



ESCUELA UNIVERSITARIA DE INGENIERÍA

ASIGNATURA: 1430 Programación para Dispositivos Móviles

PERIODO ACADÉMICO: 2016-2

FECHA : 09/09/16

TIEMPO: -

PRÁCTICA CALIFICADA #1

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SECCIÓN

INSTRUCCIONES GENERALES:

- Se permite el uso de apuntes, copias, libros, CD-ROMs y memorias USB. Más no se permite el compartirlos.
- El tiempo máximo es hasta el día Lunes 12 de Setiembre a las 17:00. La tardanza será penalizada con 5 puntos menos.
- Entregar su código utilizando el Blackboard.
- El nombre del archivo comprimido a mandar será: PC1_<codigo>.zip. Ejemplo, PC1_20123434.zip

SITUACIONES QUE OCASIONARÁN LA ANULACIÓN DE LA PRUEBA:

- Mantener prendidos teléfonos celulares, así como cualquier otro medio o dispositivo electrónico de comunicación.
- Compartir o intercambiar hojas, tablas o cualquier material impreso.
- Conversar durante el desarrollo de la prueba.

Los profesores de la asignatura

Se le pide programar una aplicación móvil que permita jugar a las adivinanzas con la temática de Pokemon.

Para esto se le pide crear las siguientes pantallas:

PREGUNTA 1 (3 puntos)

Pantalla Splash Screen



Esta pantalla mostrar el logo de pokemon (pokemon_logo.png) durante 3 segundos. Luego de transcurridos los 3 segundos, deberá pasarse automáticamente la pantalla de Login.

PREGUNTA 2 (5 puntos)

Pantalla de Login



En esta pantalla deberá mostrarse la imagen `pokemon_front.jpg` ocupando $\frac{2}{3}$ partes del alto de la pantalla. Lo restante deberá ocuparse por la caja de texto que diga “Ingrese usuario” como hint, y el botón “Ingresar”.

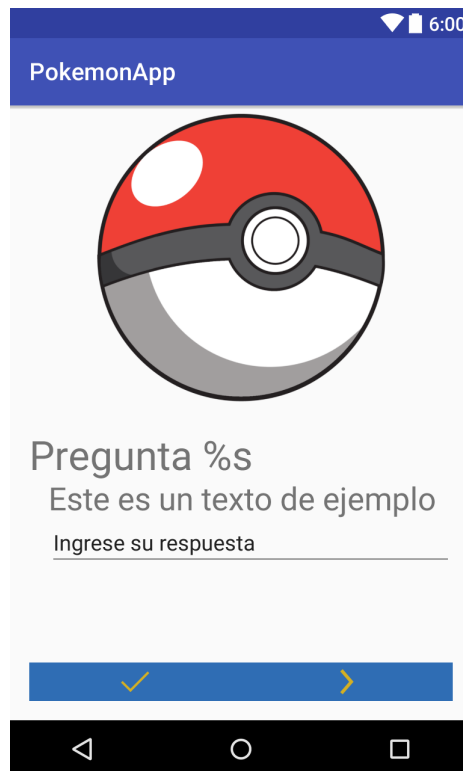
Luego de hacer click en el botón “Ingresar”, debe de iniciar la pantalla de la pregunta 3 enviándole el parámetro usuario ingresao.

Datos de estilos de la pantalla:

- Los dos elementos (caja de texto y botón están pegados a la parte inferior de la pantalla).
- Existe una separación entre los componentes y también con la pantalla.
- Los atributos del botón son los siguientes:
 - Color de Fondo: 2F6DB4
 - Color de texto: FFCB05
 - Imagen de la parte izquierda: `ic_ingresar.png`

PREGUNTA 3 (8 puntos)

Pantalla de Pregunta



En esta pantalla debe permitirse al jugador poder ingresar sus respuestas a las preguntas.

La pregunta debe ser cargada utilizando el archivo `GestorPokemon.java`. Debe de cargarse el id de la pregunta (donde dice %s) y el texto de la pregunta.

Posteriormente, el jugador deberá ingresar su respuesta y seleccionar el botón “Check” para validar su respuesta.

- En caso que su respuesta sea correcta, se tienen que hacer dos tareas:
 - Debe cargarse la imagen del pokemon que se encuentra en el objeto pregunta que se está mostrando (por ejemplo, para la pregunta con id 1, debe mostrarse la imagen `R.drawable.bulbasaur`).
 - Se debe mostrar un Toast diciendo que la respuesta fue contestada correctamente.
 - Se aumenta su puntaje en 10 puntos.
- En caso que su respuesta sea incorrecta, deberá mostrarse el Toast diciendo que su respuesta fue contestada incorrectamente.

En el caso que el jugador seleccione el botón “>” :

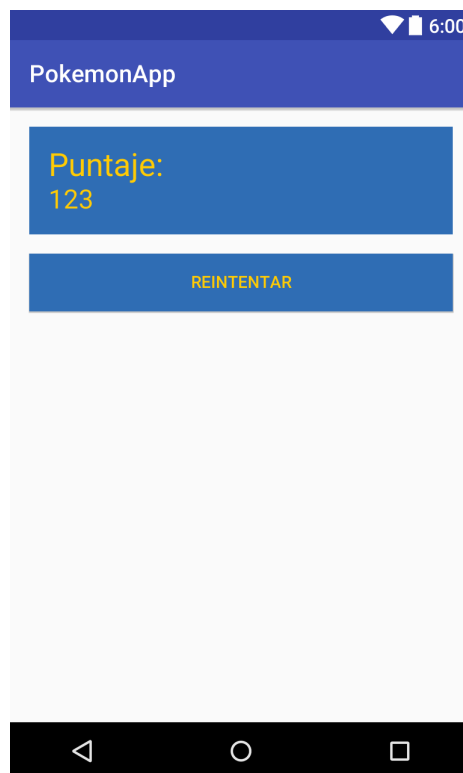
- Si es que aún quedan preguntas por mostrar, se muestra la siguiente pregunta. Si es que la imagen del pokemon fue cargada, debe volver a mostrarse la imagen de la pokebola (`pokeball.png`).
- Si es que ya no quedan más preguntas, debe redirigirse a la pantalla de la pregunta 4 enviando como parámetro la puntuación del jugador.

Datos de estilos de la pantalla:

- Debe utilizar ImageButton en vez de Button.
- El botón “Check” utiliza la imagen ic_send.png y el botón “>” utiliza la imagen ic_next.png.
- Color de Fondo: 2F6DB4
- El tamaño de letra para el título de la pregunta es 15pt y para la pregunta es 13pt.

PREGUNTA 4 (4 puntos)

Pantalla de Puntaje



En esta pantalla debe de mostrarse el puntaje del juego. El puntaje debe ser obtenido de la pantalla anterior. Nota: El botón “REINTENTAR” no hace nada.

Datos de estilos de la pantalla:

- Existe una separación entre los componentes y también con la pantalla.
- El tamaño de letra es de 12pt para “Puntaje:” y 10pt para el puntaje.
- Los atributos del botón “REINTENTAR” son los siguientes:
 - Color de Fondo: 2F6DB4
 - Color de texto: FFCB05