

Proyecto 1: Donde Están

Objetivo:

El objetivo de este proyecto es crear un juego de memoria inspirado en la prueba “Donde Están” del popular programa Pasapalabra.

El principal objetivo consiste en consolidar los conocimientos de Swift UI cubiertos en las primeras 4 clases del curso, incluida la experiencia de crear un proyecto de Xcode completamente funcional.

Entrega:

Este proyecto debe entregarse antes del 19 de Marzo, 2021

Descripción del problema:

El juego consiste en adivinar dónde están 9 palabras organizadas aleatoriamente en 9 posiciones en la pantalla.

- Al inicio de una partida, se muestran todas las palabras en sus cartas (las cartas boca arriba) durante 3 segundos.
- Una vez pasado este tiempo, las cartas se dan vuelta y se muestra una estas palabras en la parte superior de la pantalla (no en la zona donde se mostrarán las cartas)
- Si el usuario toca en la carta correspondiente a esta palabra, esta se vuelve boca arriba y se rellena de color verde. Otra palabra de las que no han sido acertadas se muestra en pantalla.
- Si el usuario toca una carta correspondiente a otra palabra, se muestra durante un segundo la carta seleccionada boca arriba y se dan la vuelta todas las cartas del tablero y se comienzan a mostrar las palabras.
- Una vez comenzado el juego las palabras a encontrar se mostraran siempre en el mismo orden (aleatoriamente generado).
- La partida termina una vez todas las palabras son encontradas o transcurren 60 segundos de partida.

Requerimientos:

- Deberá entregar una aplicación para iOS escrita en Swift y Swift UI.
- Su aplicación deberá permitir jugar una partida de Donde Están siguiendo las reglas descritas anteriormente.
- Deberá hacer un correcto uso de la arquitectura MVVM.
- El código de la aplicación debe ser legible y correcto.
- Las cartas deben mantenerse organizadas en GRID correctamente.
- El tiempo restante debe mostrarse en pantalla siempre.

Tareas opcionales:

- Permitir escoger entre varios temas de palabras antes de comenzar una partida.
- Cada tema tendrá más de 9 palabras, permitiendo que los juegos sean distintos, a pesar de ser del mismo tema.

Evaluación:

Condiciones para suspender esta tarea:

- El proyecto no compila
- Uno o más de los requerimientos no se cumplen.
- El proyecto tiene warnings.
- La aplicación no funciona como es esperado.
- El código generado es difícil de leer o con una complejidad muy por encima del necesario para solucionar este ejercicio.