



PROGRAMACIÓN MÓVIL II

TEMA 3

DESARROLLO DE LA INTERFAZ DE USUARIO (UI)

EJERCICIOS PRÁCTICOS

UISegmentedControl, UIStepper, UIImageView

3.4.2. Crear una clase llamada JuegoPPT, con lo siguiente:

- Propiedades:
 - Cantidad de juegos (cantidad de juegos a jugar)
 - Selección de la computadora (selección de piedra, papel o tijera)
 - Selección del jugador (selección de piedra, papel o tijera)
 - Ganador (Computadora o jugador)
 - Número de juego actual (el juego actual de la serie a jugar)
 - Juego terminado (booleano, calculado para indicar que la serie terminó)
- Constructor:
 - Uno que reciba como parámetro la cantidad de juegos de la serie y que inicialice el resto de las propiedades
- Método:
 - Jugar, recibiendo como parámetro la selección del jugador y guardando el ganador en la propiedad correspondiente. El método debe realizar la selección de la computadora de manera aleatoria para determinar el ganador.

Desarrolle una aplicación que permita al usuario jugar “*piedra, papel o tijera*” contra la computadora, la cual debe contener en su diseño:

- *UISegmentedControl* con las tres opciones, representadas con imágenes
- *UIStepper* para indicar la cantidad de juegos de la serie
- *UIButton* para comenzar a jugar la serie
- *UILabel* para indicar quién fue el ganador después de cada juego
- Dos *UIImageView*, cada uno representará la selección correspondiente

Manipule la propiedad *enabled* de los controles que considere necesarios, para que el juego fluya adecuadamente.

Nota: Utilice como referencia el problema 2.3.41