|  |
| --- |
| http://www.becas.sep.gob.mx/images/logo.png  TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO  Instituto Tecnológico de Chihuahua II |
| Practica 2 |
| Resumen de práctica[2]. |
|  |
|  |
| 16/04/2016  Unidad 3  Michelle Peña Esparza  12550526  Plataforma II |

# Introducción

Con esta aplicación móvil se pretende crear un juego que genere un numero aleatorio entre 1 y 50, pedir que el usuario lo adivine, informar si gano o si el numero es mayor o menor al ingresado. Cuando el operador lo adivine incrementar en uno el puntaje del juego.

Paso 1.-

Abrimos Android Studio y creamos una nueva aplicación con el nombre de Problema2 .

Paso 2.-

Añadimos al archivo Activity\_main.XML el siguiente código:

<TextView

android:id="@+id/tv1"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_alignParentTop="true"

android:text="Puntaje" />

<TextView

android:id="@+id/tv2"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/tv1"

android:text="0" />

<EditText

android:id="@+id/et1"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/tv2"

android:ems="10" >

<requestFocus />

</EditText>

<Button

android:id="@+id/button1"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/et1"

android:onClick="verificar"

android:text="Verificar" />

<TextView

android:id="@+id/tv3"

android:layout\_width="wrap\_content"

android:layout\_height="wrap\_content"

android:layout\_alignParentLeft="true"

android:layout\_below="@+id/button1"

android:text="Adivine un número entre 1 y 50" />

Paso 3.-

En la clase de MainActivity.java añadir el siguiente código:

private EditText et1;

private TextView tv2,tv3;

private int numero;

@Override

protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {

super.onCreate(savedInstanceState);

setContentView(R.layout.activity\_main);

et1=(EditText)findViewById(R.id.et1);

tv2=(TextView)findViewById(R.id.tv2);

tv3=(TextView)findViewById(R.id.tv3);

SharedPreferences prefe=getSharedPreferences("datos",Context.MODE\_PRIVATE);

String v=String.valueOf(prefe.getInt("puntos",0));

tv2.setText(v);

numero=1+(int)(Math.random()\*50);

}

@Override

public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {

// Inflate the menu; this adds items to the action bar if it is present.

getMenuInflater().inflate(R.menu.activity\_main, menu);

return true;

}

public void verificar(View v) {

int valor=Integer.parseInt(et1.getText().toString());

if (numero==valor) {

int puntosactual=Integer.parseInt(tv2.getText().toString());

puntosactual++;

tv2.setText(String.valueOf(puntosactual));

tv3.setText("Muy bien ganó. Ahora pienso otro numero");

et1.setText("");

SharedPreferences preferencias=getSharedPreferences("datos",Context.MODE\_PRIVATE);

Editor editor=preferencias.edit();

editor.putInt("puntos", puntosactual);

editor.commit();

} else {

if (valor>numero) {

tv3.setText("Ingreso un numero mayor al que penso la maquina.");

} else {

tv3.setText("Ingreso un numero menor al que penso la maquina.");

}

}

}

# Desarrollo

Paso final.-

Después de añadir el código en dichas clases se deberá correr la aplicación en el celular o en el emulador obteniendo como resultado la siguiente interfaz:

# Conclusión.

Se creó una aplicación que tiene como característica ser un juego para interactuar con el usuario haciéndolo intentar que adivine el número que se generó en la aplicación.