

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERÍA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACIÓN



Lenguajes de Programación
II Término - 2013

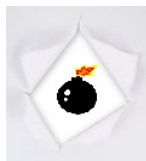
”Proyecto Primer Parcial”

Índice

1. Introducción	5
2. Descripción del Juego Buscamina	5
3. Bibliografía	13

Proyecto Buscamina en Android





Manual de Usuario

“Buscamina”

Desarrolladores:

Jonathan Mendieta
Dennise Pintado
Janina Costa

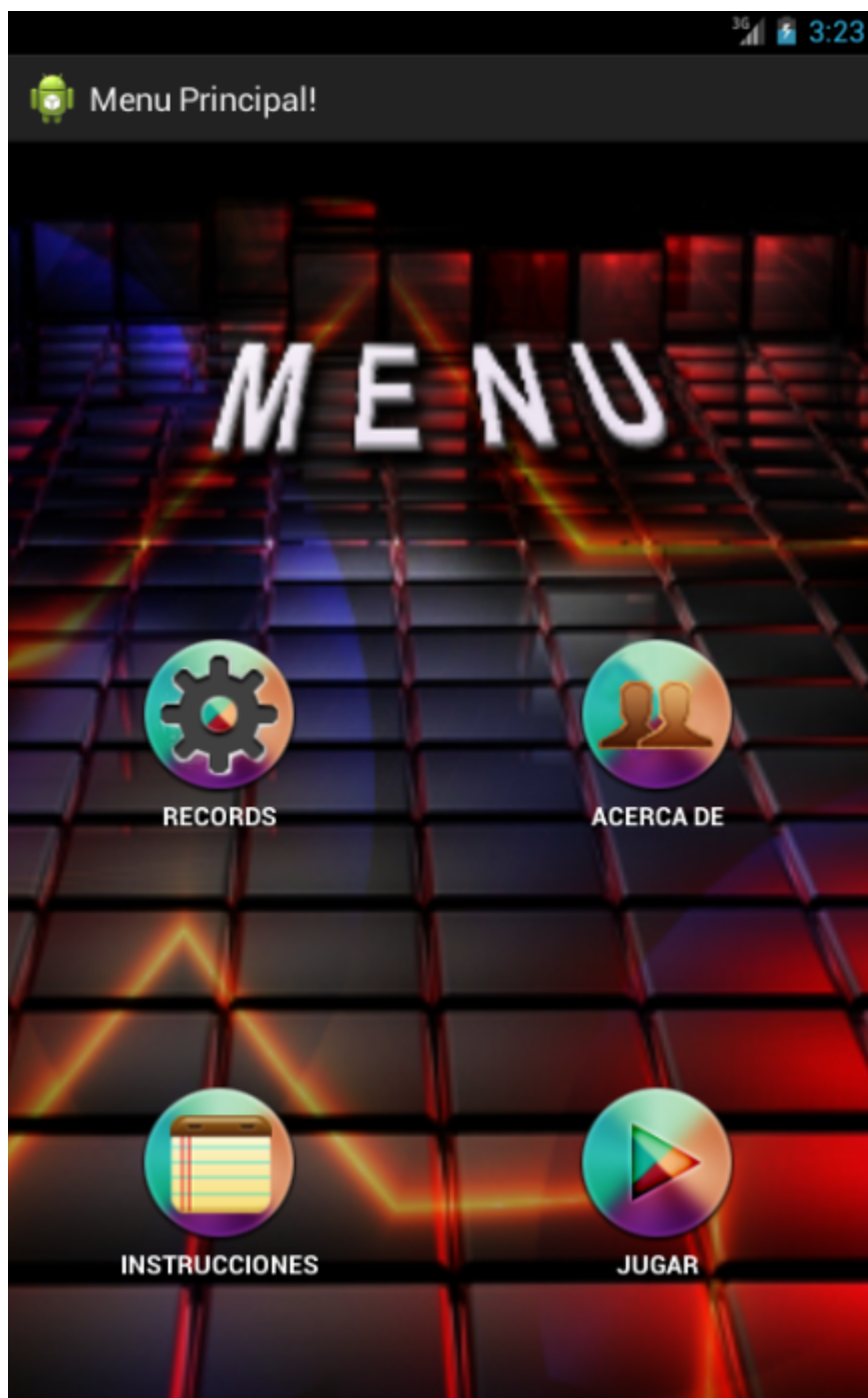
1. Introducción

El juego a implementar es el buscamina, con tres niveles de juego facil, intermedio y difícil. El lenguaje en el que se debe programar es Android y nosotros hemos utilizado eclipse como IDE de desarrollo. La implementación del juego se ha basado en una serie de layout tomando diferentes tipos para cada pantalla que creemos. El programar en Android representa un reto se ha buscado destacar la cualidad más grande del lenguaje que es sus graficos. Las aplicaciones dirigidas a dispositivos móviles o tablets son muy llamativo. Así pues nosotros hemos prestado mucha atención en los graficos e imagenes que utilizaremos ya que este tipo de aplicaciones son muy visuales. Este programa aparte de las dificultades tiene una opción de Records donde se guardará una lista de las personas que han terminado el juego y en que tiempo lo han hecho, también tendrá dos secciones una de informacion acerca del juego y otra donde se hable acerca de los desarrolladores. Estas son las especificaciones del juego que esperamos cumplir.

2. Descripción del Juego Buscamina

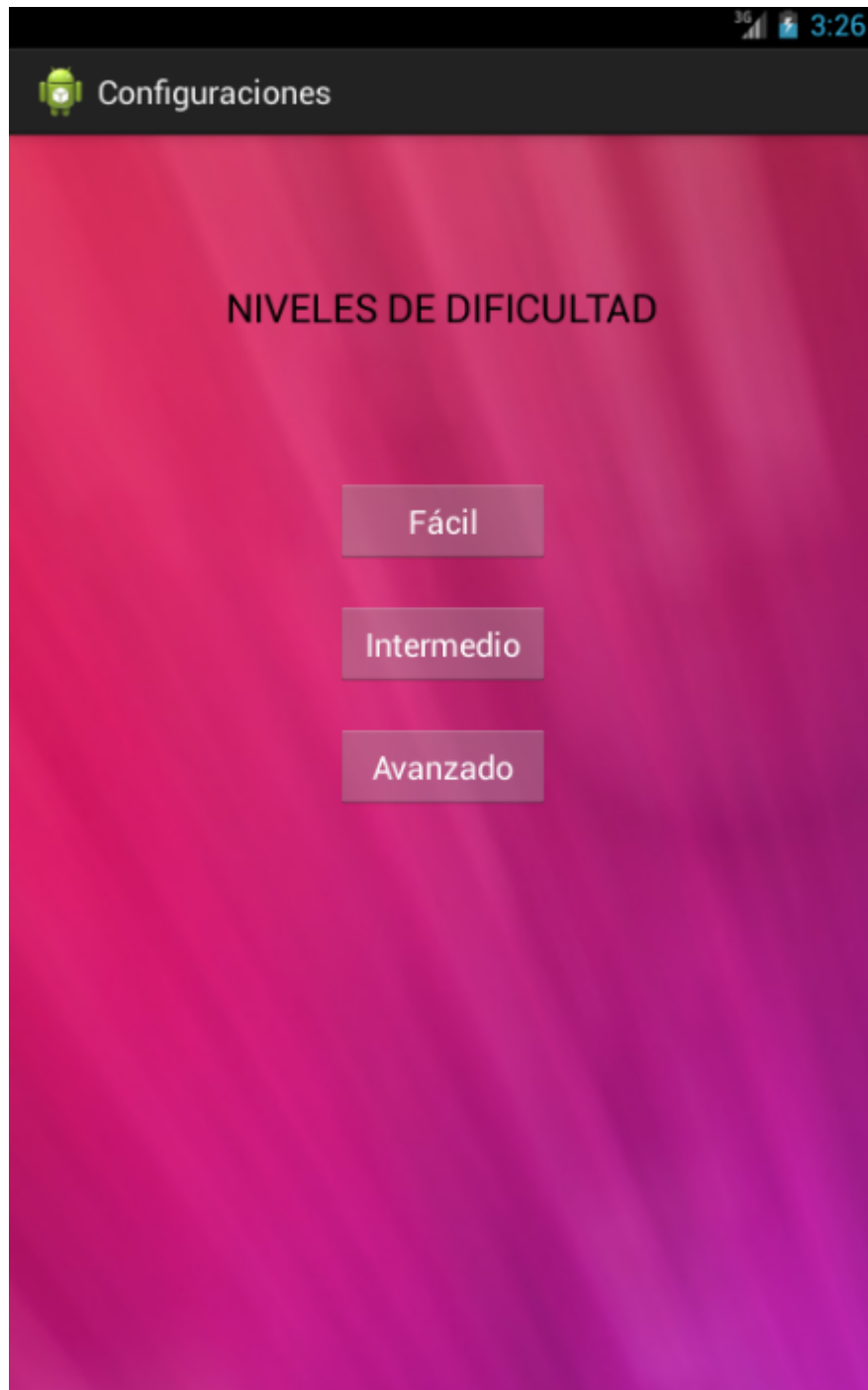
Para implementar el juego utilizamos layouts como tablerow, linearlayout y relative-layout. Se ha implementado para la primera pantalla un hilo que dura 4 segundos en los cuales se reproduce una música de fondo, luego de eso tenemos la pantalla menú que nos muestra varias opciones como dificultades del juego , records, desarrolladores y acerca del juego. Cuando tome la opción de desarrolladores se muestra información acerca de los que implementaron el juego, en acerca de se muestra instrucciones del juego y en records una lista que esta guardada mediante una base de datos que nos permite tener una lista de los jugadores que han ganado y en cuanto tiempo lo han hecho. Mas adelante se detallan características del juego que fueron importantes para poder cumplir con lo propuesto.

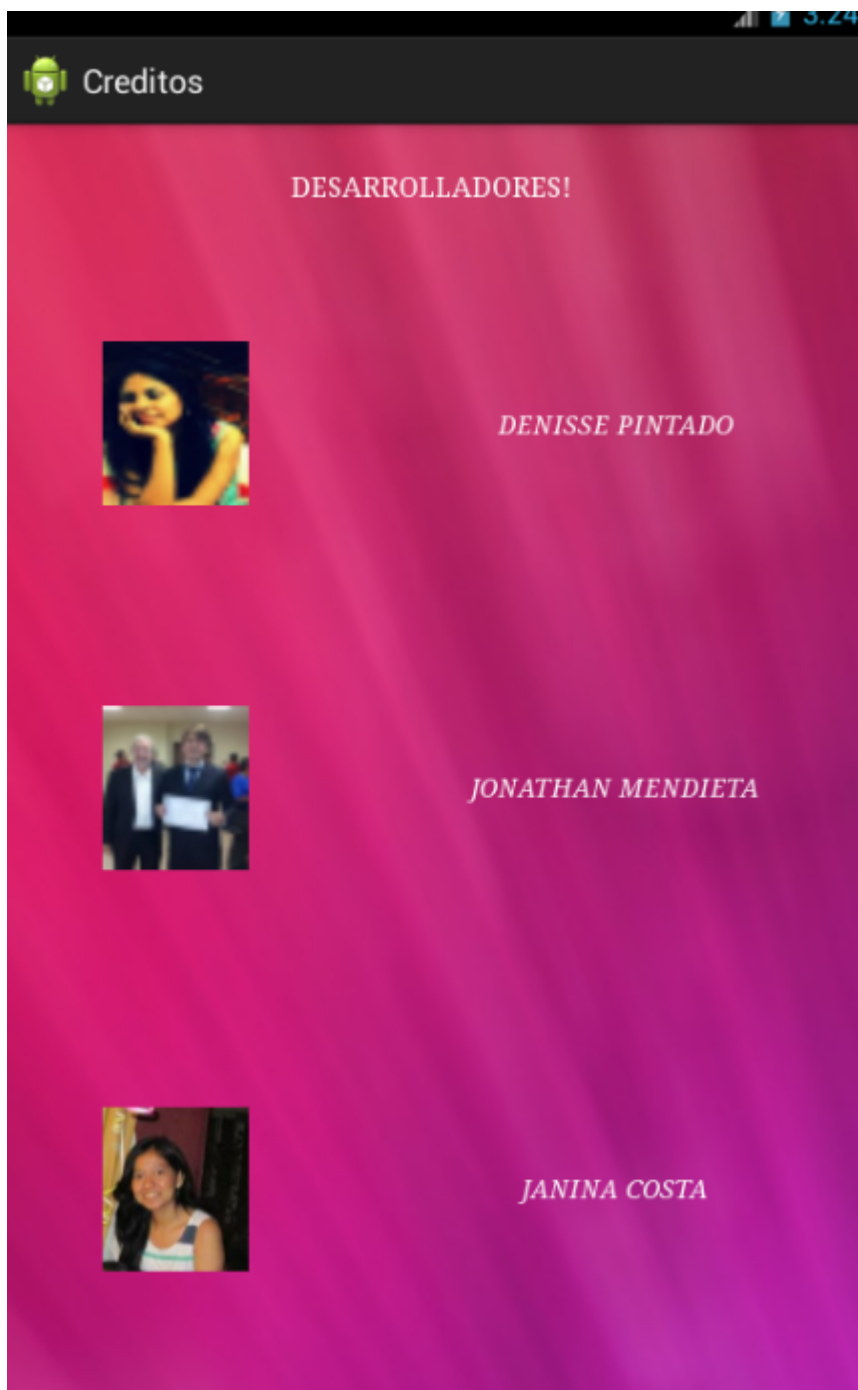


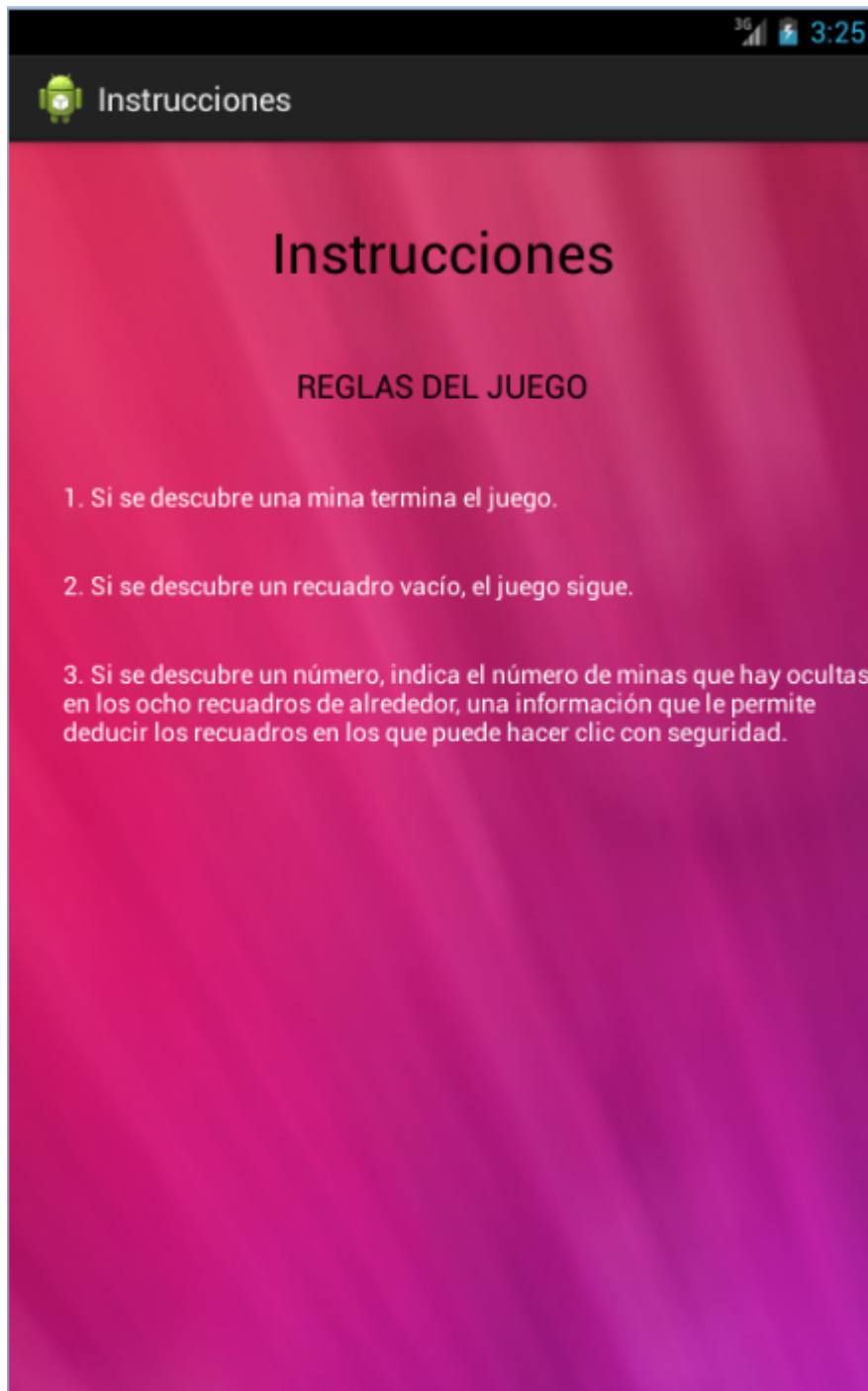


Cuando se ingresa a la opción de dificultades se puede escoger entre tres de ellas como facil, intermedio o dificil. Depende de cual se coja se generara un tablero de diferentes dimensiones 9x9 para la primera dificultad, 16x16 para la segunda dificultad y 16x30 para el nivel mas dificil. El tablero esta implementado en un linear layout que tiene un

scroll bar para poder visualizar todo el tablero ya que es muy difícil hacer caber todo el tablero en la pantalla porque los cuadrado no se podrían hacer tan pequeños esto no sería bueno para todo tipos de usuarios, por eso se opta determinar un tamaño fijo para las casillas.

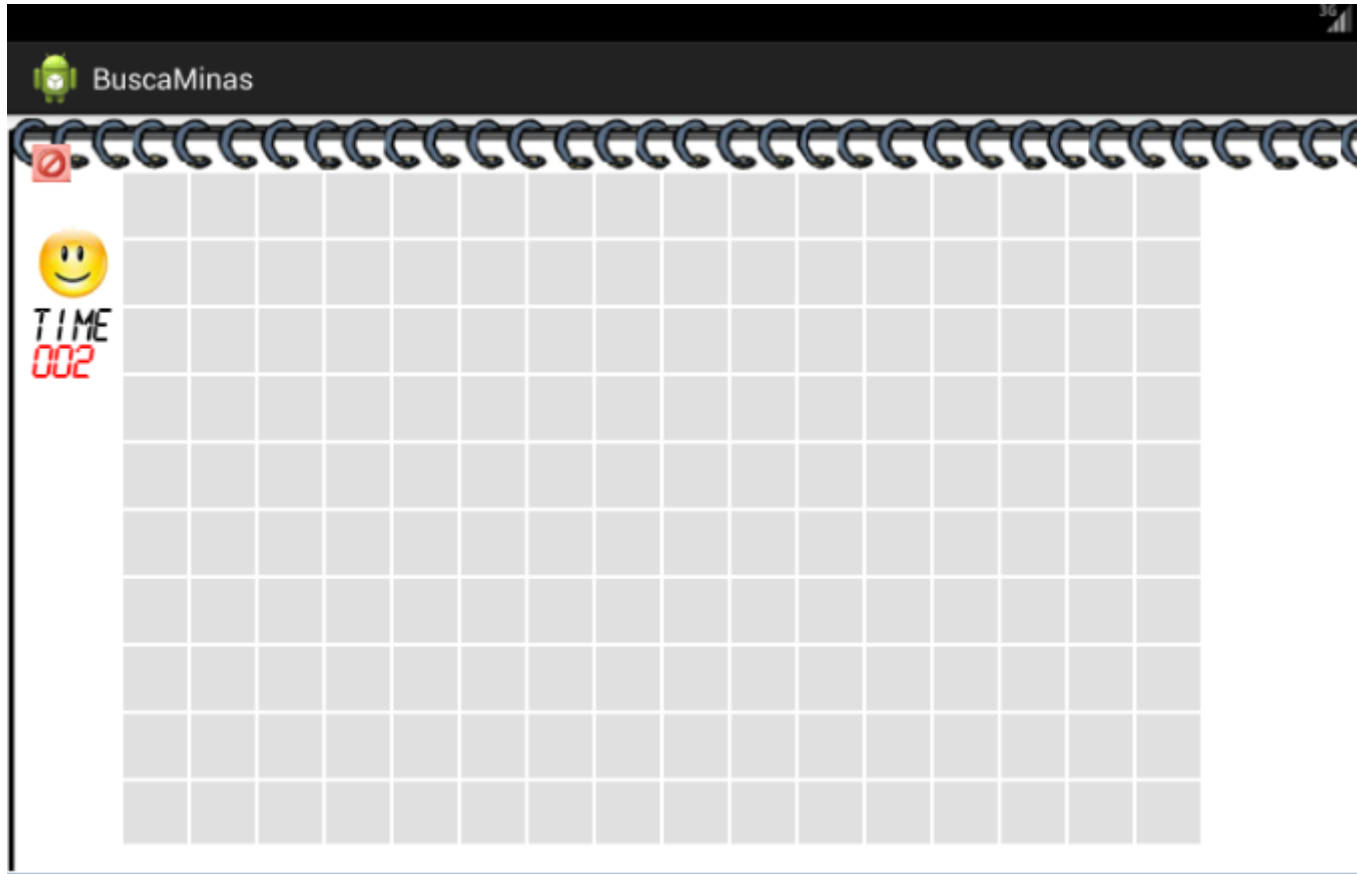




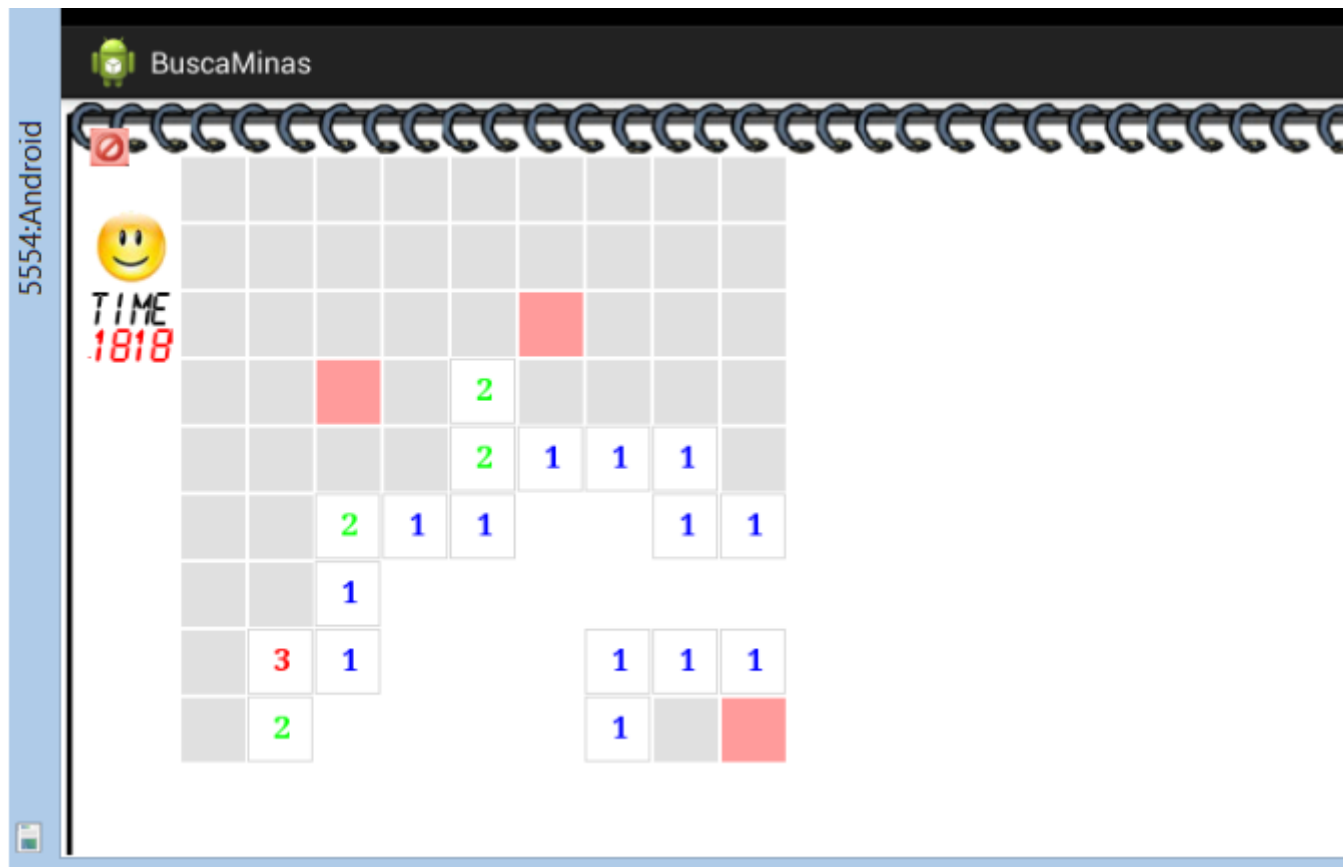


Las diferentes pantallas que se muestran han sido diseñadas con mucha cautela tratando de acertar en el diseño de los juegos tradicionales. Para el juego tenemos la primera pantalla que muestra un cronómetro que nos muestra los segundos de juego, arriba de el un emoticon que cambia según el estado del jugador en el juego si pierde por una mina

la cara cambiara de feliz a triste y si termina el juego bien aparecerá un emoticon de cool.



pantalla de inicio del juego buscamina



3. Bibliografía

Referencias

- [1] <http://maxkalavera.blogspot.com/2012/05/botones-y-listeners-android.html>
- [2] <http://developer.android.com/reference/android/widget/TableRow.html>
- [3] <https://www.tutos4u.com/android.php?cod=19.->