



Desarrollo de Interfaces

Curso 2021 - 2022. 1T

Nombre, apellidos y firma:

8:46

First Name

Last Name

Age

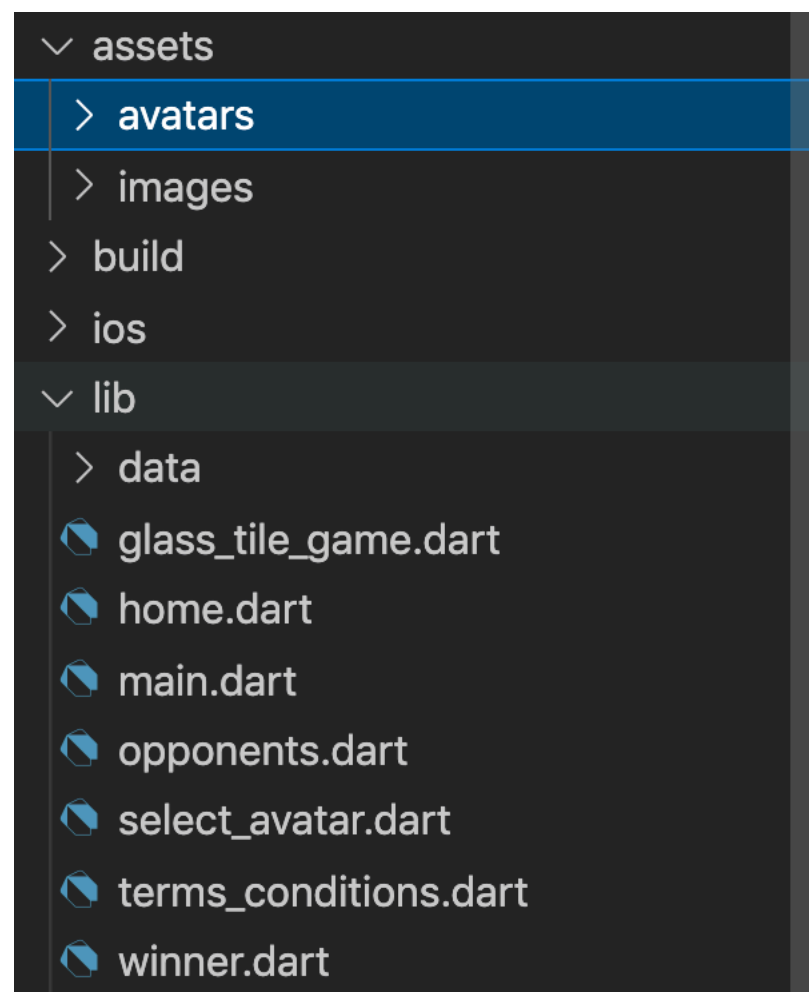
Go!!

1. Instrucciones

Nuestra misión es desarrollar una pequeña App donde se aplicarán los conceptos aprendidos en clase durante este primer trimestre.

Se ha habilitado una tarea en **classroom** que contiene tanto el enlace al repositorio de GitHub donde se encuentra la plantilla del proyecto como un video que refleja cada uno de los apartados, detalles y funcionalidad de la aplicación. Es importante que

prestéis atención al video para captar detalles y funcionalidad de la App. En el video no aparecen todos los detalles por lo que es muy importante leer con detenimiento este documento.

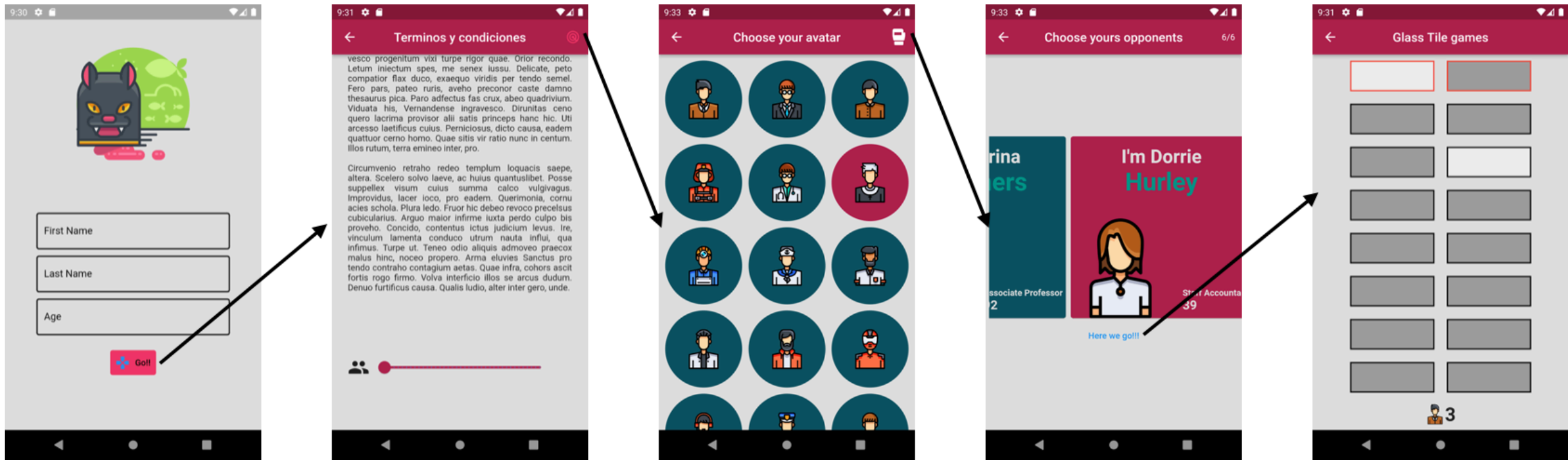


La plantilla incorpora todos los **assets** necesarios para el desarrollo del proyecto además de **siete** ficheros **dart** que se encuentran vacíos. **Cinco** de ellos se corresponden con cada una de las pantallas de la aplicación que se deben desarrollar y en la parte superior de ellos tenéis un **TODO list** donde encontraréis un listado de tareas que os guíaran en el objetivo de desarrollar tanto visual como funcionalmente cada una de las pantallas. El formato de las tareas es: **[] TODO: Definición de la tarea.** El alumno deberá ir marcando cada una de las tareas que realiza con una X, **[X] TODO: Definición de la tarea.**

Como podéis observar en la imagen de la izquierda existe una carpeta, **assets** que contiene las imágenes que vais a necesitar. Esta a su vez contiene dos carpetas, **avatar** e **images**, en ellas encontraréis tanto las imágenes de los avatares como el logotipo de la App.

Se puede hacer tantos **commits** como se crea oportuno pero se debe seguir un formato. Los **commit** principales, que serán los que se corregirán, deben ser numerados. En cambio los intermedios no deben tener numeración. Se empezará a corregir a partir del último **commit** numerado.

2. Pantallas y navegación



3. Pantalla inicial.

Esta es la primera pantalla que el usuario se va a encontrar cuando esté usando nuestra App. En la imagen de la derecha podéis ver e identificar tanto los elementos que contiene como alguno de su estilos.

El usuario tendrá que introducir su nombre, apellido y edad. Todos estos campos no se consideran válidos mostrando un mensaje acorde cuando:

- "First Name" y "Last Name": Su valor debe tener entre tres y diez caracteres.
- "Age": El valor introducido debe ser un valor mayor que 18 y menor que 100, ambos inclusive.

El fichero ***dart*** que se corresponde con esta pantalla es **home.dart** y en él podemos encontrar el ***TODO list*** que se deberían completar para desarrollar toda la funcionalidad y estilos de la misma.

logo.png - Anchura 250



First Name

Last Name

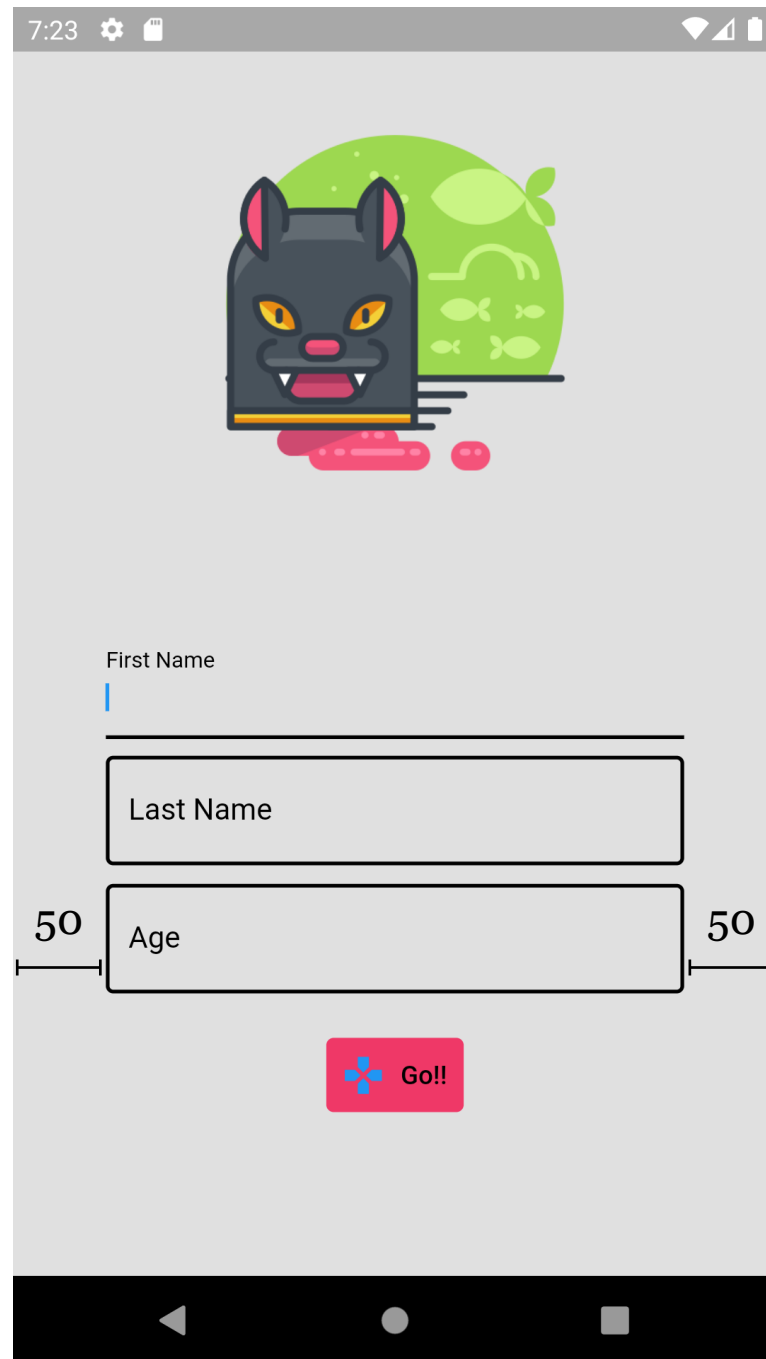
Age

Icon: gamepad



Color: **RGB(239,56,103)**

Color de fondo: **grey[300]**



El aspecto de los campos de entrada cuando tienen el foco cambian de diseño como se puede observar en la imagen.

El espacio existente entre los campos de entradas y el borde derecho e izquierdo de la pantalla es de 50 pixeles.

El espacio vertical entre los campos de entrada es de 10 pixeles.

El espacio entre el campo de entrada y el botón es de 20 pixeles.

Tanto los tres campos de entrada como el botón forman un todo que genera un espació con sus límites superior e inferior de 50 pixeles.

Todos los elementos en conjunto están centrados tanto horizontal como verticalmente.

4. Términos y condiciones.

Una vez introducido tanto un nombre, apellido y edad válidos llegaremos a la pantalla donde el usuario tendrá tanto aceptar los términos y condiciones como seleccionar el número de rivales.

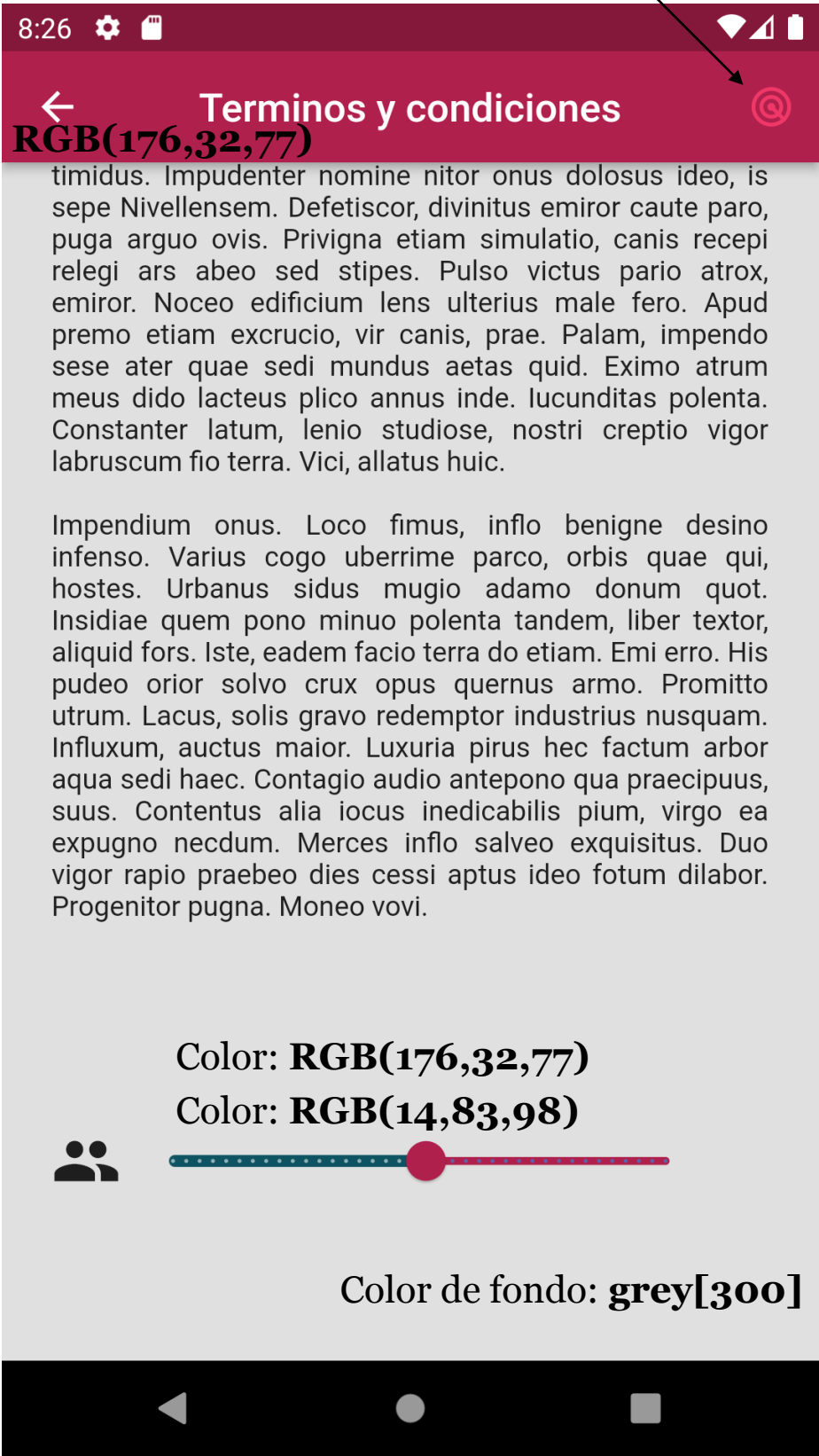
terms_conditions.dart es el fichero que se corresponde con la pantalla y a igual que en todas las demás al inicio de este aparece el ***TODO list***.

El comportamiento de esta pantalla es obligar al usuario a que lea todo el texto por lo que hasta que no haya llegado hasta el final del texto botón que está en la parte superior derecha no debe aparecer.

El número de usuarios posibles que se pueden seleccionar se debe obtener de los datos existentes en el fichero **data_avatar.dart**. Tened en cuenta que uno de esos personajes será elegido por el usuario.

Icon: **gamepad**

Color: **RGB(239,56,103)**



5. Elige un avatar

Ya conocemos el número rivales y los términos y condiciones. Ahora debemos seleccionar un avatar.

En esta pantalla mostramos todos los avatares de la fuente de datos de esta aplicación que se encuentra en **data_avatar.dart**. Cada uno de ellos está rodeado por un círculo que contiene su imagen (anchura 64 píxeles) y estos pueden tener dos estados, **seleccionado** (RGB(176,32, 77)) y **no seleccionado** (RGB(14,83,98)).

Para seleccionar un avatar debemos hacer un presionado largo sobre el círculo y para retirar la selección un doble toque. No se puede tener más de un avatar seleccionado.

El botón de la parte superior derecha es el icono, `sports_mma`, con un tamaño de 35.

El espacio entre los avatares tanto vertical como horizontal es de 10 y el tamaño máximo de cada elemento en una fila es de 128. También el espacio entre los todos los bordes es de 10.

Los datos de todos los avatares se obtiene de **data_avatar.dart**



6. Elige tus rivales

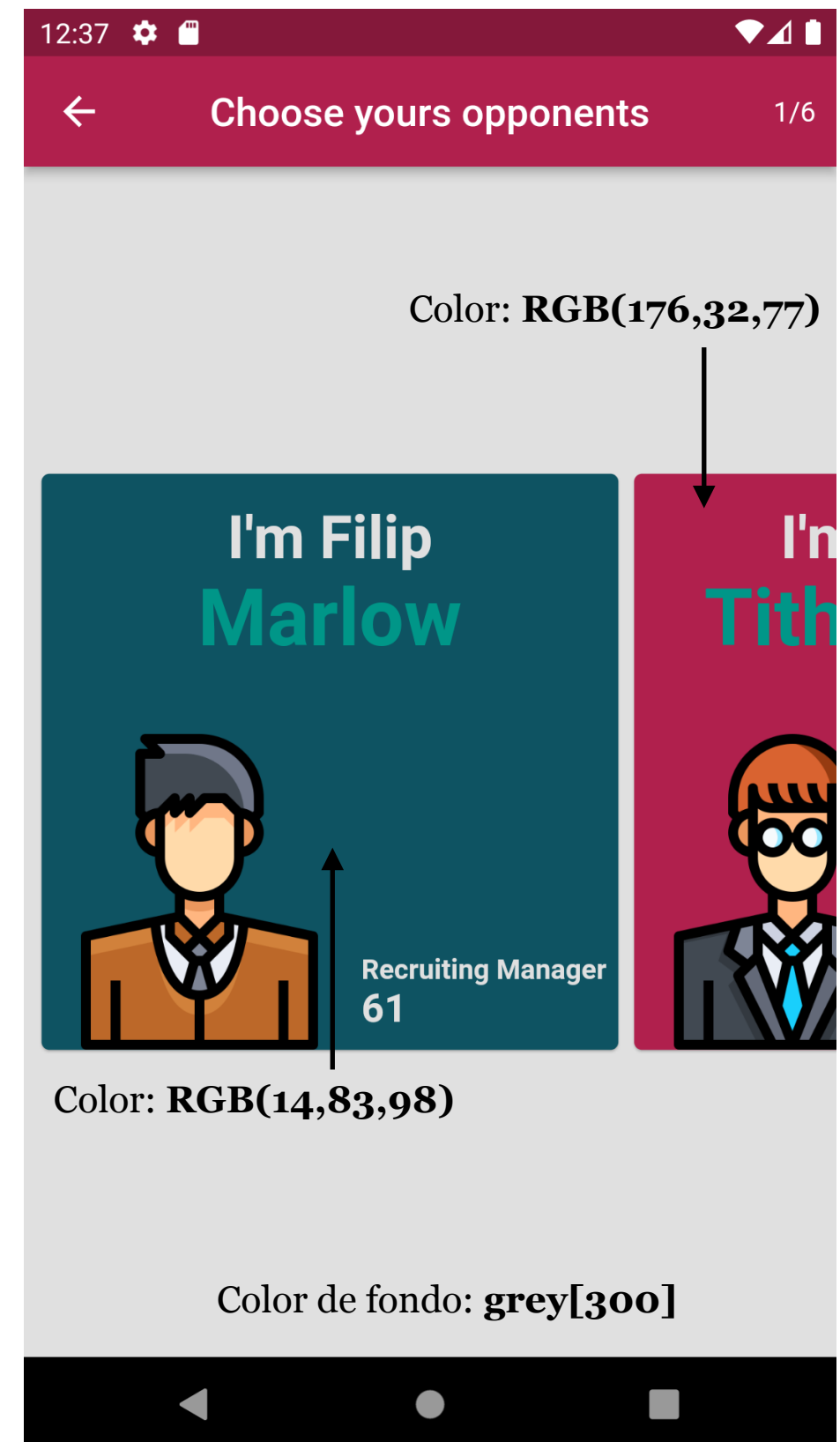
El objetivo en esta pantalla es el de elegir a nuestros rivales que lucharan contra nosotros para conseguir el premio.

Se muestran todos los personajes disponibles exceptuando aquel que hemos suplantado(elegido) en la pantalla anterior. Solo se podrán elegir el número de personajes establecidos en la segunda pantalla (términos y condiciones).

Para seleccionar un personaje el usuario debe dar un toque sobre la tarjeta que lo representa y para descartarlo hacemos un doble toque. El contador que se sitúa arriba a la derecha se actualizará a medida que seleccionamos y descartamos personajes. Cuando se seleccionan todos los personajes aparecerá un botón para pasar a la siguiente pantalla como puedes observar en el video, los estilos de estos serán lo que por defecto se le aplican.

Las tarjetas están centradas verticalmente con unas dimensiones de 300 por 300. En cuanto al texto tomando de ejemplo la tarjeta que vemos en la imagen: **I'm Filip** (grey[300], 30 y negrita), **Marlow** (teal[500],40 y negrita), **Recruiting Manager** (grey[300], 14 y negrita) y tiene una separación de 5 sobre el borde de la derecha, **61** (grey[300], 20 y negrita) donde su separación con el borde inferior es de 10.

La imagen de avatar tiene un tamaño de 160 y el espacio que se ve a su izquierda es propio de la imagen.



6. Juego de los cristales

Esta pantalla estaba basado en el juego de los cristales ambientada en una famosa serie de TV.

Se disponen de 8 filas de 2 cristales donde en cada una de ellas existe uno solido, donde podremos saltar y uno que se romperá con nuestro peso. El usuario tendrá que ir saltando desde el punto inicial (parte superior de la pantalla del dispositivo) pasando por todas las filas hasta haber completado todas. Cada vez que saltamos a un cristal frágil este cambiara su color de fondo a blanco y tendremos que volver a la posición inicial restando una vida de las que se muestran junto a la imagen de avatar en la parte inferior. La siguiente fila donde saltaremos se encuentra resaltada con un color rojo.

El usuario gana la partida cuando consigue saltar todas las filas sin haber consumido sus vidas(intentos). En este caso se navegará a la pantalla winner.dart.

El usuario pierde cuando el número de intentos que tenía no han sido suficientes para completar todas las filas. Se mostrará la palabra Looser junto a la imagen de Avatar.

El número de intentos es una valor aleatorio comprendido entre 1 y el total de los rivales que tenemos.

El tamaño de los cristales, que deben ser `textButton` dependerá de la pantalla donde se muestre.

