

JuegoPreguntas

Desarrollo de una aplicación Android

Objetivo

Realizar una aplicación Android que funcione como generador básico de preguntas, con la idea de poder reutilizar el código para realizar futuras aplicaciones que consistan en juegos de preguntas.

Patrones de diseño utilizados

Para la realización de esta práctica hemos utilizado los siguientes patrones de diseño:

- Fachada (Facade):

La principal ventaja de este patrón es la abstracción mediante capas de los subsistemas. En esta práctica hemos realizado una aproximación al patrón, mediante managers que realizan capas de abstracción entre sistema y subsistemas.

- Singleton:

Con idea de restringir la instanciación de juegos generados se ha utilizado el patrón Singleton en la clase GameManager. Con esto conseguimos obtener una única instancia de juego y mantener la instancia mientras la aplicación siga viva.

- Factory Method :

Se ha utilizado una aproximación a este patrón para la creación de los diferentes tipos de preguntas. Debido a la simplicidad obtenida se ha creado una sola factoría con los métodos para .construir los diferentes tipos de preguntas.

Se adjuntan diagramas de clases y de componentes en este documento y cómo imágenes para mayor legibilidad

Diagrama de clases



Diagrama de componentes

