



Prova di laboratorio

Nome:

Matricola:

NOTA: Il nome dell'app deve essere CognomeNome (PRIMA IL COGNOME) dove ovviamente Cognome è il proprio cognome e Nome il proprio nome. **Quindi, usare CognomeNome al momento della creazione del progetto in AndroidStudio.**

Scrivere un'app che implementa il gioco Indovina la parola: all'inizio della partita viene selezionata una parola l'utente deve indovinarla scegliendo una lettera per volta. L'app conta il numero di tentativi fatti per arrivare a completare la parola. Si preveda un pulsante di reset per iniziare una nuova partita (in qualsiasi momento).

Miglioramento 1: Non perdere lo stato nelle rotazioni.

Miglioramento 2: Chiedere conferma prima del reset tramite un dialog box.

Miglioramento 3: Curare l'aspetto grafico

Miglioramento 4: Inserire un pulsante di Aiuto che "scopre" una lettera, ma costa 5 tentativi

CognomeNome	CognomeNome	CognomeNome
<div></div> <div>A Prova</div> <div>Tentativi: 0</div> <div>Reset</div>	<div>A A A</div> <div>Prova</div> <div>Tentativi: 1</div> <div>Reset</div>	<div>AUTOSTRADA</div> <div>Prova</div> <div>Tentativi: 23</div> <div>Reset</div>