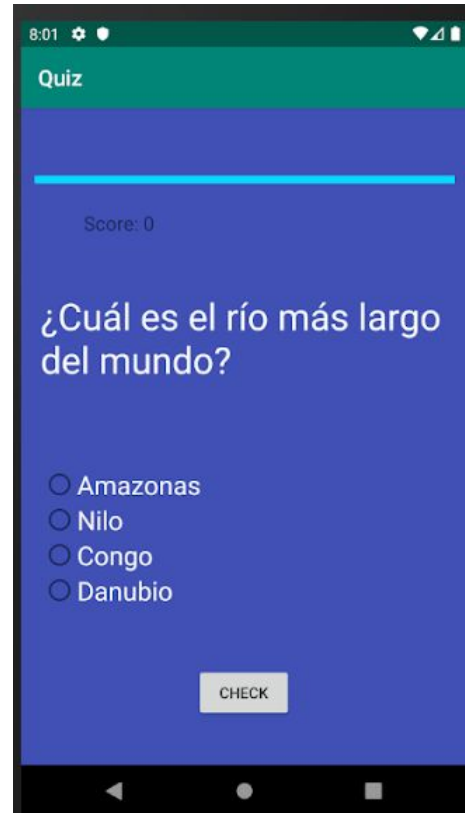
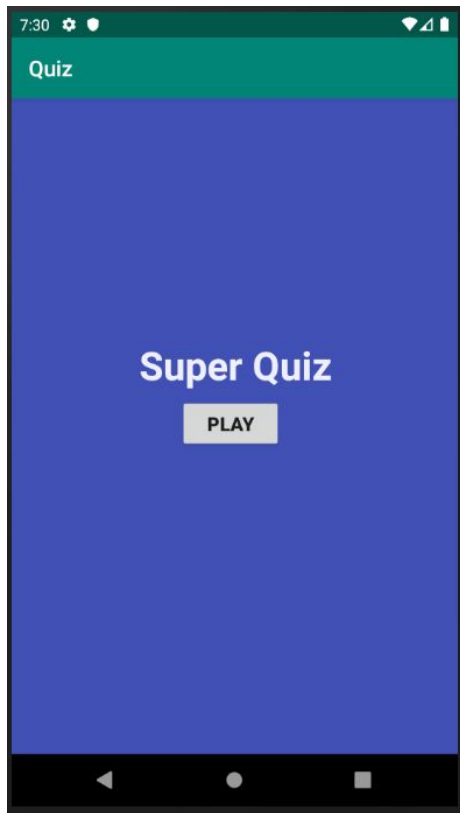


DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES
PRÁCTICA 1 QUIZ



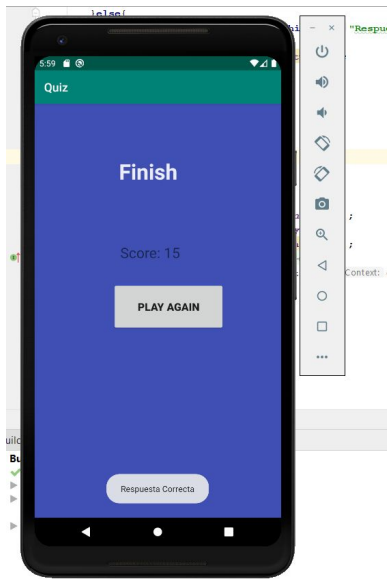
SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN

El proyecto se desarrolla en tres pantallas:

- Pantalla de inicio: te permite iniciar el juego.
- Pantalla del juego: aparece una barra de progreso que aumenta según se responden las preguntas, el texto de la pregunta y las respuestas. Una vez seleccionada una respuesta debemos darle al botón “comprobar”, y nos saldrá en verde la respuesta correcta, según hayamos acertado o no la puntuación se modificará, tras esto, se presiona el botón de “siguiente” y pasamos a la siguiente pregunta, o, en el caso de que sea la última pregunta, aparece la pantalla final.
- Pantalla final: muestra la puntuación obtenida, y nos permite volver a realizar el test (empezando de nuevo desde la pantalla de inicio).

La funcionalidad del juego consiste en cuatro clases:

- MainActivity: crea cada partida, inicializa el juego.
- Quiz: determina las reglas del juego, y le da básicamente la funcionalidad (marcado de respuestas, puntuaciones, mostrar preguntas, etc). Dentro de Quiz, creamos un método Generator que almacena todas las preguntas (como una BBDD) y genera un array con 5 preguntas de manera aleatoria, que serán las que aparezcan durante el quiz.
- Question: determina un objeto pregunta, con cuatro respuestas y un integer que determina en qué posición aparece la respuesta correcta.



CONCLUSIONES

El salto de los programas en ordenador a dispositivos móviles no es tan grande como esperábamos, además la creación de la interfaz resulta muy intuitiva con Android Studio porque se basa en arrastrar y enlazar elementos.

Jose Pablo Baño García
Sandra Morcuende Rodríguez