

Nome: _____ Data: _____

Nome: _____ Data: _____

Disciplina: Programação Android Básica
Validação Trabalho Jogo da Velha
Prof. Luis Maurício Trevisan

1. Este trabalho é em Dupla e vale o conceito de C1(C).
2. A validação ocorrerá em sala.
3. A entrega no portal é obrigatória e deve ocorrer até às 19hrs do dia 10/04/2017.
4. O professor poderá solicitar apresentação do trabalho para a classe.
5. O conceito desta competência é SIM se forem atendidos pelo menos 9 dos 12 requisitos,
6. 6(seis) dos requisitos são obrigatórios.

Resultado (Sim/Não)	Competências/Indicadores
	C1 (C) Entender a arquitetura de aplicações e os conceitos básicos de desenvolvimento Android.

Objetivos:

1. Aplicar conhecimentos de (C1)Activity Life Cycle, (C1)Desacoplamento da UI do modelo de dados, (C1) LogCat, (C1) Debug utilizando IDE Android Studio, (C1) AndroidManifest.xml
2. Criar um App Jogo da Velha para ser disputado entre dois jogadores humanos no mesmo Smartphone Android

Requisitos: O conceito desta competência é SIM se forem atendidos 9 ou mais requisitos. Os requisitos obrigatórios devem obrigatoriamente serem atendidos para caso de conceito SIM desta competência.

1. Requisito [1,00] **obrigatório:** Caso interrompido, o jogo deve continuar do ponto onde parou, mesmo após a rotação da tela. Aplicar conhecimentos sobre Activity Lifecycle!!!
2. Requisito [1,00] **obrigatório:** O tabuleiro deve ser representado pelo tradicional quadriculado do Jogo da Velha: 3 linhas por 3 colunas.
3. Requisito [1,00] **obrigatório:** Os jogadores podem ser representados por qualquer símbolo, inclusive por "X" e "O", porém não pode ser texto. Tem que ser imagem.
4. Requisito [1,00]: Deve-se criar um método, chamado após cada jogada, que determine se o jogo acabou. Caso tenha acabado deve ser exibido o símbolo do vencedor.
5. Requisito [1,00]: Uma vez que o jogo tenha acabado novas jogadas devem ser impedidas. Significa que se o jogador clicar sobre o tabuleiro ele não atualiza.

6. Requisito [1,00]: Um campo deve sinalizar de quem é a vez de jogar
7. Requisito [1,00]: Deve-se impedir sobrescrever a jogada do oponente
8. Requisito [1,00] **obrigatório**: Dê um nome para seu App diferente do nome de projeto
9. Requisito [1,00] **obrigatório**: Personalize o ícone de seu App
10. Requisito [1,00] **obrigatório**: Usar pasta *res* para strings, colors, dimens, layout, icons sempre. Não usar qualquer valor hardcodificado que pudesse ter sido lido da pasta *res*.
11. Requisito [1,00] : Colocar Logs do Android na sua aplicação de modo a mostrar no Android Monitor os logs de salvamento e recuperação de dados.
12. Requisito [1,00] : Por solicitação do professor colocar um break point e mostrar as variáveis solicitadas na IDE do AndroidStudio