

Ejercicio: Encuentra premio

El objetivo es crear una aplicación **Android**, que implementa un juego en el que se van descubriendo casillas hasta encontrar una imagen de juego ganado (la del número 7) o juego perdido (la calavera). Una vez acabada la partida, deshabilita todas las casillas para que no se pueda seguir haciendo click en las mismas, (tampoco se debe poder hacer click en una ya descubierta)



RECURSOS GRAFICOS :Si lo deseas puedes buscar imágenes y fondos a tu gusto, pero para no perder tiempo en ello te recomiendo bajar aquí las imágenes que ves en la propuesta: [encuentra_premio_recursos](#)

MEJORAS:

v2: Crea una pantalla de inicio “Splash_Act” que sea la primera en aparecer cuando se ejecuta la aplicación. Mostrará un diseño a tu elección (el título del juego, un fondo de pantalla, un icono, etc.), y un botón “Play” que al pulsar sobre él, nos lleve a la pantalla del juego. En la pantalla del juego, añadiremos un botón “Volver” que nos cerrará la pantalla del juego y nos mostrará de nuevo la pantalla de “Splash”, pudiendo dar al botón de “Play” para iniciar una nueva partida.

v3: Vamos a añadir una puntuación al juego. En cada tirada, se mostrará encima de las imágenes el valor de la tirada (un número aleatorio entre 1 y 10). Si el jugador encuentra una de las imágenes normales (que no es ni el siete ni la calavera), acumula el valor de la tirada y abajo se le mostrará la puntuación acumulada. Si el jugador encuentra la imagen con el siete, la partida acaba y la puntuación final es el acumulado, pero si encuentra la calavera, la puntuación final es cero.

v4: Concepto de record. Cada vez que el jugador acaba una partida, vamos a comprobar si ha obtenido el record de puntuación. Este record debe guardarse en las preferencias (Shared preferences). Es un sistema de almacenamiento permanente que permite guardar de forma persistente pares variable-valor mientras la aplicación esté instalada en el móvil. Desde cualquier pantalla de la aplicación podemos leer / escribir / y eliminar estas variables. Cada vez que el jugador termina una partida, debemos comprobar si ha obtenido un record y actualizar este record en las Shared Preferences. En la pantalla inicial (“Splash_Act”) debemos mostrar el record actual del juego.

✓ Marcar la lección como completa

← Lección anterior

Ejemplos y ejercicios realizados

Siguiente lección →

Edición de imágenes

▶ Día 24: (21/10/20)

▶ Día 25 (22/10/20)

▶ Día 26 (23/10/20)

▶ Día 27 (26/10/20)

▶ Día 28 (27/10/20)

▶ Día 29 (28/10/20)

▶ Día 30 (29/10/20)

▶ Día 31 (30/10/20)

▶ Día 32 (02/11/20)

▼ Día 33 (03/11/20)

✓ Ejercicio: Encuentra premio

▶ ENLACES Y RECURSOS DE INTERÉS