



Prova di laboratorio

Nome:

Matricola:

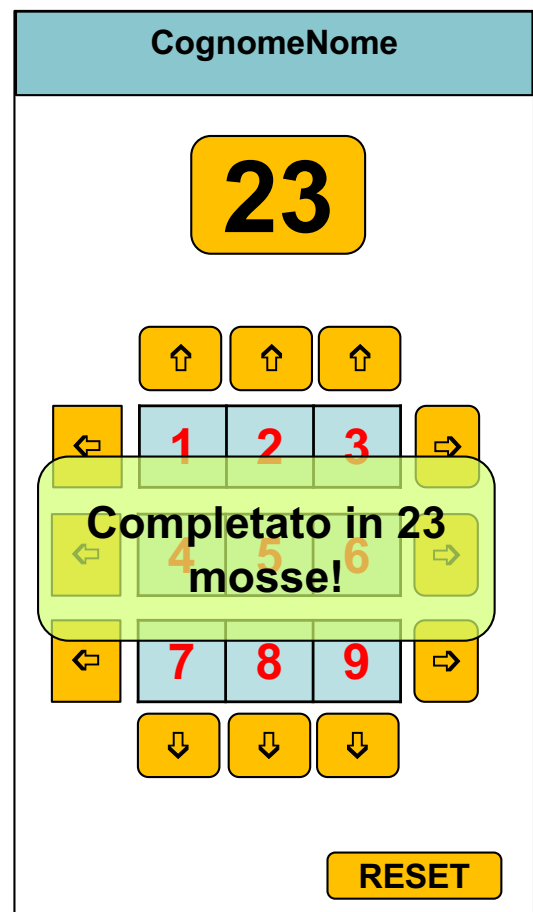
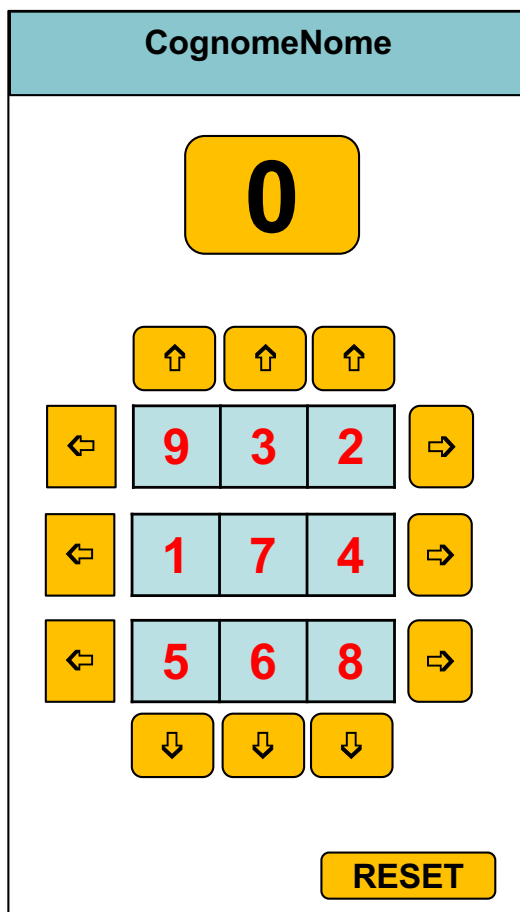
Scrivere un'app per il seguente gioco. Una scacchiera 3x3 contiene i numeri da 1 a 9, inizialmente disposti in modo casuale. Per ogni riga e per ogni colonna ci sono dei pulsanti che permettono di effettuare uno shift ciclico in entrambe le direzioni. L'obiettivo del gioco è quello di ordinare i numeri per riga e colonna col minor numero di shift. Quando i numeri sono ordinati il gioco termina e visualizza il numero di shift utilizzati. Durante il gioco c'è un contatore che mostra il numero di shift utilizzati.

Miglioramento 1: Non perdere lo stato nelle rotazioni.

Miglioramento 2: Prevedere la ripetizione dell'esecuzione dopo la visualizzazione del risultato.

Miglioramento 3: Curare l'aspetto grafico

Miglioramento 4: Mantenere il nome ed il punteggio del miglior giocatore



NOTE:

1. I 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.**

2. Nel caso in cui il tema grafico utilizzato non preveda la visualizzazione del nome dell'app (quindi di CognomeNome) si inserisca anche un TextView con il proprio nome e cognome.