TRABAJO PRACTICO:

Tapando Topos:

Al iniciar la aplicación en el celular aparecerá una pantalla con el diseño principal, en esta tendrá dos botones: JUGAR y AYUDA. El primer botón tendrá la función de llevarme a otra ventana en donde me muestre los diferentes niveles del juego, y, en el segundo botón cumplirá la función de explicar el juego y tendrá las instrucciones de este.

En esta aplicación las Opciones de cuadricula serán de 5x5

O de 3x3

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| X |  | X |  | X |
|  |  |  |  |  |
| X |  | X |  | X |
|  |  |  |  |  |
| X |  | X |  | X |

Por cada topo golpeado, el contador de puntos sumara 10 por cada uno de ellos, y luego, de pasar los 15 topos la velocidad aumentara a un 10 %

A tres errores en la pantalla, se pierde la partida de juego y aparece un cuadro en donde me aparece mi puntaje obtenido y debajo de eso, aparecerá dos botones que te llevaran a reintentar el nivel de juego o bien ir al menú principal.

Según las monedas que vallamos juntando se desbloquea un color nuevo (ej., si obtengo 50 puntos o monedas se em desbloquea el color amarillo)

La aplicación tendrá un botón de salida del juego hacia el menú principal del celular.

Ahorcado:

Opcion 1: Una de las opciones es jugar contra la computadora haciendo una base de datos con una determinada cantidad de palabras y de clasificaciones ( ej: comidas, deportes, países , etc) la computadora elije una a la rebatiña y el usuario ingresa las letras

Opción 2: La segunda opción es Jugar entre usuarios y que uno de este ingrese una palabra premeditada y el segundo usuario ingrese las letras hasta adivinar la palabra elegida por el primer usuario

En la pantalla principal aparecerá la pantalla con el nombre de la aplicación y tres botones el primero JUGAR que me lleva a la otra pantalla secundaria allí aparecerá el dibujo del palito en donde estará la persona, y los espacios x cada letra que forma la palabra , el usuario tendrá OCHO intentos para completar la palabra seleccionada, y si llegase a perder , la personita del ahorcado se le caerá un objeto que le provocara la muerte ( estos serán diferentes x cada nivel) en ese mismo momento, el usuario tendrá la posibilidad de reiniciar el nivel seleccionando el botón REINTENTAR.

El segundo botón de la pantalla principal es CONFIGURACION esa función me permitirá, llevándome hacia otra ventana, cambiar de idiomas entre español, inglés o italiano y la opción de la música (si /no) Y salir hacia el menú con la opción VOLVER A MENU

El tercer botón de esta será AYUDA que, al seleccionarlo me permitirá desplegar el modo y las instrucciones de juego (incluyendo puntos y vidas)

Por cada partida perdida se restará una vida, siendo 3 la cantidad total de las mismas

Los puntos se cuentan por nivel, si se pasa de nivel se ganan 30 puntos.

Cuando se elijan las letras:

Las que están equivocadas: Se tacharan con una cruz

Las correctas. Se señalarán con un circulo

A su vez, las palabras correctas se pondrán en los espacios de cada letra