# UNIDAD 2: CONTROL DE FLUJO Y ARRAYS

# ACTIVIDAD 1

1. Por parejas, elegid un juego de móvil al que juguéis o hayáis jugado, de los “sencillos”, tipo crear y gestionar una ciudad o clan, algún pasatiempo, etc. Debéis pensar solo en una de sus partes (muy pequeña) en la que el juego haga algo dependiendo de una condición o de una acción del usuario. En clase se verá algún ejemplo concreto, pero puede ser el paso al siguiente nivel siempre y cuando tenga una cierta cantidad de oro y mis puntos de experiencia sean mayores a una cantidad, regalos si se consigue algo, solo se puede pasar a algún sitio si se cumplen condiciones, al pasar por un sitio se me asigna un regalo aleatorio entre varios, me puedo enfrentar a algún jefe solo si tengo el arma adecuada...

2. Grabad un pequeño video, puede ser de un móvil a otro (no es necesaria mucha calidad) en el que se vea la acción de la que estamos hablando.

3. Escribid en este documento, las “órdenes” línea por línea que el juego realiza para hacer esa parte. Cada orden o bloque de órdenes debe ir en una línea diferente y debe ser escrita en nuestro lenguaje humano (pseudocódigo), no en Java. Por ejemplo:

Ver cantidad de oro;

Si cantidad de oro es igual a 1000 monedas

...

Una vez terminado, intenta hacerlo con un diagrama de flujo (tipo mapa conceptual) con recuadros y flechas.

Pega aquí la imagen del diagrama de flujo o hazlo directamente aquí.