

1.- Introducción

Mi aplicación básicamente es una aplicación de juegos, la cual tiene dos juegos. Uno de ellos es de dados, y el otro de lucha.

2.- Pantalla de Inicio

He hecho una pantalla de bienvenida muy simple, en la cual solo damos la bienvenida al jugador y tiene un botón de inicio.

También como se puede ver el fondo es personalizado, es una imagen la cual la he incluido como fondo para darle un toque más especial.

a) Fondo de pantalla

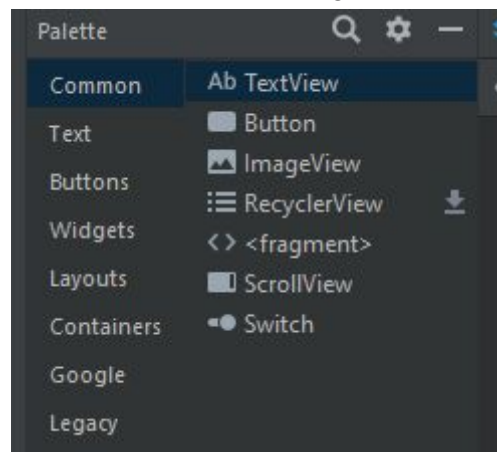
El fondo lo he añadido mediante el código xml con la siguiente linea

```
android:background="@drawable/fondo1"
```

b) Botón de play

He utilizado una imagen de botón de play como botón de inicio

Lo he añadido como ImageView



He creado un método llamado Play

```
public void Play(View view) {  
    Toast.makeText(this, "Entrando...", Toast.LENGTH_LONG).show();  
    Intent Empezar = new Intent(this, SeleccionJuego.class);  
    startActivity(Empezar);  
}
```

El cual utilizamos para cambiar de pantalla como se puede ver mientras nos muestra un mensaje informativo de que estamos entrando al menú de la aplicación

3.- Selección de juego

Después de la pantalla de inicio tenemos la pantalla de selección de juego en la cual tenemos otro fondo personalizado aplicado de la misma manera y dos opciones para jugar, el dado y la espada, las cuales también son dos imágenes que he buscado y les he puesto un diseño por el exterior para que sea más personalizado.

a) Dado

He hecho un método para el dado, para que cuando le de click accione el método y pase a la siguiente pantalla, la cual es el juego del dado.

```
public void Play_Dados(View view) {  
    Intent Empezar = new Intent(this, Dados.class);  
    startActivity(Empezar);  
}
```

onClick

Play_Dados

b) Espada

Para la espada he hecho lo mismo, hacer un método que nos lleve al juego y que al darle click te lleve a este método

```
public void Play_Espada(View view) {  
    Intent Empezar = new Intent(this, Espada.class);  
    startActivity(Empezar);  
}
```

onClick

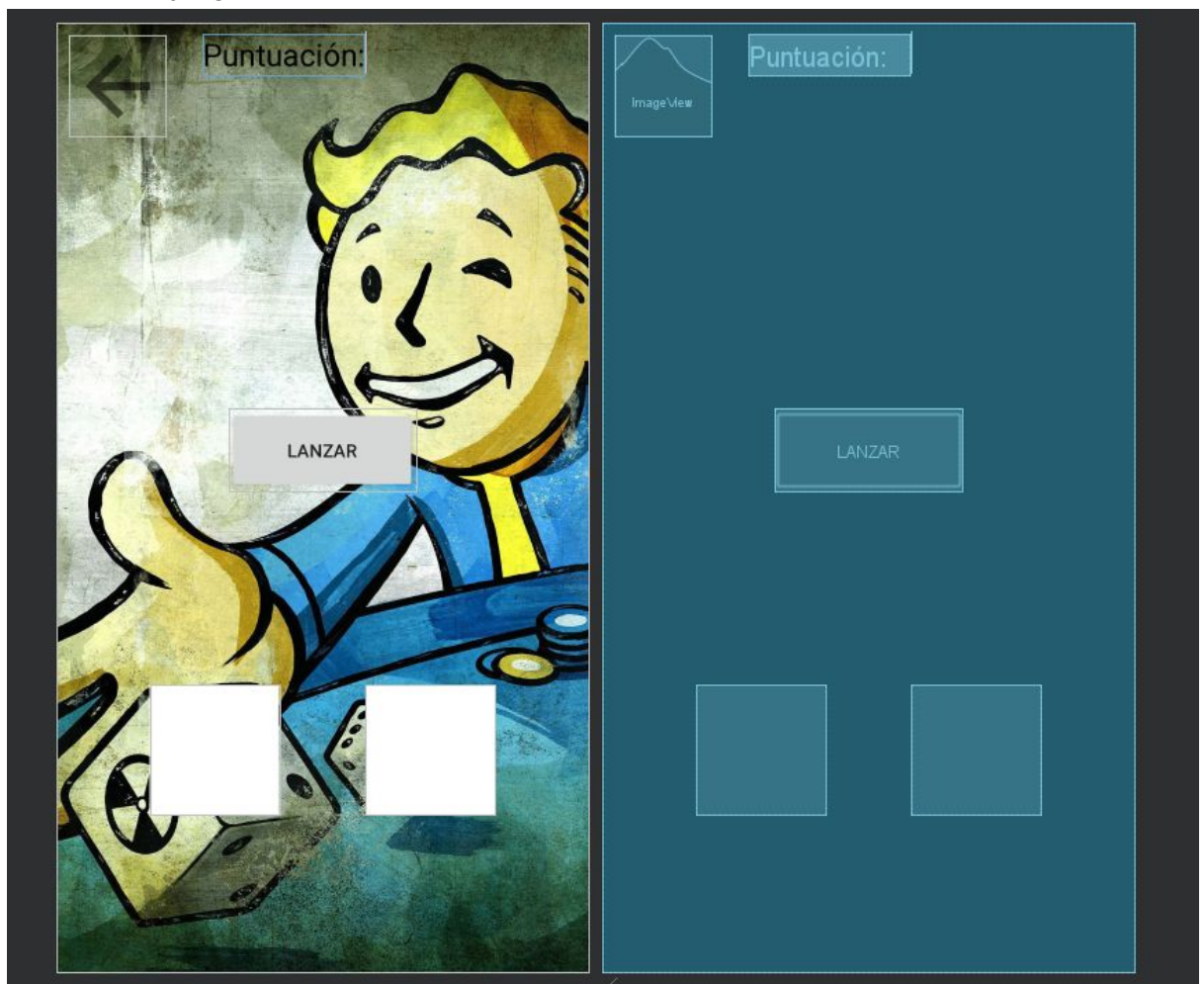
Play_Espada

4.- Dados

Este es un juego de suerte, en el cual comenzamos con 10 puntos ya, y tiramos dos dados, si tenemos la suerte de que salen los mismos números ganaremos 5 puntos, si no son iguales nos quitará uno.

En este juego he añadido un botón normal que al darle click acciona un método llamado Lanzar el cual genera dos números aleatorios entre 1-6, los muestra por pantalla y accede al método llamado Puntuación, al cual le pasamos los números obtenidos y en el cual comprobamos si los números son iguales, para sumar la puntuación, y en caso contrario, restarle un punto y acto seguido comprobar si la puntuación ha llegado a cero, lo cual si pasa te muestra un mensaje de GAME OVER y restablece los valores para volver a jugar

Además tiene un imagen de una flecha para retroceder y volver a la página de selección de juego



5.- Espada

En este juego el objetivo es matar a un enemigo, se sigue más o menos la misma función, tenemos dos espadas que podemos seleccionar, las cuales generan un número aleatorio entre 0-1 y si es numero es 1 le quitaremos una vida al monstruo y en caso contrario nos quita una vida a nosotros, las cuales se representan en corazones los cuales aparecen o desaparecen en función de si hemos ganado o perdido una vida, si conseguimos derrotar al enemigo ganaremos una vida. También está implementado el botón de retroceso

