



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



IES de Teis
Avda. de Galicia, 101
36216 – Vigo
886 12 04 64
ies.teis@edu.xunta.es



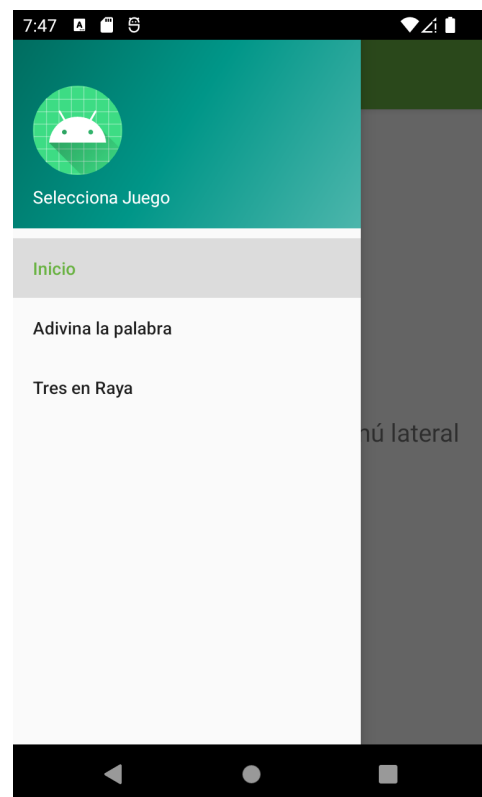
Unión Europea-
NextGenerationEU

Ciclo Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma Régimen Dual Programación Multimedia y Dispositivos Móviles Examen 2º Trimestre - 29/03/2022

Formato de entrega: Los proyectos a entregar deben tener siempre el siguiente formato de nombre: "Apellido1_Nombre_examen2tDual" (ej.: **"Vidal_Alejandro_examen2tDual"**). Se entregarán exportados a zip usando **File>Export>Export to zip file...** con el mismo nombre (ej.: **"Vidal_Alejandro_examen2tDual.zip"**).

La aplicación constará de un Navigation Drawer con un contenedor NavHostFragment en el que se cargarán los fragments mediante navegación.

Habrán tres fragments principales: "Inicio", "Adivina la palabra" y "Tres en Raya". El primero simplemente mostrará un mensaje.



Las otras dos opciones cargarán los respectivos juegos.



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE

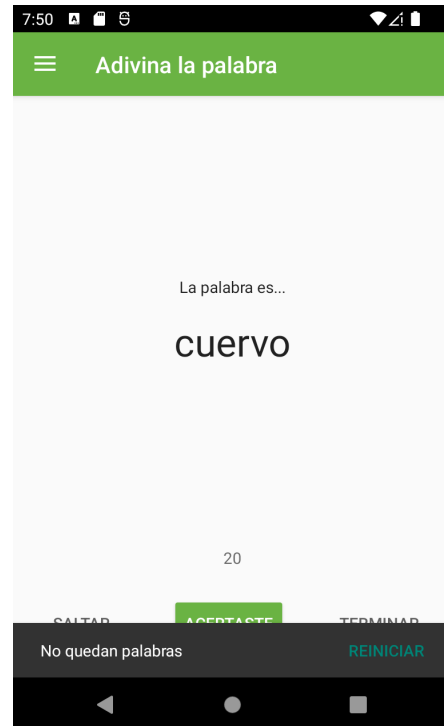


IES de Teis
Avda. de Galicia, 101
36216 – Vigo
886 12 04 64
ies.teis@edu.xunta.es

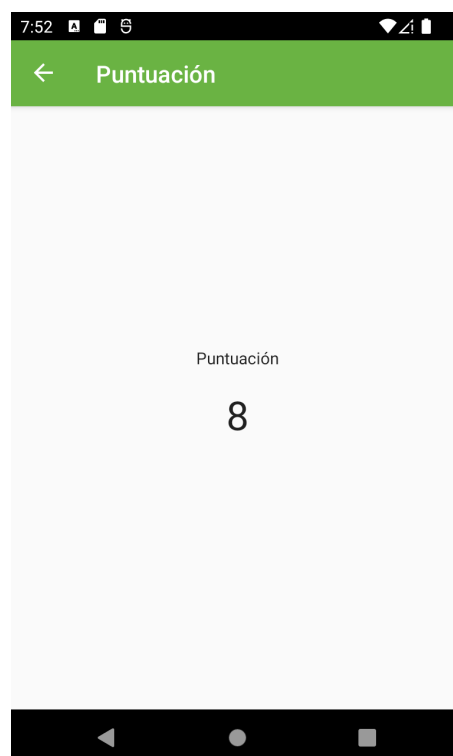


Unión Europea-
NextGenerationEU

El juego “Adivina la palabra” se cargará en la segunda opción del Drawer. En caso de que se acaben las palabras se mostrará un Snackbar indicándolo y dando la opción de reiniciar el juego. Pulsando esta opción se volverá a cargar el listado de palabras (reordenado al azar) y se reiniciará el contador de puntuación.



El botón “Terminar” saltará a otro fragment donde se mostrará la puntuación final. Al volver atrás (ya sea con el botón de sistema o con el de la Barra de acción) se regresará al fragment de juego reiniciándolo también.





XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA,
EDUCACIÓN E UNIVERSIDADE



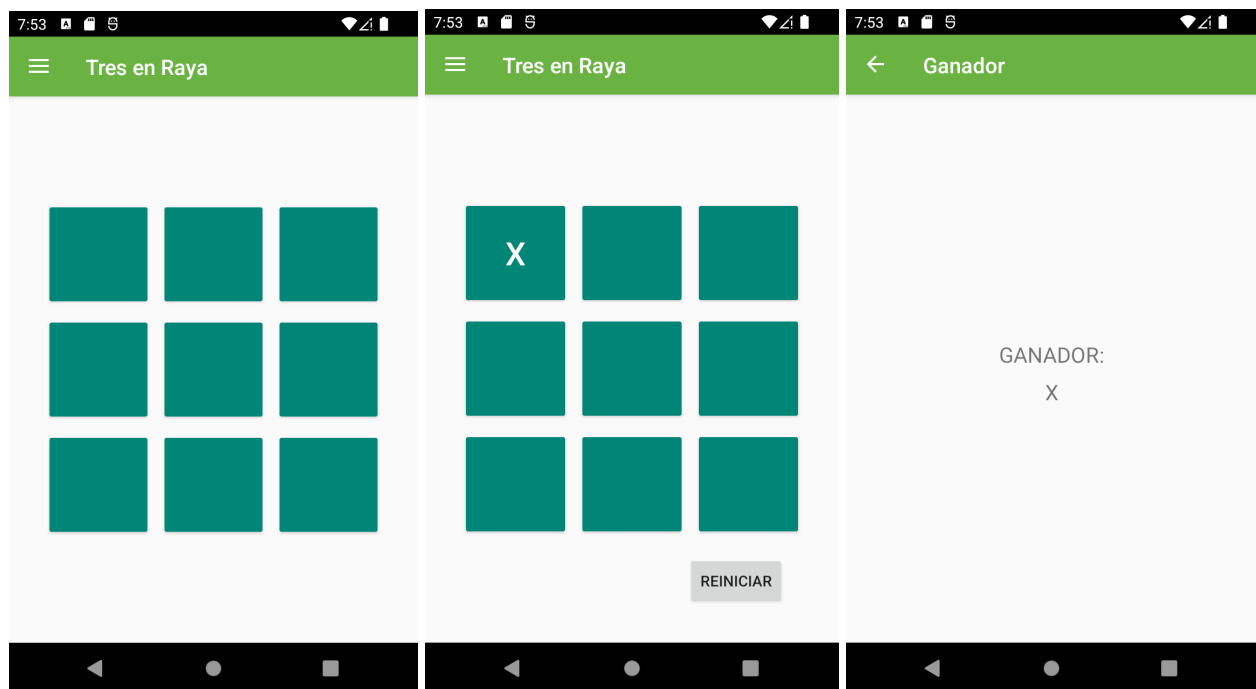
IES de Teis
Avda. de Galicia, 101
36216 – Vigo
886 12 04 64
ies.teis@edu.xunta.es



Unión Europea-
NextGenerationEU

El último juego será un “Tres en raya”. El layout del fragment de juego constará simplemente de un tablero de 3x3 botones y un botón de reinicio que solo estará visible mientras se está jugando (cuando algún botón del tablero está marcado). Es decir, al pulsar sobre el botón reiniciar se volverá al inicio de la partida y ese propio botón no aparecerá, ya que no será necesario.

Cuando un jugador gana la partida, al marcar el botón que genera esa línea ganadora, se navegará al fragment “Ganador”, mostrando qué jugador ha ganado la partida



En ambos juegos, debería mantener el estado ante cambios de posición de la pantalla. En particular, el tres en raya requerirá adaptar la pantalla en panorámico para mejorar la visualización del botón de reinicio.

