguales. Tomamos cada una de ellas, la boleamos y la aplastamos entre las palmas de las manos. Podemos usar un aro de emplatar o algún artilugio para formar hamburguesas, pero no es necesario.\n" +
            "\n" +
            "Pincelamos una sartén amplia o una plancha con aceite de oliva y la calentamos a fuego fuerte. Colocamos sobre ella las hamburguesas y las marcamos, sin tocar ni aplastar, durante dos o tres minutos, bajando el fuego a media cocción. Volteamos, cubrimos cada hamburguesa con dos lonchas de queso, tapamos y dejamos cocer por la otra cara durante otros dos o tres minutos minutos. El tiempo dependerá del punto que queramos darle a la carne. Servimos inmediatamente.",
        duracion=30,
        imagen= Aqui el recurso imagen),
    Receta(
        titulo="Pasta",
        ingredientes= "Spaguetti\n Pimienta negra molida\n Queso Pecorino\n Yemas de huevo\n",
        pasos="Por otro lado bate las 3 yemas de huevo con el huevo y el queso pecorino recién rallado hasta hacer una mezcla algo espesa. Dale unos toques de pimienta negra a esa mezcla. Entre tanto, pon la pasta a cocer en agua abundante con sal, y sácala cuando falten un par de minutos para que esté al dente.\n"
    )
)
```

Nombre:	DAM2	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles
	Fecha: 19-2-2024	

```

        "\n" +
        "En la sartén donde habíamos reservado la panceta
o el guanciale salteado, agregaremos la pasta escurrida a la que
añadimos la mezcla de huevos, queso y pimienta, mezclando bien.
Agregamos también un cucharón del agua de cocción de la pasta.",
        duracion = 45,
        imagen= Aqui el recurso imagen),
    )

```