

Proyecto 6: Juego 21

Fecha de Entrega: 21 Noviembre , 10:00 am, demo de 5 min en clase.

Cada hora o fracción de hora de retraso tiene una penalidad del 5% de la nota del proyecto. Se contabiliza a partir de la hora de entrega.

Proyecto Individual o Parejas

No hacer la presentación , tiene penalidad del 50% de la nota total.

Subir a D2L el proyecto sin resultado de compilación, usar la opción Build/clean del IDE, antes de empaquetarlo y subirlo.

Usar Android Studio Dolphin 2021.3.1 , patch 1. Min SDK 26

Diseñar una aplicación Android que permita jugar 21, el dispositivo actúa como casa y el usuario como jugador.

La aplicación debe:

- 1) Entregar una carta al jugador y a si mismo, y esperar las opciones: retirarse ó jugar. (10%)
- 2) Entregar cartas mientras el usuario siga pidiendo. (10%)
- 3) Luego la casa decide seguir obteniendo cartas mientras le conviene. (10%)
- 4) Cuando se entrega cartas , controlar duplicados. (10%)
- 5) Validar quien gana y reportar resultados. (10%)
- 6) Barajar y preguntar si quiere jugar nuevamente. Cada juego inicia con cartas completas. (5%)
- 7) Almacenar el histórico del juego: cartas y ganador. Desplegar usando una nueva actividad , con un listview o recycler View. (15%)
- 8) Las cartas entregadas, deben desplegarse con imagenes. (10%)
- 9) Almacenar historico en un singleton y shared preferences. Se carga cuando la aplicación inicia nuevamente. (15%)
- 10) Borrar histórico. (5%)