

## Información y justificación de la aplicación

### Temática

La aplicación es un sencillo juego en el que el usuario deberá completar un laberinto pasando por todas las casillas blancas, no podrá volver a pasar por aquellas casillas por las que ya haya pasado. Para este cometido utilice la propiedad de imagen que contienen los botones añadiéndolos a un linear layout dentro de otro linear layout, cada vez que el usuario hace click en un botón adyacente en cruz a la casilla del jugador este realizará el movimiento y actualizará la situación de las casillas.

### Uso del AlertDialog

Esta aplicación es la mejora de una realizada anteriormente, uno de los defectos de esta era que no se conocía el funcionamiento o la temática del juego a través de la interfaz, por ello he aprovechado este dialogo personalizado para indicarle al usuario que es lo que debe hacer antes de empezar el nivel.

Para esto se ha creado una clase a parte llamada AlertInfo que extiende de dialogfragment, dentro de esta se definen todos los parámetros para el momento en el que se mostrase el dialogo apareciese el layout que previamente habíamos diseñado, además de otras configuraciones como para que el dialogo se cierre unicamente cuando hacemos un toque en el botón entendido dentro de este, este punto es crucial ya que es el que indica que el juego debe empezar.

### Uso de AsyncTask

Para las tareas asíncronas he intentado implementar una barra de progreso que indicase al usuario cuanto tiempo le quedaba para completar el nivel, el problema es que para conservar la estructura de aplicación era necesario añadirla por código java y a través de este no he encontrado la forma de declararla como una barra horizontal quedando de una forma un poco extraña, para que se perciba igualmente el progreso he añadido un "Toast" que lo indicase.