



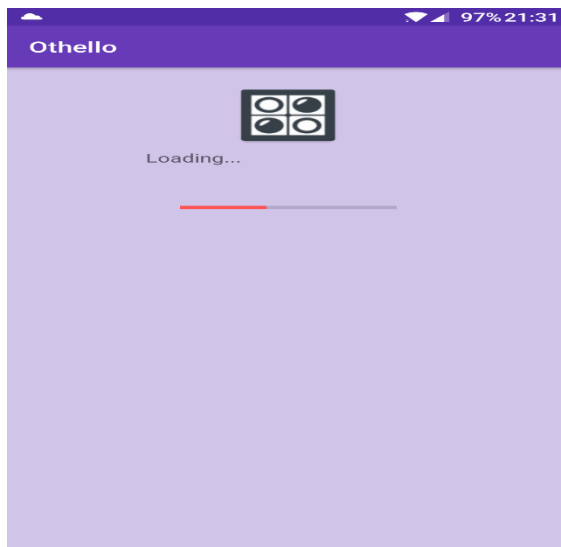
PRÁCTICA 3

Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

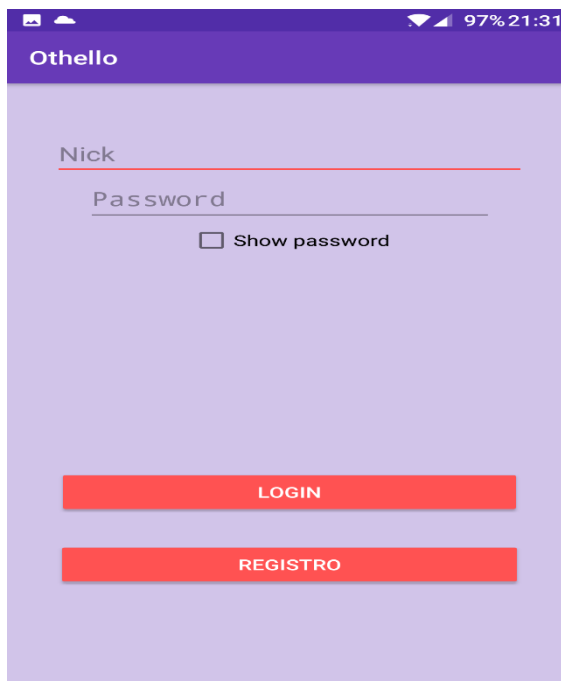


16 DE ABRIL DE 2017
OSCAR GARCIA DE LARA PARREÑO

Diseño gráfico de la aplicación

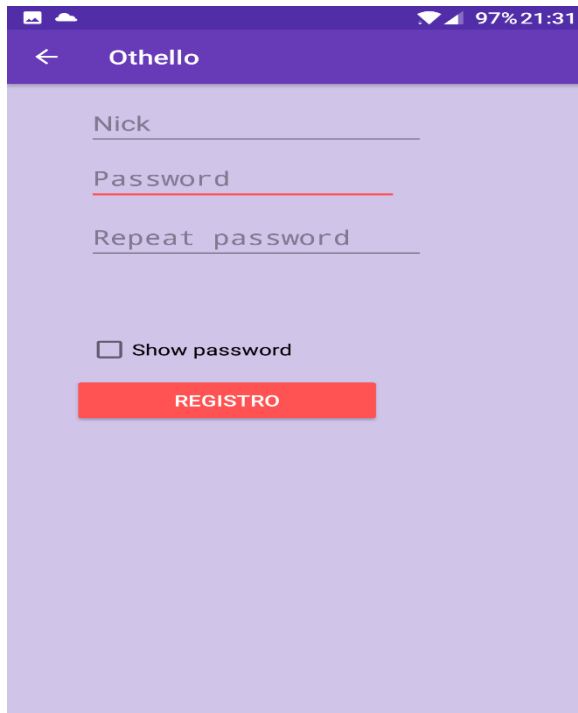


Esta es la pantalla de carga, [LoadActivity](#) (SplashActivity) que se muestra mientras se carga la barra de carga, unos 5 segundos, y nos lleva a Log in.



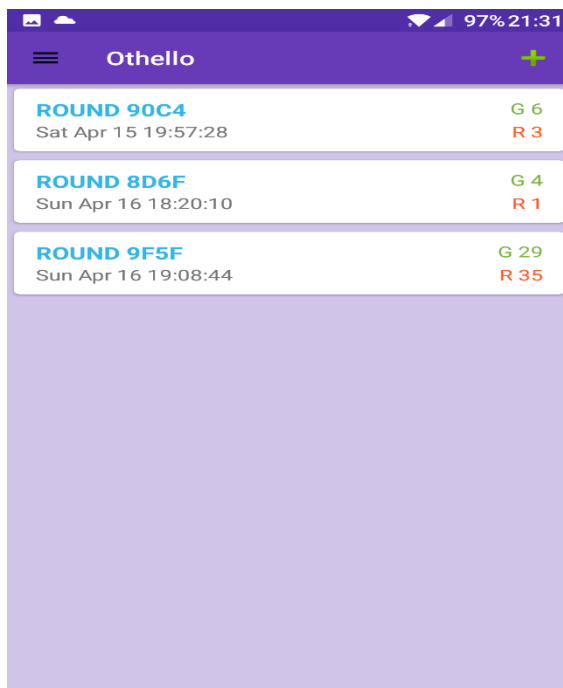
En [LoginActivity](#) nos pedirá el usuario y la contraseña, también podremos hacer que nos muestre la contraseña marcando la casilla. Tendremos dos botones, Login validará los datos y nos cargará RoundListActivity o Registro que nos lleve a otra pantalla para registrarnos.

Una vez que se complete la autenticación se guardan los datos para no tener que volver a realizarlo.

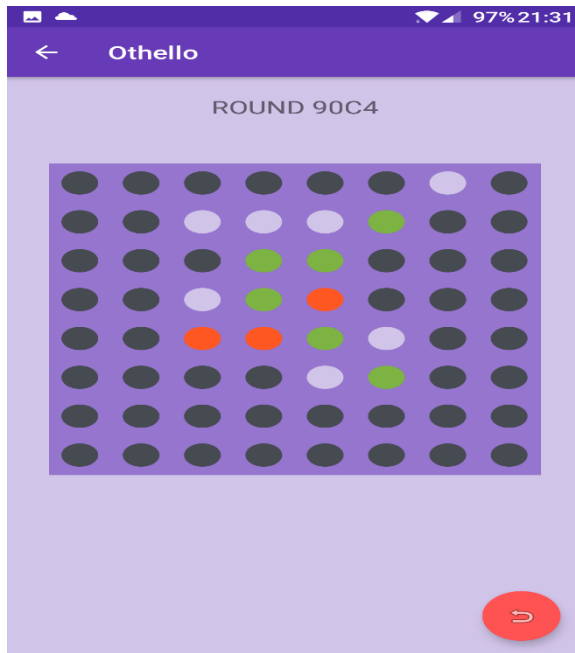


En el [RegistroActivity](#) tendremos también el campo usuario que queramos registrar, y dos campos de contraseña que tendrá que ser el mismo para confirmar que es esa la contraseña, así mismo tenemos una casilla para mostrar las contraseñas, y el botón registro para confirmarlos, una vez hecho esto iremos a RoundListActivity, también tenemos un botón en la barra para volver a Login.

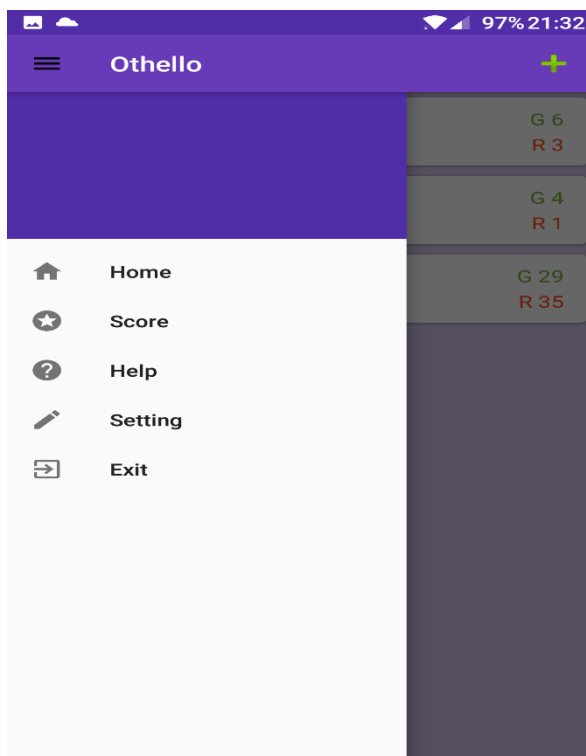
Estas dos actividades usan la basa de datos para almacenar y comprobar los datos, así mismo la contraseña no se guarda en texto plano, se le aplica el hash SHA1 para mayor seguridad.



Esta es [RoundListActivity](#), empieza vacía, pero si das al botón + se crean nuevas para jugar contra la IA, si pinchamos en una se cargará la vista del tablero donde se podrá jugar. También si se dan a las tres barras de arriba a la izquierda se abre la barra lateral. También se accede a la base de datos para crear las partidas y obtener las del jugador.

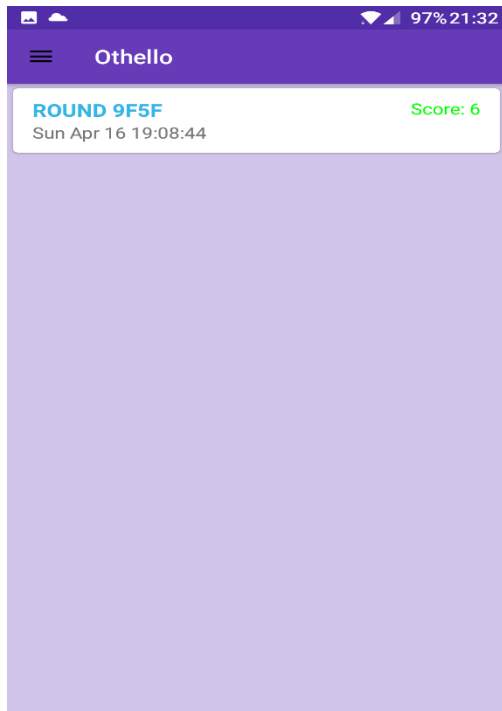


El tablero, donde las fichas verdes son las del rival y las rojas las tuyas. Los huecos negros son campos vacíos donde poner fichas, también si la opción de ayuda esta activa se muestran los movimientos validos en un color morado muy clarito en vez del negro. También tenemos un botón flotante que reinicia la partida si no está acabada. Cada movimiento se actualiza en la base de datos.

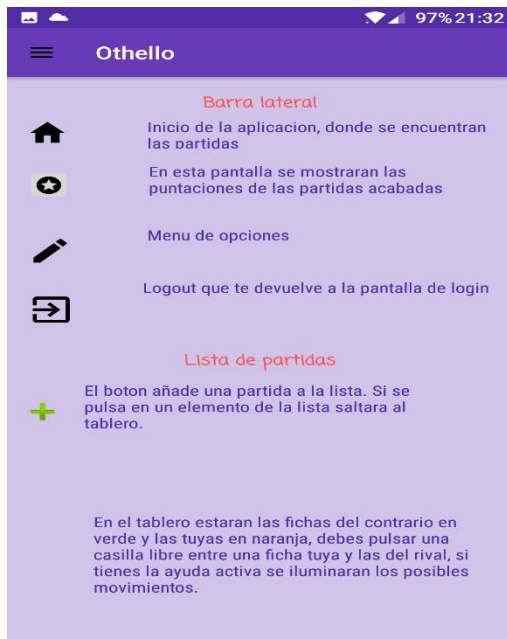


Esta es la barra lateral antes mencionada:

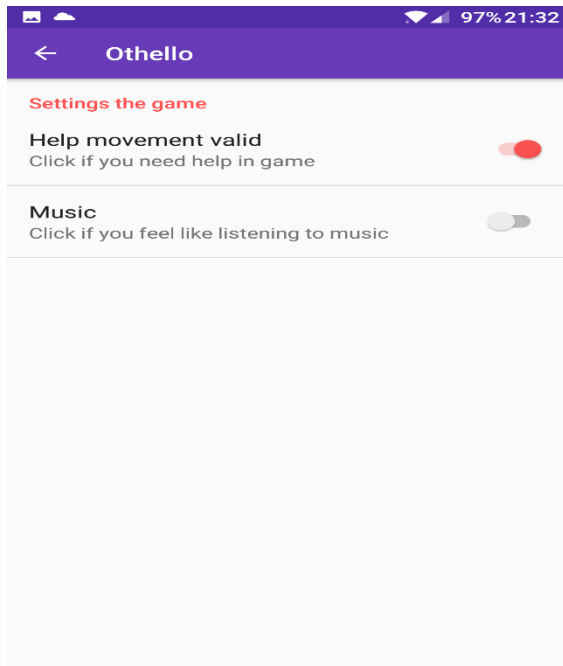
- Home: Carga la lista de partidas.
- Exit: Hace un log out de la cuenta.
- Score: Muestra la puntuación de las partidas acabadas
- Help: Un menú de ayuda que explica la aplicación.
- Setting: Menu de opciones.



Esta es [ScoreActivity](#) se parece a home, pero esta solo muestra la puntuación y no se permite cargar el tablero, la puntuación se calcula con la diferencia de tus fichas con las del rival, mostrando de distinto color la victoria, empate o derrota. En esta también se necesita la base de datos. También tenemos acceso a la barra lateral.

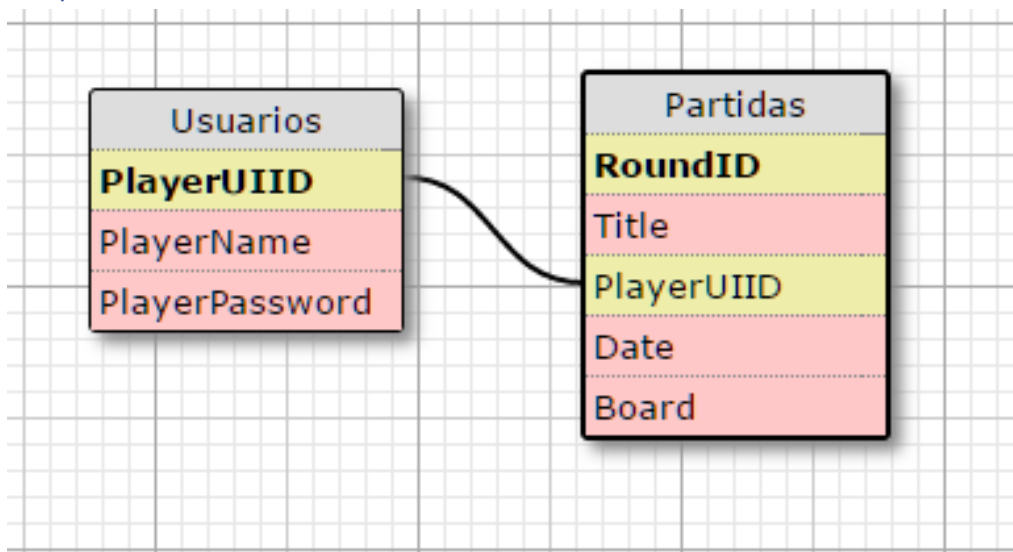


Este es [HelpActivity](#) donde se muestra el texto de ayuda.



Esta es *OthelloPreferenceActivity* donde se muestran el menú de opciones, donde se activan o desactivan la ayuda de movimientos validos o la música.

Esquema relacional base de datos



La base de datos está formada por dos tablas, la de usuarios donde la contraseña como se menciona anteriormente se almacena su hash. También está la tabla de partidas donde se guardan la información de las rondas en esta última he decidido quitar el campo size ya que en mi aplicación el tablero tiene siempre el mismo tamaño ya que en este juego no se cambia.

La tabla de las partidas tiene una clave externa que relaciona con la tabla de usuarios a través del UIID del usuario.