



Servicios y Aplicaciones para IoT
Semestre: 2024-2

Laboratorio 2: Eventos, Activity Navigation y Menús

- Duración:
 - A partir de: las 10:00 pm del 4 de Setiembre
 - Entrega de la solución: hasta las 08:00 pm del Sábado 7 de Setiembre
- El laboratorio es **estrictamente individual (En caso de encontrar algún tipo de plagio, el alumno tendrá 0)**. Cada alumno deberá subir la url del repositorio en paideia
- **Subir a Paideia:**
 - Url del repositorio git con el formato: Lab2_<código del alumno>

Recomendación: “Leer todo el documento antes de empezar”

Se desea implementar una aplicación móvil en donde se tiene 1 juego:

- TeleGame

1. Inicio de aplicación (4 ptos)

Al ingresar a la aplicación se muestra una vista similar a la Figura 1. El botón “Jugar” lleva al juego siempre y cuando el campo de ingresar nombre se haya completado, de lo contrario se encuentra desactivado. El título “TeleGame” puede cambiar de color (Verde, Rojo o Morado) mediante un Context Menu.



Figura 1



2. Aplicación TeleGame (11 pts)

Al cargar el juego se mostrará 26 letras del abecedario, la imagen de la torre en donde irá el ahorcado, un botón de “Nuevo Juego” y un ícono de estadísticas (se detalla después). Una palabra será escogida al azar y el usuario debe adivinar. Las palabras son: FIBRA, REDES, ANTENA, PROPA, CLOUD, TELECO.

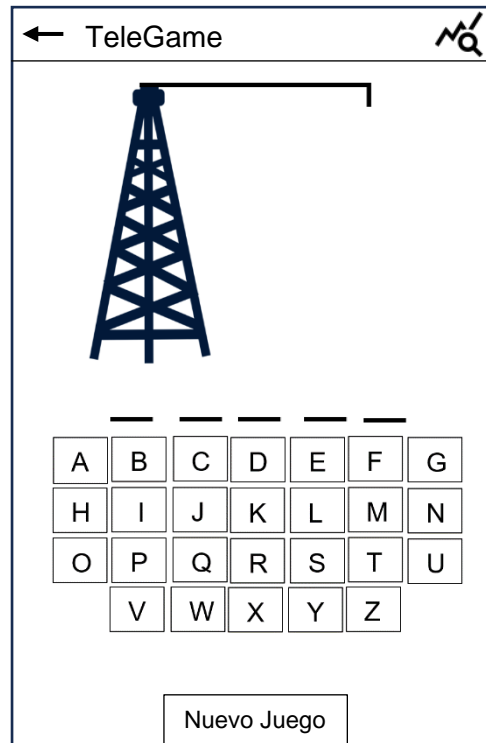


Figura 2

Solo si el usuario escoge una letra incorrecta, va apareciendo el cuerpo del ahorcado (el orden es: Cabeza, Torso, Brazo Der, Brazo Izq, Pierna Izq y Pierna Der). Si se escoge una letra correcta, esta(s) aparece(n) en su respectivo(s) lugar(es). En ambos casos, la letra escogida **se deshabilita**.

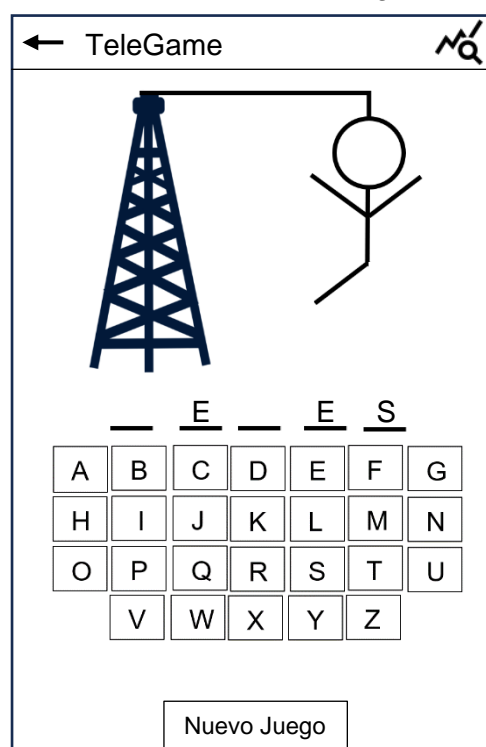


Figura 3



Si se completa la palabra, en pantalla se indica que ganó y el tiempo en segundos que demoró. Si no adivina (aparece todo el cuerpo), se indica que perdió. Para empezar de nuevo presionar “Nuevo juego”.

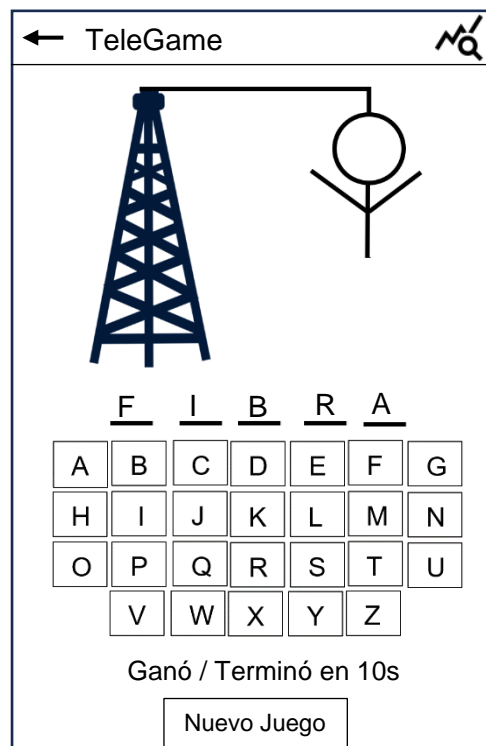


Figura 4

3. Estadísticas (5 pts)

El ícono de estadísticas (📊) corresponde a un App bar o Popup menú (elegible), que despliega la opción “Estadísticas” (ícono “query stats” en Vector Asset). Este lleva a otra vista donde se muestra los resultados obtenidos (se muestra “Canceló” si no habiendo terminado el juego se presionó “Nuevo juego”).

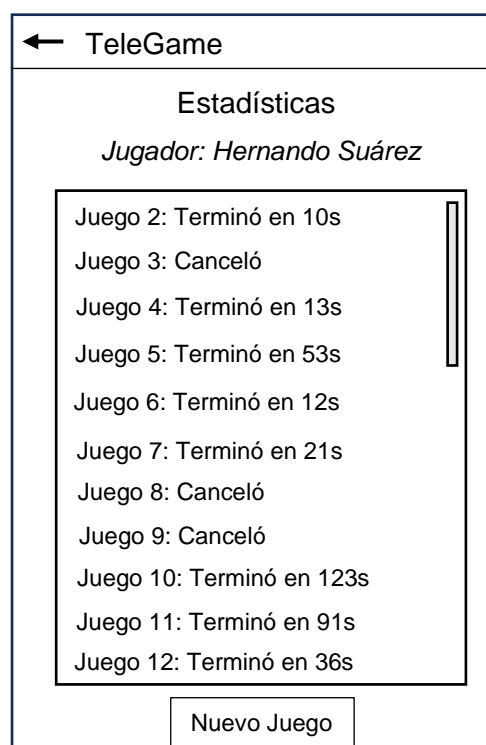


Figura 5



Nota: Sobre el uso de LLM (Large language model)

Se exhorta a usar todo lo visto durante clases. Sin embargo, es posible usar puntualmente LLM's (Chatgpt, Gemini, Meta, etc) durante la realización del presente laboratorio. Tener en cuenta que, de realizarlo, es necesario indicar lo que han usado y en donde lo han usado (indicar razones mediante comentarios en el código). Ser prudentes con el uso de estas herramientas, de lo contrario, será penalizado.

El código que te da ChatGPT



El resto de tu código...



Lima, 4 de setiembre del 2024