

## UT 2 - El gran desafío matemático

"La mayoría de ustedes están familiarizados con las virtudes del programador. Son tres, por supuesto: pereza, impaciencia y orgullo desmedido"

## Actividad 1.-

Vamos a generar una pantalla que funcionará como se describe:

- Habrá un spinner con tres posibles valores
  - Elija su juego
  - Acierte si el año es bisiesto
  - Acierte si los divisores del número

Mientras está seleccionado el valor “Elija su juego” ningún botón será clickeable ni se verán los textos ni imágenes que se describiran a continuación.

- Habrá un botón en el que pondrá “Nº Aleatorio” y un cuadro de texto al lado.
  - Si está jugando al año bisiesto, al pulsar el botón, en el cuadro aleatorio se verá un número aleatorio entre 1900 y 2500 .
  - Si está jugando a los divisores del número, al pulsar el botón, en el cuadro aleatorio se verá un número aleatorio entre 1000 y 2000.
  - Una vez clickea el botón de número aleatorio, no le permito cambiar de juego salvo que vuelva a empezar.
- Habrá un cuadro de texto en el que se leerá la siguiente pregunta: ¿Este año es bisiesto? / ¿Entre qué números es divisible el número? según el juego seleccionado
- Habrá un segundo spinner que cargará los valores
  - “SI” y “NO” si está jugando al año bisiesto
  - 2 / 2 y 3 / 2, 3, 5 / 2, 3 , 5 y 10 / 2, 5 y 10 y ninguna de las anteriores
- Habrá un botón de comprobar resultado y un cuadro de texto al lado:
  - Si se pulsa el botón de comprobar resultado sin que esté marcada ninguna de las opciones del radiobutton, aparecerá el mensaje: “Debe escoger una de las opciones”.
    - Bonus track. El mensaje aparecerá en letra azul.
  - Si ha escogido una de las opciones y el resultado es correcto, en el cuadro de texto aparecerá el mensaje “Correcto”.

- Bonus track. El mensaje aparecerá en letra verde.
  - Si el resultado no es correcto, en el cuadro de texto aparecerá el mensaje “Error”.
  - Bonus track. El mensaje aparecerá en letra roja.
- Si el jugador falla, se vuelve al principio y debe volver a elegir juego.
- Si el jugador acierta, habrá un ToggleButton o un Switch que me preguntará si deseo seguir jugando para conseguir la copa.
  - Si la respuesta es SI, se debe empezar con el juego no elegido diciéndole que elija un número aleatorio de nuevo
- Si el jugador acierta los 2 juegos a la 1ª, habrá aparecerá una imagen con una copa de Campeón.
- Habrá un botón de volver a empezar que SI se podrá clicar en todo momento y que resetea el juego

Subir la APK.



