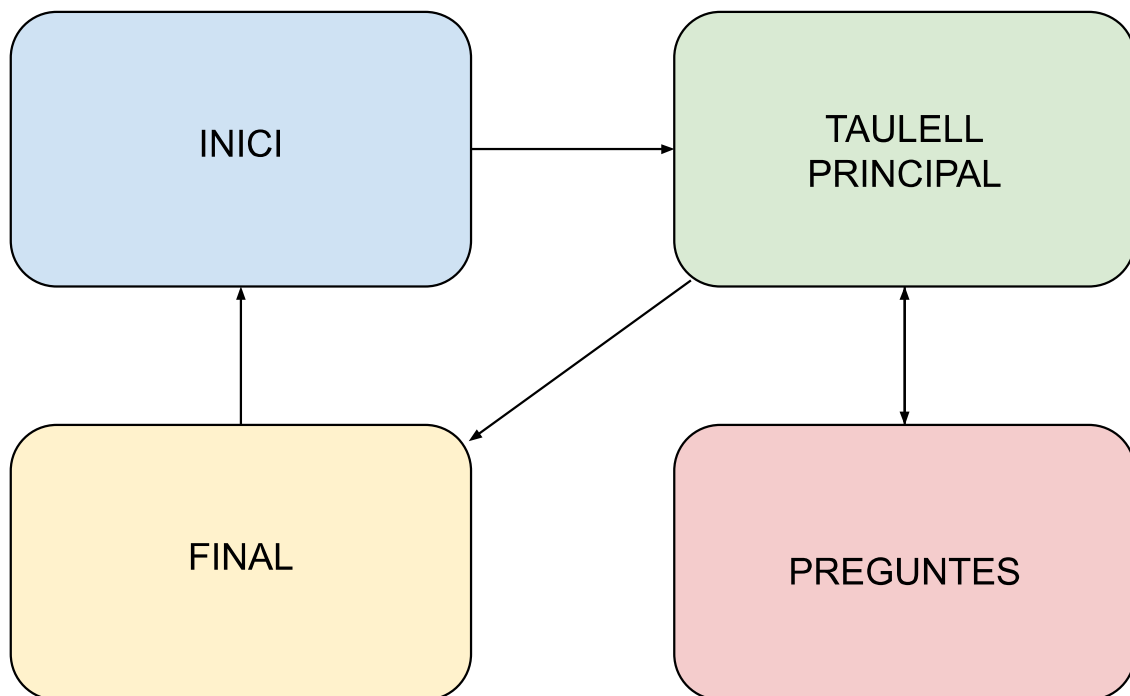


# Pràctica final UF1 – M7 - DAM

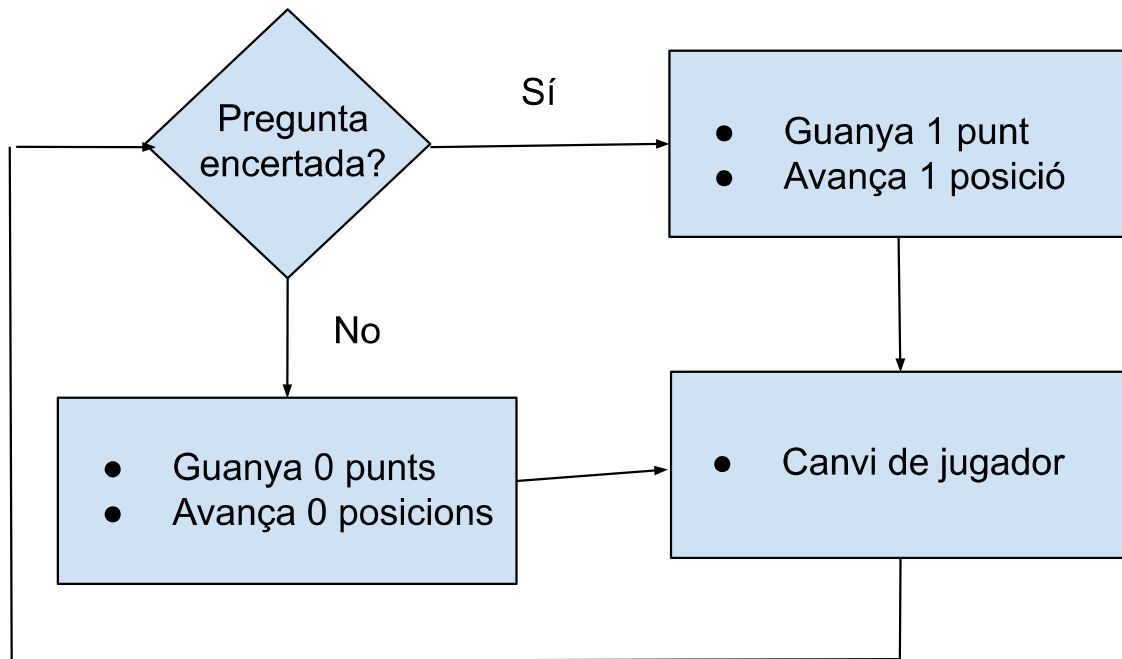
## Objectiu

L'objectiu d'aquesta pràctica és crear un joc de preguntes per a dues persones. L'aplicació contindrà quatre interfícies diferents, la d'inici (introducció de dades), taulell principal, preguntes i la del final del joc:



L'aplicació obtindrà les preguntes d'un fitxer XML, des d'on se seleccionarà una pregunta a l'atzar. Les preguntes seran tipus test, on només hi haurà una resposta correcta. Aquest fitxer XML es crearà amb totes les aportacions dels companys de classe.

En el joc s'alternaran els jugadors per a respondre les preguntes i es desenvoluparà de la següent manera:



Si el primer jugador arriba el primer a la meta i al segon jugador només li falta una pregunta per a guanyar, es permetrà que el segon jugador finalitzi el seu torn, podent així empatar la partida. En cas de fallar, guanyaria el primer jugador.

# Base de dades de preguntes

Les preguntes s'obtidran d'un fitxer XML. Cada alumne crearà un fitxer amb un mínim de 10 preguntes seguint el format definit en la següent imatge:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<preguntes>
  <pregunta>
    <text>Quin personatge mitologic va volar massa aprop del sol?</text>
    <respostes>
      <correcta>Icar</correcta>
      <incorrecta>Dédal</incorrecta>
      <incorrecta>Minos</incorrecta>
      <incorrecta>Tesseu</incorrecta>
    </respostes>
  </pregunta>
  <pregunta>
    <text>Com es diu el druida que prepara la pocio magica als comics de Asterix?</text>
    <respostes>
      <correcta>Panoramix</correcta>
      <incorrecta>Ideafix</incorrecta>
      <incorrecta>Asuranceturix</incorrecta>
      <incorrecta>Abraracurcix</incorrecta>
    </respostes>
  </pregunta>
  <pregunta>
    <text>Quina es el planeta mes petit del sistema solar?</text>
    <respostes>
      <correcta>Mercuri</correcta>
      <incorrecta>La Terra</incorrecta>
      <incorrecta>Mart</incorrecta>
      <incorrecta>Neptu</incorrecta>
    </respostes>
  </pregunta>
</preguntes>
```

Per tant, cada pregunta tindrà un text i 4 respostes. La primera resposta en el XML serà la correcta i les altres tres seran incorrectes. En el moment de mostrar les possibles respostes s'aleatoritzaran per a que no surtin sempre en la mateixa posició.

# Pantalles

L'aplicació constarà de 4 pantalles principals:

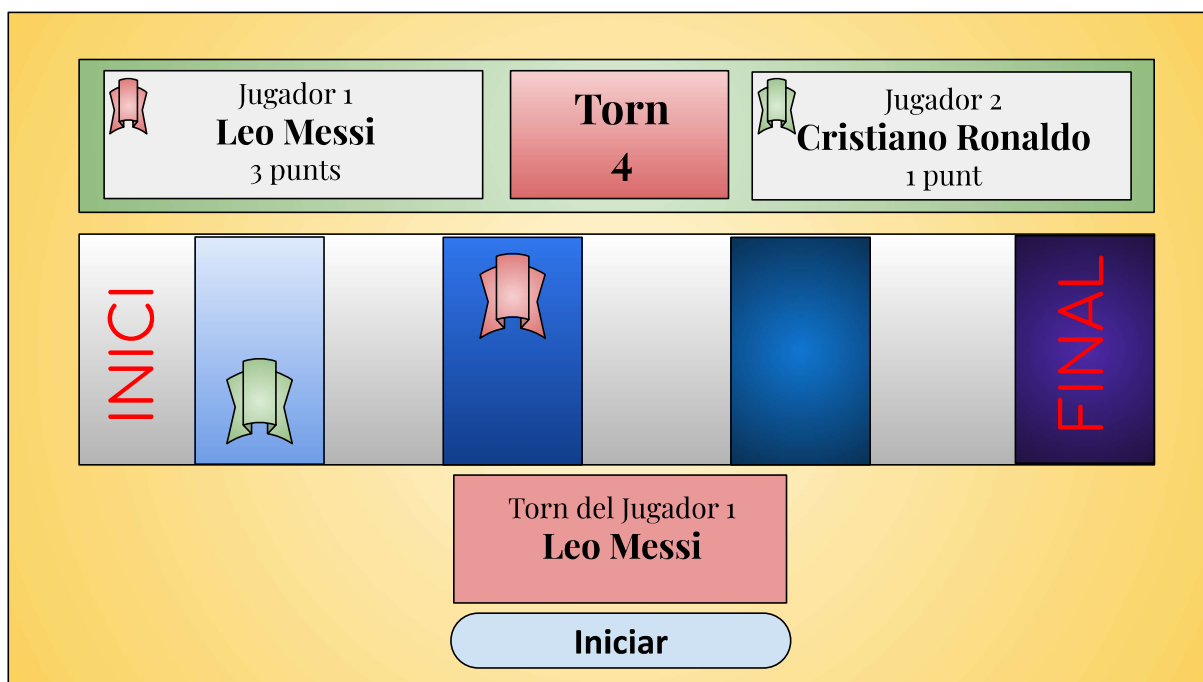
## 1. Inici

En aquesta pantalla es donarà la benvinguda al joc i es demanarà que s'introdueixin els noms dels jugadors.

## 2. Taulell principal

El taulell constarà de diferents parts. Podeu fer que sigui a pantalla completa. La part més important serà la zona on els jugadors es desplaçaran i avançaran fins la meta. Aquesta part constarà de 8 posicions, amb la qual cosa, els jugadors hauran de respondre correctament 7 preguntes per a poder guanyar, arribant a la posició final.

A més, en el taulell principal s'ha d'informar de qui és cada jugador i de la puntuació que porta cadascun en tot moment. També ha de mostrar el torn actual del joc, tenint en compte que cada torn dura una resposta de cada jugador, és a dir, el Jugador1 respon (bé o malament, és indiferent), el Jugador2 respon (bé o malament, és indiferent) i es canvia de torn. Un exemple de taulell seria aquest:



El disseny és orientatiu. Es valorarà l'originalitat.

### 3. Preguntes

Es mostrarà una interfície amb la pregunta i les possibles respostes. Una vegada seleccionada la resposta i validada, s'informarà al jugador si la seva resposta és correcta o incorrecta abans de tornar al taulell principal.

Les preguntes se seleccionaran del fitxer de forma aleatòria. Un cop seleccionada una pregunta, les respostes a aquesta pregunta es desordenaran per a que la correcta aparegui sempre en una posició aleatòria.

El programa recordarà les preguntes que han aparegut durant la partida per a no repetir-les. Només es podran repetir les preguntes si ja han aparegut totes les del fitxer XML.

Adicionalment, es pot afegir temps a les preguntes (entre 10 i 30 segons, a escollir pel programador). En cas de que no es contesti la pregunta en el temps marcat, es donarà per incorrecta la resposta.

### 4. Resultat

Quan un dels dos jugadors (o ambdós en cas d'empat) hagin finalitzat el joc, es mostrarà una interfície informativa.

Aquesta interfície comunicarà qui és el guanyador i quantes preguntes ha encertat i quantes n'has fallat.

També es pot afegir música a l'aplicació, ja sigui música de fons com diferents sons segons els esdeveniments que succeeixin (aquest apartat es pot aplicar a totes les interfícies).

# Usabilitat

Es valorarà que l'aplicació sigui fàcil, intuïtiva i còmoda d'utilitzar. Per completar la valoració, un cop acabada l'aplicació, es demanarà a altres companys que la provin i la valorin.

# Documentació

A part d'entregar el projecte, s'haurà d'entregar també una documentació en PDF explicant tot allò que es consideri oportú. La documentació haurà de ser formal i inclourà portada, index, introducció, tots els punts oportuns, conclusió i referències bibliogràfiques (o webgrafia). Penalitzaran les faltes ortogràfiques.