

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.