

### Idea, planteo de problemas y resolución

Bueno, como problemática inicial, planteé que prácticamente el 60% de la comunidad de jóvenes y algún mínimo porcentaje de gente adulta, desconocen variados y múltiples temas sobre cultura general, historia, tecnología, y, hasta incluso, bienestar o medicina.

Por ese motivo, busqué hacer un juego/app para Dispositivos Android, y sin costo alguno, qué, además de poder jugar y contestar preguntas, también, porque no, se pueda aprender e investigar un poco más sobre el tema.

Ésta, contaría con más de 100 preguntas en cada uno de sus tópicos (Cultura General, Historia, Tecnología y Bienestar/Salud/Medicina). Además, también contaría con un ranking almacenado en los servicios de [Firebase](#) y [Google Cloud Platform](#), con la posibilidad de que el usuario pueda, no solamente competir con un amigo, sino con las demás personas que jueguen. También, contaría con unas ayudas para el usuario, y deberá responder las preguntas en el tiempo establecido. Se agregarían de 5 a 10 preguntas semanalmente

Las herramientas/IDEs y lenguaje de programación serían las siguientes:

- Android Studio*: Para el desarrollo NATIVO de la app para dispositivos Android
- Xcode: Para desarrollo NATIVO de la app en dispositivos Apple
- Ionic View & Ionic Framework: Herramientas de diseño de UI (User Interface)
- Wireframe.cc*: Para hacer el diseño/wireframe del MVP (Minimum Viable Product)
- Adobe Photoshop/Adobe Illustrator*: Para el diseño de fondo, splash y logo de la app

El lenguaje de programación a utilizar es *JAVA* y *OBJECTIVE-C*, en un nivel medio/alto, respaldado con cursos y libros para la resolución de problemas durante la programación, y para hacer el correcto *Debugging* de la misma.

Tiempo Estimado de duración del proyecto: 1 mes y medio/2 meses

Fecha de presentación: 25 de Agosto (08)

Elementos y tipo de presentación: Tipo presencial y frente al curso. Elementos, Juego, Presentación multimedial y Tutorial

Idea y proyecto escrito por: Juan Bulla.

Cursos habilitantes: “Programación orientada a objetos en Java”, “Fundamentos del diseño”, “Fundamentos de la programación” y “Comenzando con Android” (Acamica.com)  
“Introducción a X-Code y Objective-C” (jtech.ua.es)