

Desarrollo de Aplicaciones Móviles para Android

Dr. Marco Aurelio Nuño-Maganda

Universidad Politecnica de Victoria

https://github.com/mnunom-upv/Curso_Desarrollo_Aplicaciones_Moviles_2023

Noviembre 2025



1 Pong

2 Etapa 1: Definir Apariencia de la Aplicacion (Interfaz de usuario)

1 Pong

2 Etapa 1: Definir Apariencia de la Aplicacion (Interfaz de usuario)

Creador y Compañía

- Desarrollado para la empresa **Atari** en 1972, convirtiéndose en el **primer videojuego de éxito comercial masivo**.
- El concepto se inspira en el deporte del tenis de mesa (ping pong).

Revolución Doméstica (1975)

- Atari lanzó una versión casera, *Home Pong*, vendida exclusivamente a través de las tiendas Sears durante la temporada navideña de 1975.
- Esto introdujo los videojuegos en el **hogar** y provocó el nacimiento del mercado de consolas domésticas.

Legado Técnico y Cultural

- A pesar de su simplicidad gráfica (dos paletas y una pelota), sentó las bases para mecánicas de juego fundamentales y estableció a los videojuegos como una **forma de entretenimiento viable y lucrativa**.

1 Configuración de Pantalla Completa

- Se asegura una experiencia inmersiva eliminando la barra de título (FEATURE_NO_TITLE) y la barra de acción (supportActionBar.hide()), y estableciendo el modo de **pantalla completa** (FLAG_FULLSCREEN).

2 Motor de Juego Principal (GameView)

- La lógica del juego (dibujo, física, bucle de actualización) reside en una vista personalizada (GameView), la cual se añade dinámicamente al contenedor (FrameLayout) de la actividad.

3 Comunicación y Actualización de Puntaje

- Se establece un **Listener** (ScoreUpdateListener) en la GameView para recibir los nuevos puntajes.
- La actualización de los TextView de los jugadores se realiza de forma segura en el **Hilo Principal** de Android (runOnUiThread) para evitar fallos en la interfaz de usuario.

4 Manejo del Ciclo de Vida del Juego

- La actividad maneja el estado del juego mediante los métodos onPause() y onResume(), llamando a gameView.pauseGame() y gameView.resumeGame() respectivamente. Esto es esencial para **conservar recursos** al cambiar de aplicación.

La clase GameView es la superficie de dibujo principal y el motor de lógica de la aplicación.

1 Gestión de Hilos (Threading)

- Contiene un **GameThread** que ejecuta el bucle de juego para **actualizar la lógica** (`update()`) y (`draw()`) en un ciclo constante.
- Esto asegura que las animaciones se ejecuten fluidamente sin bloquear el Hilo Principal (UI).

2 Implementación de la Lógica del Juego

- Maneja la posición y el movimiento de los objetos (pelotas, paletas, etc.) y la detección de colisiones.
- Es responsable de incrementar los contadores de puntaje tras eventos clave, como anotar un punto.

3 Control de Estado y Comunicación

- Utiliza la interfaz `ScoreUpdateListener` para notificar a la actividad sobre los cambios de puntaje, separando la lógica del juego de la actualización de la UI.

1 Pong

2 Etapa 1: Definir Apariencia de la Aplicacion (Interfaz de usuario)

Fase 1: Dividir la pantalla en contenedores verticales

Archivo activity_main.xml

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     android:layout_width="match_parent" android:layout_height="match_parent"
4     android:orientation="vertical" android:padding="16dp">
5     <LinearLayout android:layout_width="match_parent"
6         android:layout_weight="1" android:orientation="horizontal"
7         android:layout_height="0dp" >
8         <TextView
9             android:id="@+id/scorePlayer1" android:gravity="center"
10             android:layout_weight="1" android:layout_width="0dp"
11             android:layout_height="match_parent" android:textSize="32sp"
12             android:text="0" android:padding="8dp"/>
13         <TextView
14             android:id="@+id/scorePlayer2" android:gravity="center"
15             android:layout_weight="1" android:layout_width="0dp"
16             android:layout_height="match_parent" android:textSize="32sp"
17             android:text="0" android:padding="8dp"/>
18     </LinearLayout>
19     <FrameLayout
20         android:id="@+id/gameContainer" android:layout_width="match_parent"
21         android:layout_weight="9" android:layout_height="0dp"
22         android:layout_below="@id/scorePlayer1"/>
23 </LinearLayout>
```


Archivo MainActivity.kt

```
1 // Declaración de variables usando 'lateinit' para inicialización no nula en onCreate
2 private lateinit var gameView: GameView
3 private lateinit var scorePlayer1: TextView
4 private lateinit var scorePlayer2: TextView
5 override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
6     super.onCreate(savedInstanceState)
7     requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE)
8     supportActionBar?.hide()
9     window.setFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN,
10         WindowManager.LayoutParams.FLAG_FULLSCREEN)
11     setContentView(R.layout.activity_main)
12     scorePlayer1 = findViewById(R.id.scorePlayer1)
13     scorePlayer2 = findViewById(R.id.scorePlayer2)
14     val gameContainer: FrameLayout = findViewById(R.id.gameContainer)
15     gameView = GameView(this)
16     gameContainer.addView(gameView)
17     gameView.setScoreUpdateListener(object : GameView.ScoreUpdateListener {
18         override fun onScoreUpdate(player1Score: Int, player2Score: Int) {
19             runOnUiThread {
20                 scorePlayer1.text = player1Score.toString() // Convierte Int a String
21                 scorePlayer2.text = player2Score.toString() // Convierte Int a String
22             }
23         }
24     })
25 }
26 ..
27
```

Comportamiento de la aplicación

