

## Licenciatura en Informática - UNLP

### Trabajo Final (Tercer 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 como compartir información y persistir los puntajes mayores obtenidos. En esta entrega, sólo se especifican los cambios respecto a la versión anterior.

#### Pantalla Inicial:

- Agregar el ingreso del nombre del jugador mediante un input visible en pantalla. Este nombre se usará para guardar el puntaje si entra en el Top 5. No debe permitir iniciar el juego si no se ingresó algo.
- Acceso a la pantalla de ranking.

#### Pantalla de Juego:

- Mostrar nombre del jugador actual durante la partida.
- Incorporar un temporizador, con límites según el tamaño del tablero:
  - 6x6 → 20 segundos.
  - 8x8 → 25 segundos.
  - 10x10 → 30 segundos.
- Si se agota el tiempo sin descubrir todos los barcos, la partida no contará para el ranking.
- Se debe volver a la pantalla principal y acceder a una interfaz de ayuda:
  - Volver al inicio.
  - Ver ayuda.

#### Fin de Juego:

Se deberá mostrar un AlertDialog con la información del resultado al terminar la partida:

- Situación 1: Se acabó el tiempo.
  - Mostrar mensaje: “¡Tiempo agotado! Has perdido la partida”.
  - Botones:
    - Jugar nuevamente.
    - Volver al inicio.
- Situación 2: Jugador descubrió todos los barcos.
  - Mostrar mensaje con el resultado: “Aciertos: X / Movimientos: Y”.

- *Si el puntaje entra en el Top 5:*
  - *Informar que ha ingresado al ranking.*
  - *Opción para compartir puntaje (usando Intent.ACTION\_SEND).*
  - *El puntaje debe persistirse en almacenamiento local.*
- *Botones:*
  - *Aceptar (llover al ranking).*
  - *Jugar nuevamente.*

**Ranking de Mejores Puntajes:**

- *Mostrar un listado de los 5 mejores jugadores según la relación: aciertos/movimientos.*
- *Debe incluir nombre del jugador y su puntaje.*
- *Los puntajes deben persistir incluso si se cierra la aplicación: Se puede usar SharedPreferences, Room o almacenamiento de archivos JSON.*
- *Desde esta pantalla sólo se puede volver a la pantalla inicial.*