

PRÁCTICA 3 - Laboratorio Dispositivos Móviles

COOKIE EATER



Realizado por: Juan Manuel Real Dominguez (nº expediente: 162) y
Juan Pablo Bernal Gutiérrez (nº expediente: 1506)

Grado en ingeniería de computadores y doble grado en ingeniería
Informática y computadores

Curso 2021 - 2022

Index

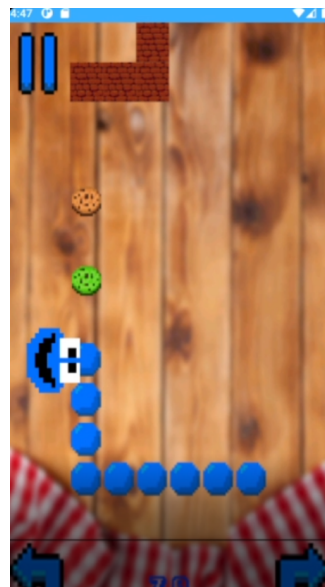
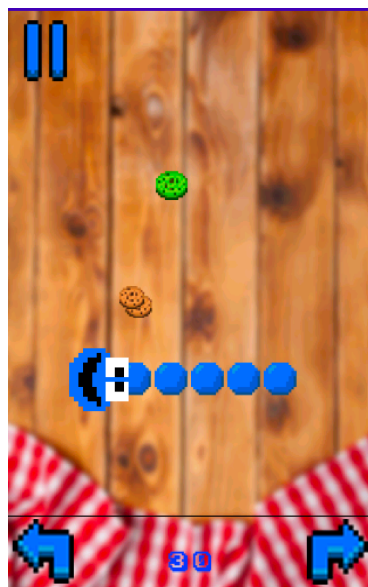
Descripción de los cambios realizados	1
Dificultades de los cambios realizados	2
Conclusiones	3
Bibliografía	4

Descripción

La aplicación llevada a cabo es un juego tipo snake, orientado en la figura del monstruo de las galletas.

En esta práctica se ha implementado y ampliado partiendo de la base proporcionada:

- Se ha modificado el fondo de la aplicación, se ha implementado una temática del monstruo de las galletas en vez de una serpiente.
- Se han modificado las pantallas de ayuda explicando el funcionamiento de la app.
- Se ha añadido la funcionalidad de la galleta envenenada, la cual si la comes pierdes 3 punto de vida y te baja la puntuación.
- Se ha añadido la funcionalidad de abrir la boca cuando se come una galleta.
- Se ha añadido una funcionalidad la cual coloca aleatoriamente unos muros en el juego para añadirle un extra de dificultad. Los muros aparecen si la puntuación sea superior a 50 y no haya muros ya puestos. Dichos muros deben ser esquivados, sino finalizará la partida.
- Se han modificado todos los assets, tanto imágenes como sonido de la app.



Dificultades encontradas

Una de las dificultades encontradas fue con el diseño de la implementación de la galleta envenenada. Inicialmente cuando aparecía una galleta envenenada en pantalla, no aparecía una galleta normal hasta que no se comiese la envenenada, lo cual era un problema. Se tuvo que modificar la actividad de *JollyRoger* añadiendo la función de *envenenado()* estableciendo que reduce 3 puntos la cola de nuestra serpiente. También hubo que modificar la actividad *Mundo* la función de *colocarBotín()* para que el juego funcionara correctamente.

El asset del muro no se ajustaba correctamente en la posición correcta, aparecía siempre en la coordenada 0,0. Para ello se modificó la actividad *PantallaJuego* editando la función *DrawWorld()*.

Conclusiones

Durante la realización de esta práctica hemos reforzado nuestros conocimientos en Android Studio, hemos desarrollado una nueva temática en base a un juego proporcionado. Ampliando también nuestros conocimientos en edición de imágenes para modificar los assets e incluir nuevos.

Bibliografía:

Web sonidos: <http://sonidosmp3gratis.com/index.php>

Imagen galleta: <https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Galleta>

El resto del material ha sido obtenido de google imágenes o del material proporcionado por la profesora.