

Apunts M08

Table of Contents

1. Contador de vides.....	1
1.1. Objectiu de la pràctica.....	1
1.2. Creació del projecte	1
1.3. Disseny de l'aplicació.....	3

Chapter 1. Contador de vides

1.1. Objectiu de la pràctica

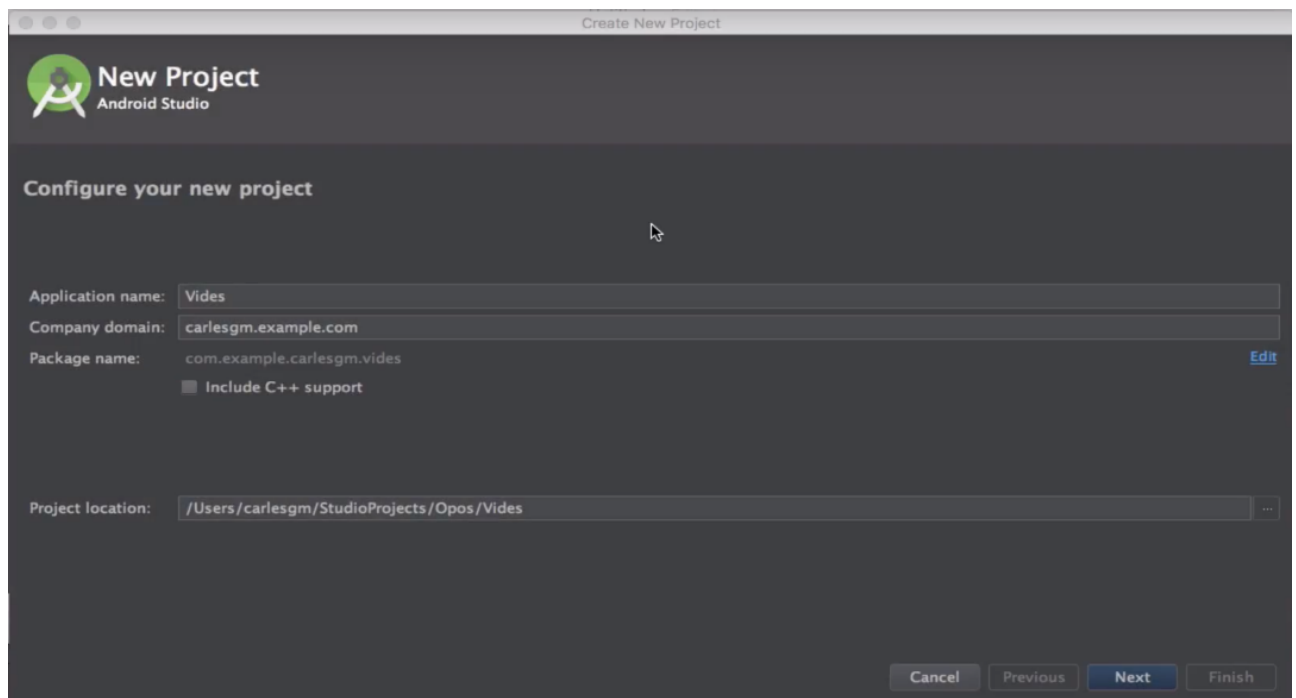
Crear una aplicació que ens permeti portar el compte de vides i verins que tinga cada jugador en una partida de Magic.

S'han de mantindre els comptadors si es gira la pantalla.

S'ha de poder ressetejar els comptadors en una opció de Menú.

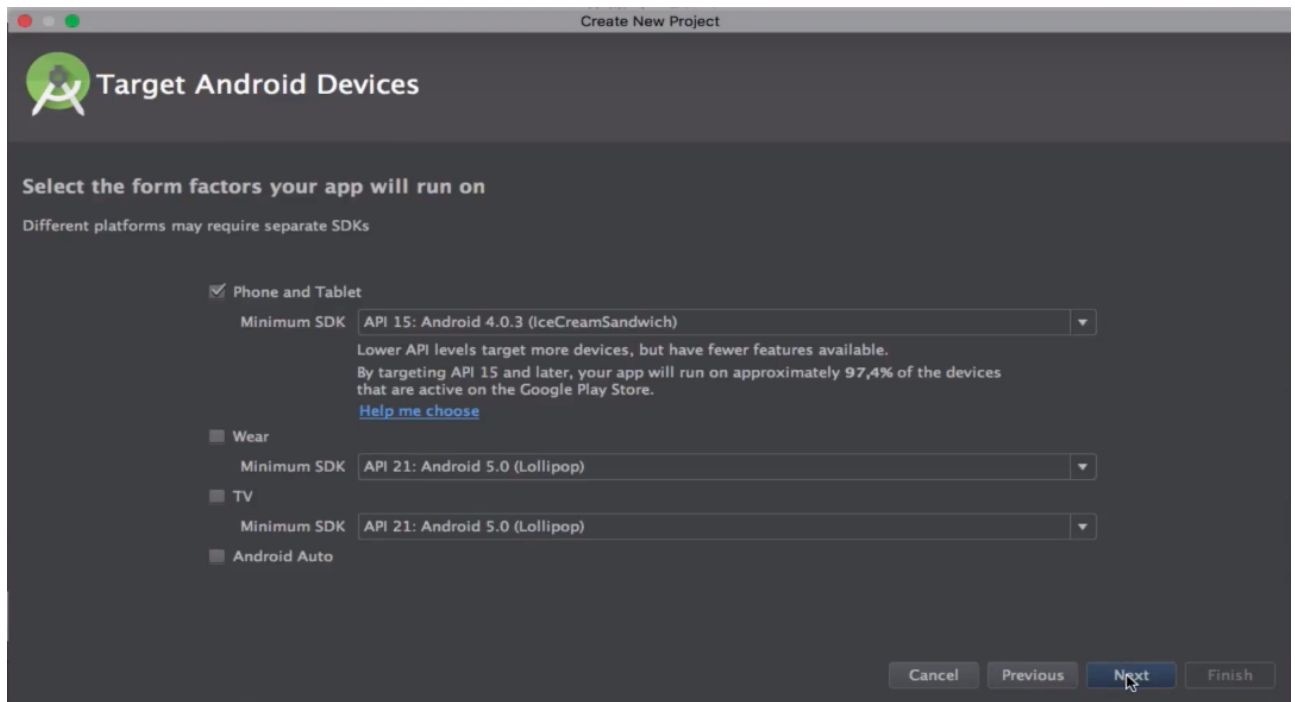
1.2. Creació del projecte

- Creem un nou projecte

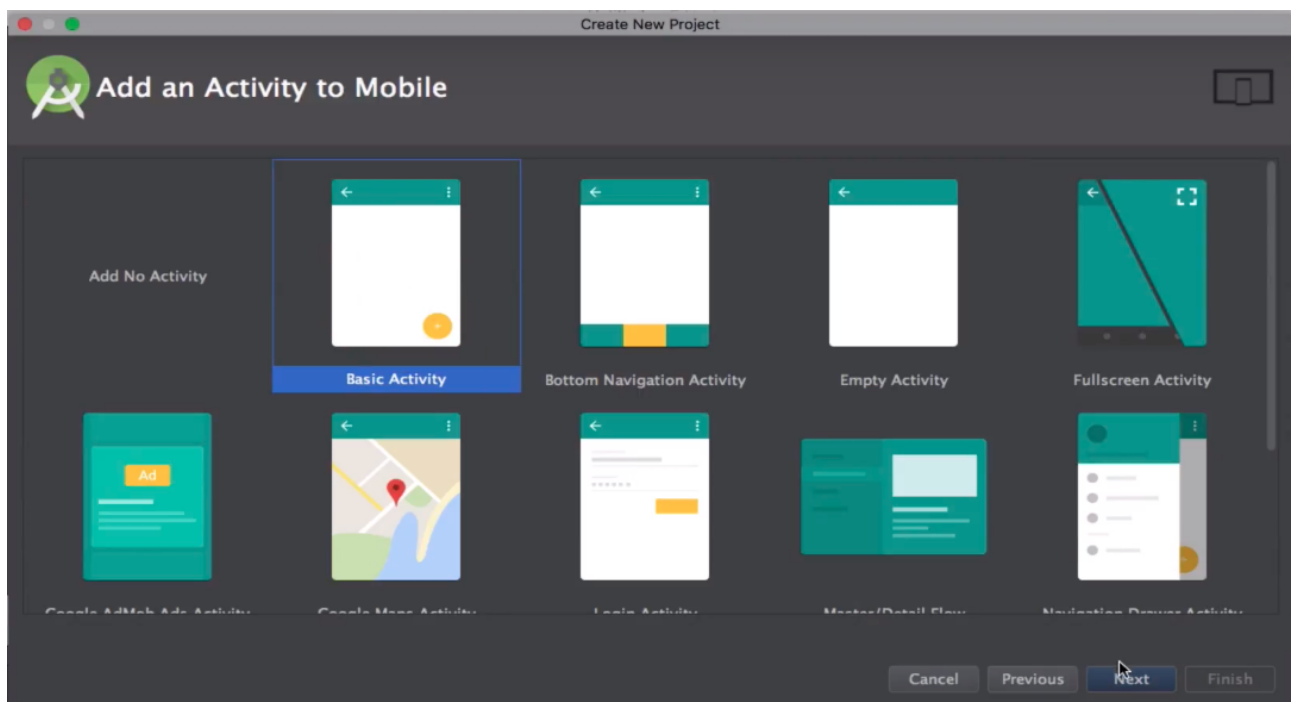


No es necessari el suport per a C++.

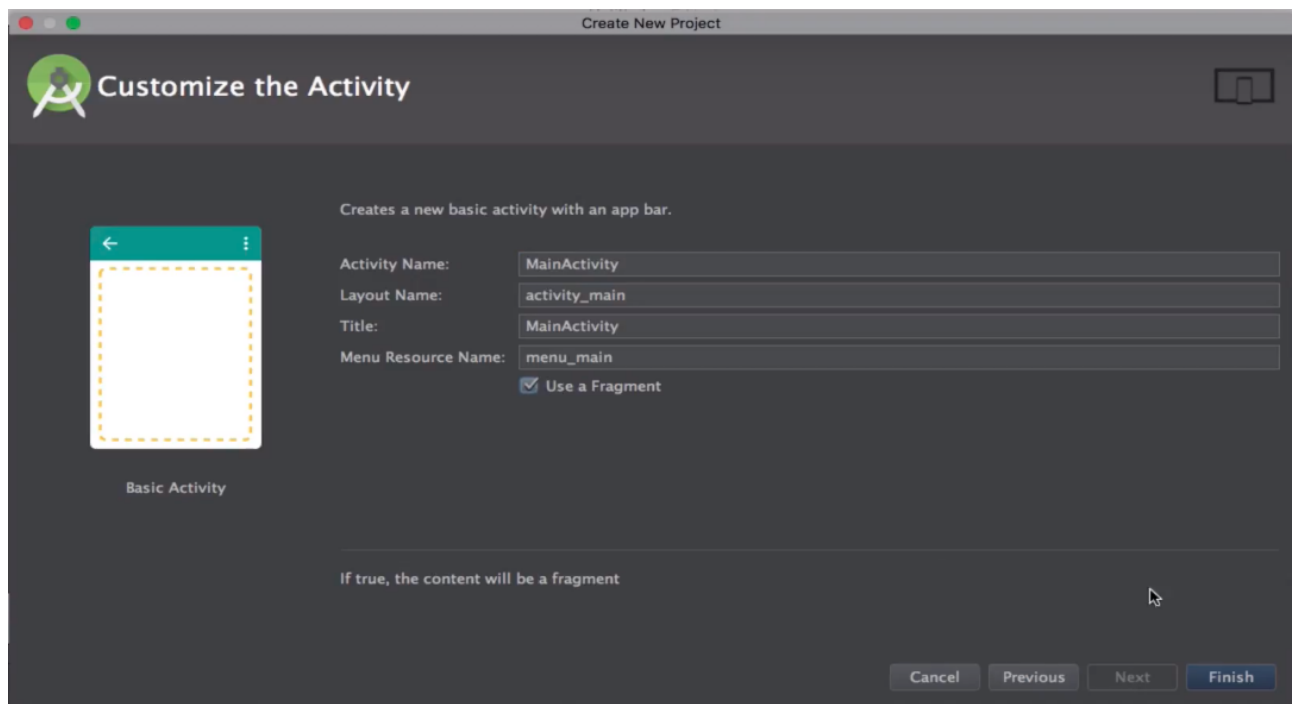
- Triem el API level



- Creem una nova activitat de tipus **Basic Activity**



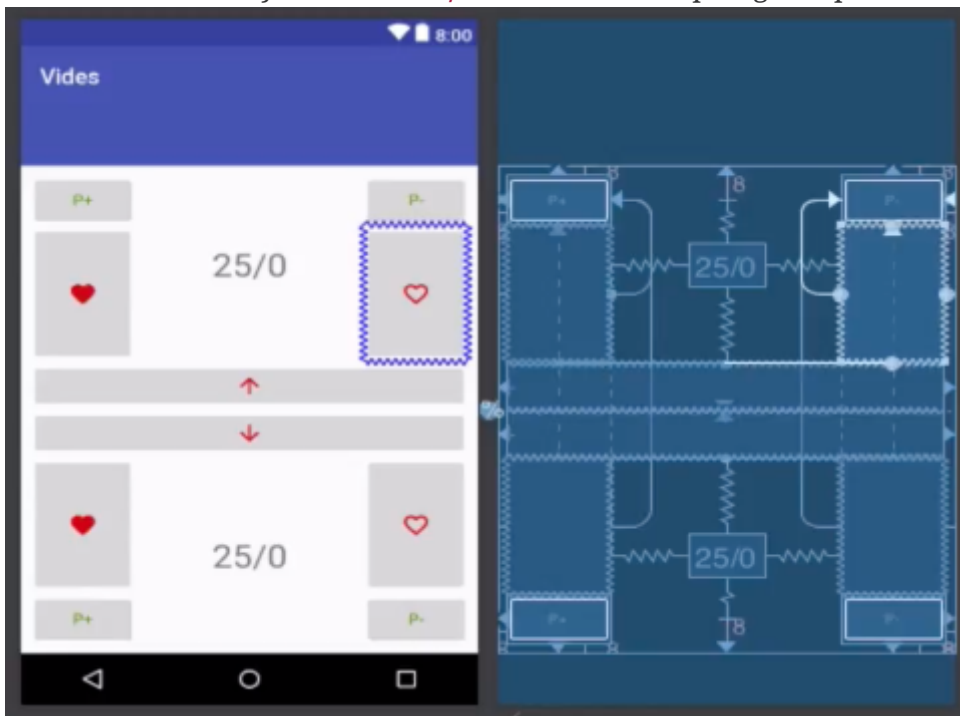
- Deixem el nom **MainActivity**. Selecccionem l'opció **Use a Fragment**



- Esperem mentre es crea el nou projecte

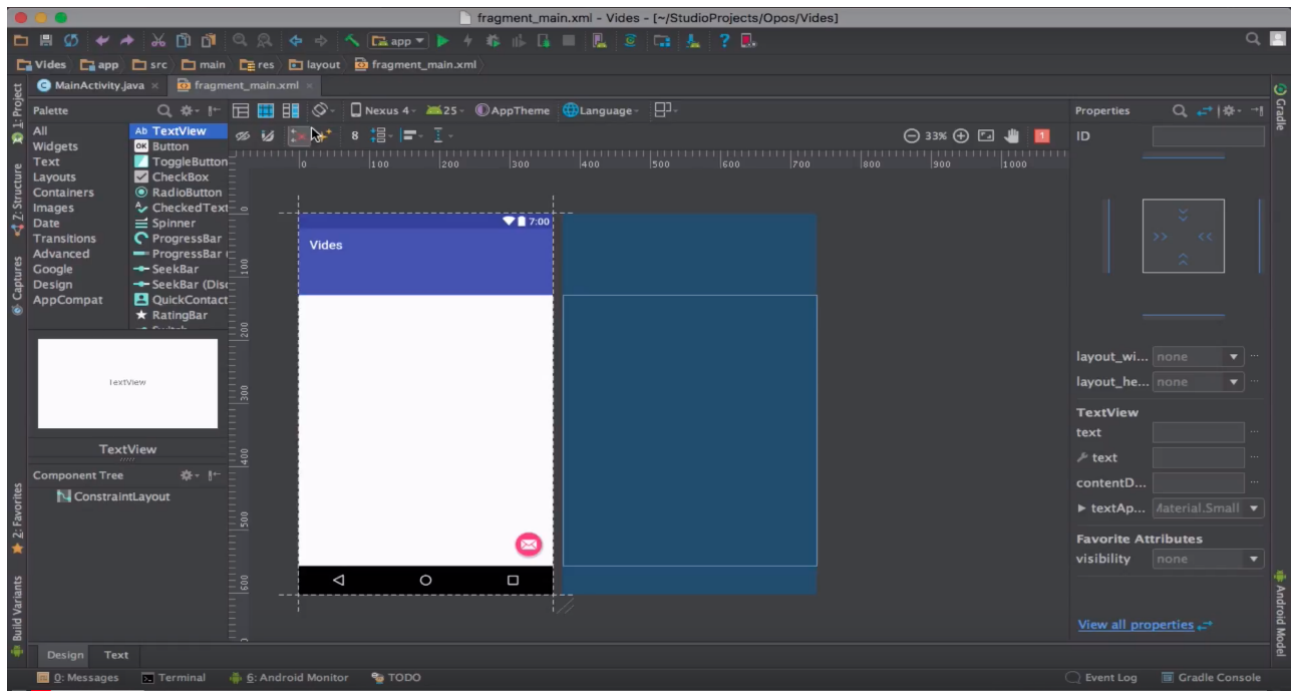
1.3. Disseny de l'aplicació

Hem de dissenyar un **layout** el més paregut possible a la següent imatge:

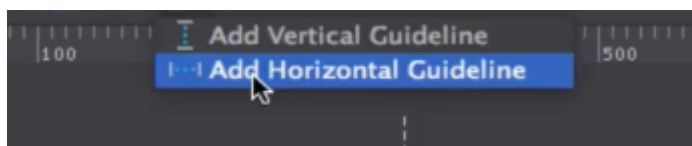


Els passos son el següents:

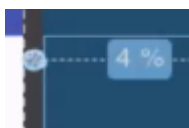
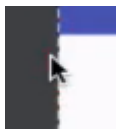
- En acabar de crear-se el projecte sens presentarà la interfície de disseny



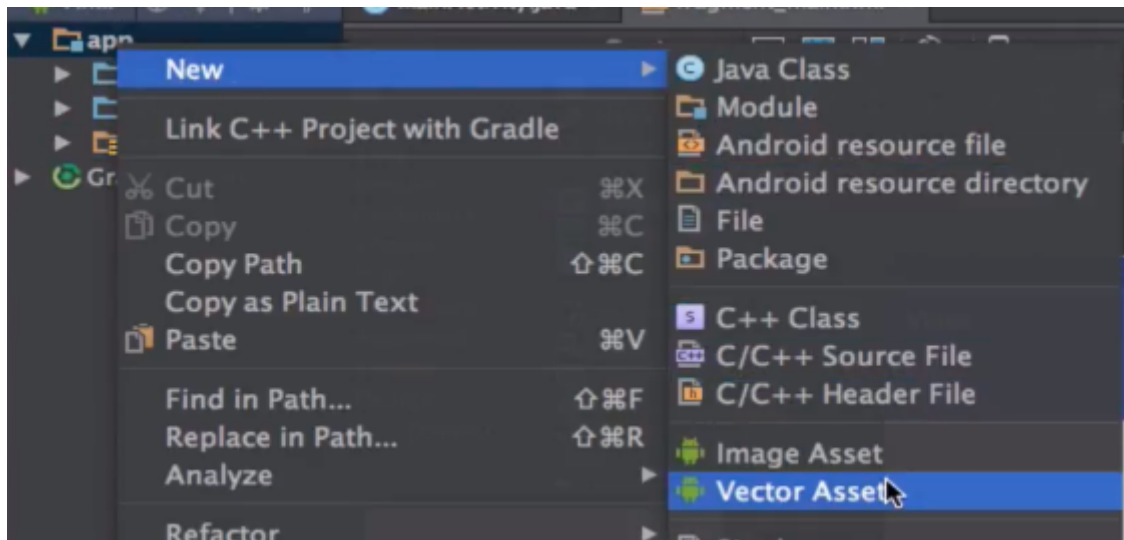
- Hem de verificar que es tracta d'un **ConstraintLayout**
- Agregarem una guia horitzontal que ens servirà per a separar les dues zones de l'aplicació



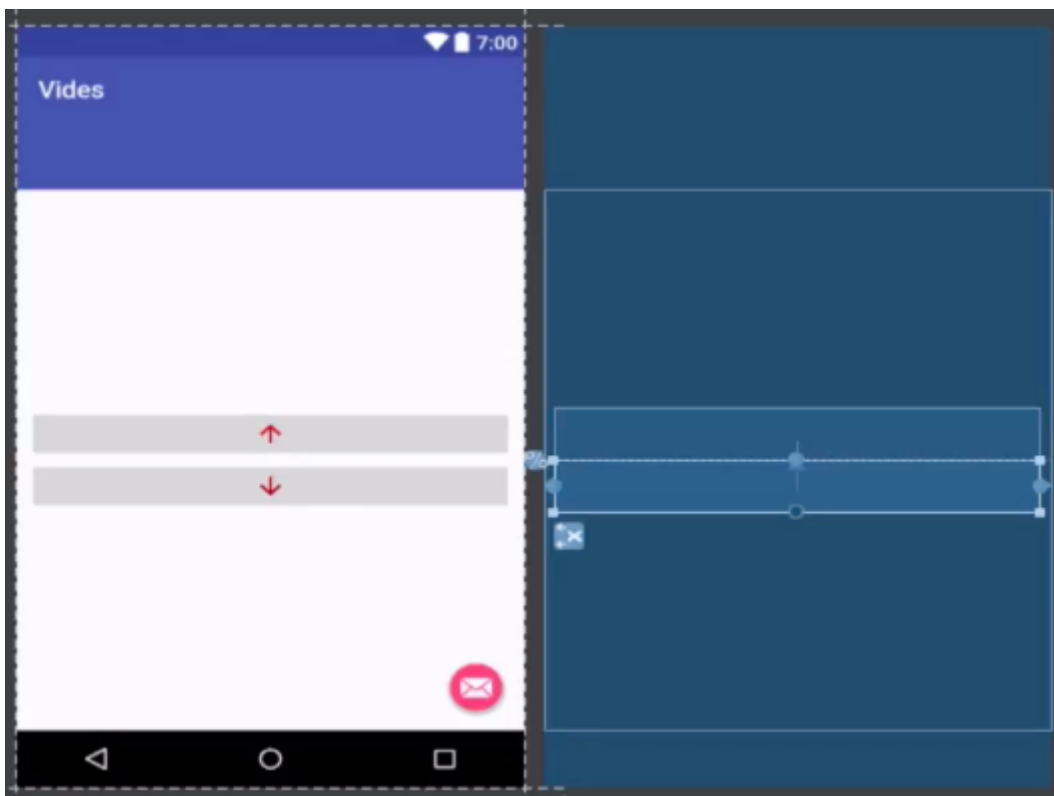
- Farem click en la part esquerra del document fins que l'icona passe a ser un %.



- Arrastrem la guia fins a deixar-la al 50%
- Utilitzant l'eina **New Vector Asset** creem imatges per al nostres botons.



- Necessitarem icones per passar vides d'un jugador a un altre (⬆ i ⬇) i per a guanyar i perdre vides (❌ i ❤).
- Situem els **ImageButton** (botons amb imatge) de les fletxes
 - Els utilitzarem per passar vides d'un jugador a un altre
 - Com volem que estiguen en la part central de la pantalla utilitzarem la guia central com a referència en l'eix vertical
 - Per a que ocupen tota la pantalla fixarem els **constraints** esquerre i dret als laterals i fixarem com la opció **Layout Width** el valor **match_parent** (ocupar tot el valor del pare).
 - Per últim, llevarem el marge entre els botons
 - Utilitzant la propietat **tint** pintarem les icones de vermell.
 - El resultat final ha de ser semblant al següent:



- Situem els **Buttons** (botons de text) per als verins