

## **Licenciatura en Informática - UNLP**

### **Trabajo Final (Segunda Entrega) - Seminario de Lenguajes (Android+Kotlin)**

#### **Alumnos:**

- Crespi, Felipe (Legajo 22958/1).
- Menduiña, Juan Ignacio (Legajo 24981/9).

#### **Introducción:**

*Esta entrega tiene como objetivo continuar con el desarrollo del juego **Mini Batalla Naval**, incorporando nuevas características a la interfaz, navegación entre diferentes actividades y soporte para multi idioma.*

#### **Pantalla Inicial:**

*Agregar una pantalla inicial con:*

- *El nombre del juego.*
- *Un botón para ingresar a la ayuda.*
- *Un input para ingresar el nombre del jugador.*
- *Un select con las siguientes opciones para determinar el tamaño del tablero: 6x6, 8x8 y 10x10.*
- *Un botón Iniciar juego.*

*Es condición necesaria que la actividad pueda visualizarse, correctamente, en modo horizontal (landscape) y vertical (portrait). Se espera que ambos modos tengan diferencias considerables en la disposición de botones, imágenes, fondos, etc.*

#### **Pantalla de ayuda:**

*Agregar una pantalla de ayuda accesible desde:*

- *La pantalla inicial.*
- *La pantalla de juego.*

*Debe contener:*

- *Texto explicativo sobre cómo jugar*
- *Un botón para cerrar la actividad y volver a la pantalla anterior.*

#### **Navegabilidad:**

- *El jugador podrá acceder a la ayuda en cualquier momento desde la pantalla de juego mediante un Menú PopUp. Las opciones del menú deben ser: Volver a pantalla principal y acceder a la ayuda.*

- *A nivel técnico, no se deben crear múltiples Activities innecesarias. Se deben reutilizar las ya abiertas cuando sea posible.*

**Multi-idioma:**

*La aplicación debe mostrarse, automáticamente, en español o inglés según el idioma del dispositivo.*