

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE HONDURAS
VICERRECTORÍA DE PREGRADO
INGENIERÍA INFORMÁTICA**



ASIGNATURA

Desarrollo de Aplicaciones Móviles

TRABAJO

Pequeño informe de Mini juego

NOMBRE DEL DOCENTE

Ing. Luis Aguilar

PRESENTADO POR:

Yoleth Carolina Gutiérrez Rivera 201901409

TOCOA, COLÓN

HONDURAS C.A

MARZO 2022

Contenido

OBJETIVOS	3
INTRODUCCIÓN	4
MARCO TEÓRICO	5
Justificación.....	7

OBJETIVOS

➤ General

Cumplir con la realización de un mini juego haciendo uso de la guía facilitada y crear su respectivo repositorio en git

➤ Especifico

Mostrar a través de la herramienta git su finalización y el desempeño de cada código digitado.

INTRODUCCIÓN

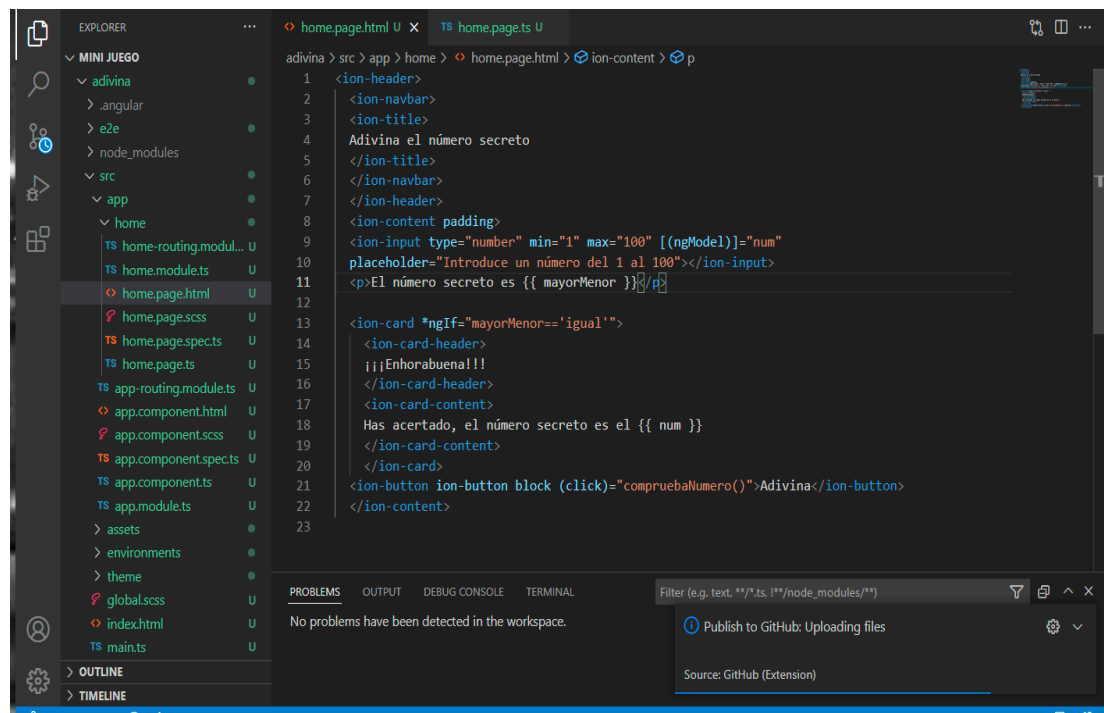
En la actualidad existe el desarrollo de aplicaciones móviles mediante tecnologías web, en este mini juego podemos ver como este tipo de tecnologías permite aprovechar las mejoras de la tecnología, este Mini Juego consiste en acertar números en ionic 2, el controlador de la página y Data Binding creamos un nuevo proyecto ionic 2 que en este caso le vamos a llamar adivina: abrimos el terminal o consola de comandos y ahí desarrollamos cada punto dado por el ingeniero en el documento, cabe mencionar que estuvimos trabajando en la herramienta de Ionic normal y este juego fue elaborado en ionic 2.

MARCO TEÓRICO

Vamos a crear un nuevo proyecto ionic 2 que en este caso le vamos a llamar adivina: abrimos el terminal o consola de comandos y escribimos: ionic start adivina blank --v2 Nos situamos dentro de la carpeta del proyecto de acabamos de crear: cd adivina Y una vez dentro ejecutamos ionic serve para ver en el navegador los cambios que vayamos haciendo en nuestra aplicación. ionic serve

Procedimos a crear cada una de las pantallas en la herramienta visual code que mostramos a continuación.

En home page.html aquí vemos los códigos



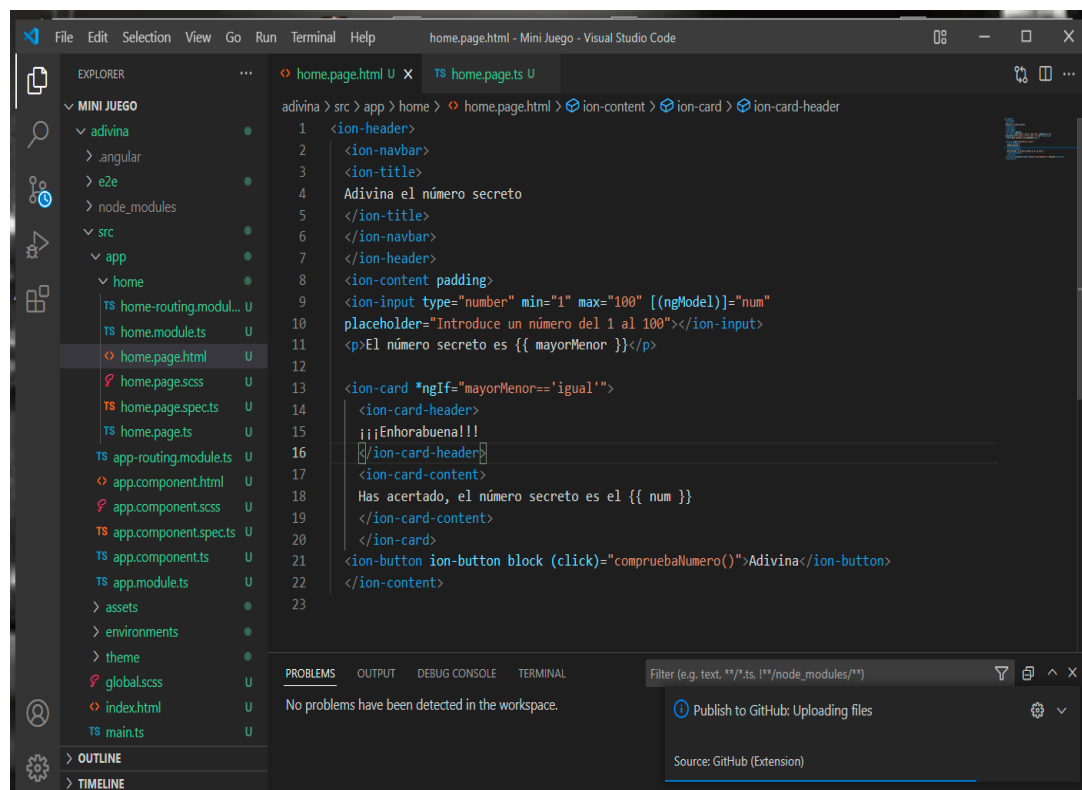
The screenshot shows the Visual Studio Code editor with the Explorer sidebar on the left displaying the project structure. The file explorer shows a directory named 'MINI JUEGO' containing a subdirectory 'adivina'. Inside 'adivina', there is a 'src' directory with an 'app' subdirectory. The 'app' directory contains 'home' and 'assets' subdirectories. The 'home' directory contains 'home-routing.module.ts', 'home.module.ts', 'home.page.html', 'home.page.scss', 'home.page.spec.ts', 'home.page.ts', 'app-routing.module.ts', 'app.component.html', 'app.component.scss', 'app.component.spec.ts', 'app.component.ts', 'app.module.ts', 'index.html', and 'main.ts'. The 'home.page.html' file is selected and its content is displayed in the main editor area. The code is as follows:

```
1 <ion-header>
2 <ion-navbar>
3 <ion-title>
4 Adivina el número secreto
5 </ion-title>
6 </ion-navbar>
7 </ion-header>
8 <ion-content padding>
9 <ion-input type="number" min="1" max="100" [(ngModel)]="num"
10 placeholder="Introduce un número del 1 al 100"></ion-input>
11 <p>El número secreto es {{ mayorMenor }}</p>
12
13 <ion-card *ngIf="mayorMenor=='igual'">
14 <ion-card-header>
15 ¡¡¡Enhorabuena!!!
16 </ion-card-header>
17 <ion-card-content>
18 Has acertado, el número secreto es el {{ num }}
19 </ion-card-content>
20 </ion-card>
21 <ion-button ion-button block (click)="compruebaNumero()">Adivina</ion-button>
22 </ion-content>
23
```

The bottom of the screenshot shows the 'PROBLEMS' panel with the message 'No problems have been detected in the workspace.' and a 'Publish to GitHub: Uploading files' notification from the GitHub extension.

Luego nos vamos a home.page.ts donde

Se compara el número secreto que está contenido en la variable numSecret con el número introducido por el usuario que se aloja en la variable num y le asigna a la variable mayorMenor el texto “menor”, “mayor” o “igual” en función de si es menor, mayor o igual que esta. Observa que debemos utilizar this para las variables ya que son atributos de la propia clase. El código completo de home.ts que según las indicaciones de ingeniero el código quedara de la siguiente forma.



```
1 <ion-header>
2 <ion-navbar>
3 <ion-title>
4 Adivina el número secreto
5 </ion-title>
6 </ion-navbar>
7 </ion-header>
8 <ion-content padding>
9 <ion-input type="number" min="1" max="100" [(ngModel)]=num
10 placeholder="Introduce un número del 1 al 100"></ion-input>
11 <p>El número secreto es {{ mayorMenor }}</p>
12
13 <ion-card *ngIf="mayorMenor=='igual'">
14 <ion-card-header>
15 ¡¡¡Enhorabuena!!!
16 </ion-card-header>
17 <ion-card-content>
18 Has acertado, el número secreto es el {{ num }}
19 </ion-card-content>
20 </ion-card>
21 <ion-button ion-button block (click)="compruebaNumero()">Adivina</ion-button>
22 </ion-content>
23
```

JUSTIFICACIÓN

Considero que lo enseñado por el ingeniero que nos imparte las clases es de suma importancia debido a que las herramientas que nos enseñó a desarrollar como en la que está elaborada este mini juego de visual code en la actualidad es primordial tener el conocimiento de su manejo ya que generalmente la mayoría de este tipo de aplicaciones se desarrollan en estas herramientas.