

Vamos a construir una aplicación con la siguiente funcionalidad:

Tendrá dos actividades.

El flujo empieza en la actividad principal donde tendremos los siguientes controles:

- Un texto que pregunta “¿Cuántos segundos necesitas para resolver la suma?”
- Un EditText que permite números enteros y será donde el usuario indique cuántos segundos quiere utilizar.
- Un Botón de “Comenzemos”: La lógica de este botón será abrir una nueva actividad, pasarle a la siguiente actividad el número de segundos que haya indicado el usuario y esperará como resultado de vuelta si el jugador ha acertado o no la suma:
- Un TextView dónde:
 - Si el jugador ha acertado la suma le dirá: No era tan difícil, en primaria se aprende a sumar
 - Si el jugador ha fallado la suma le dirá: Eres un paquete, vuelve a primaria

La 2ª actividad tiene los siguientes controles / lógica:

- Una barra de progreso. El valor máximo de la barra de progreso será el número de segundos recibido de la pantalla anterior.
- Dos TextView colocados uno encima de otro. En cada TextView se pone un número de random de entre 100.000 y 999.999.
- Un signo de suma (un textview con este signo) y una barra horizontal de división (Widgets, horizontal divider)
- Un EditText dónde se resolverá la suma
- Un botón de comprobar resultado
- Un botón de salir.

Al abrir esta 2ª actividad, se lanzará un proceso en 2º plano que inicie el contador de la barra de progreso.

Si la barra de progreso llega a su fin, se cierra la actividad y volvemos a la pantalla anterior indicando que el jugador ha fallado la suma.

Si el usuario pulsa el botón de comprobar resultado cancelamos el contador de progreso, bloqueamos el EditText y comprobamos si la suma está bien o mal resuelta.

Una vez le demos al botón de salir, en la pantalla anterior le informaremos si ha acertado o no la suma.