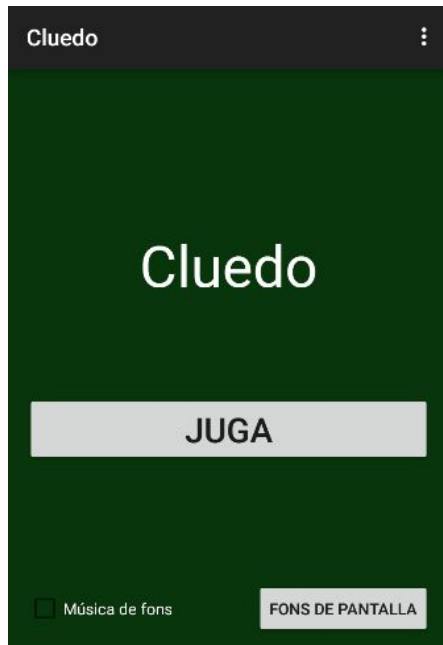


Francisco Mesas
Jennifer López
Albert Montolio

Pràctica Android M08 - Cluedo

Introducció

Inicialment, ens trobem amb la pantalla de benvinguda, que ens permet activar o desactivar la música de fons, i ens dona la possibilitat de canviar l'imatge de fons de l'activitat de benvinguda.



En següent codi, em creat un thread i en el seu mètode run() em aplicat el arxiu de música que voliem que sonés de fons, si es repetirà com el setLooping(true) i el volum del so amb setVolume().

```
final Thread filSo = new Thread(new Runnable() {  
    /**  
     * Mètode que posa el marxa un thread que col·loca musica de fons  
     */  
    @Override  
    public void run() {  
  
        mediaPlayer.setAudioStreamType(AudioManager.STREAM_MUSIC);  
        AssetFileDescriptor afd = getResources().openRawResourceFd(R.raw.musica_fons);  
        try {  
            mediaPlayer.setDataSource(afd.getFileDescriptor(), afd.getStartOffset(),  
afd.getLength());  
            mediaPlayer.prepare();  
        } catch (IOException e) {  
            e.printStackTrace();  
        }  
  
        mediaPlayer.setLooping(true);  
        mediaPlayer.setVolume(1.0f, 1.0f);  
    }  
});  
filSo.start();
```

```

mediaPlayer.setOnPreparedListener(new MediaPlayer.OnPreparedListener() {
    /**
     * Mètode que prepara la música i la inicia
     * @param mp, representa un recurs d'audio
     */
    @Override
    public void onPrepared(MediaPlayer mp) {
        if(cbMusica.isChecked()){
            mediaPlayer.start();
        }
    }
});

cbMusica.setOnCheckedChangeListener(new CompoundButton.OnCheckedChangeListener() {
    /**
     * Mètode que encen o apaga la música depenent si el checkbox esta marcat o no
     * @param buttonView, view del botó
     * @param isChecked, comprova si el checkbox esta marcat
     */
    @Override
    public void onCheckedChanged(CompoundButton buttonView, boolean isChecked) {
        if (cbMusica.isChecked()) {
            //filSo.resume();
            mediaPlayer.start();
        } else {
            //filSo.stop();
            mediaPlayer.pause();
        }
    }
});

```

I aquest és el codi que ens permet posar la imatge de fons , quan es fa la petició al onActivityResult:

```

if(requestCode == PICK_IMAGE_REQUEST && resultCode == RESULT_OK &&
    data != null && data.getData() != null) {
    uri = data.getData();

    try{
        Bitmap bitmap = MediaStore.Images.Media.getBitmap(getContentResolver(), uri);
        BitmapDrawable bitmapDrawable = new BitmapDrawable(getResources(), bitmap);
        bitmapDrawable.setGravity(Gravity.CENTER);
        layout.setBackgroundDrawable(bitmapDrawable);

    }catch(IOException e){
        Toast toast = Toast.makeText(this, "No s'ha pogut carregar la foto.",
        Toast.LENGTH_LONG);
        toast.show();
    }
}

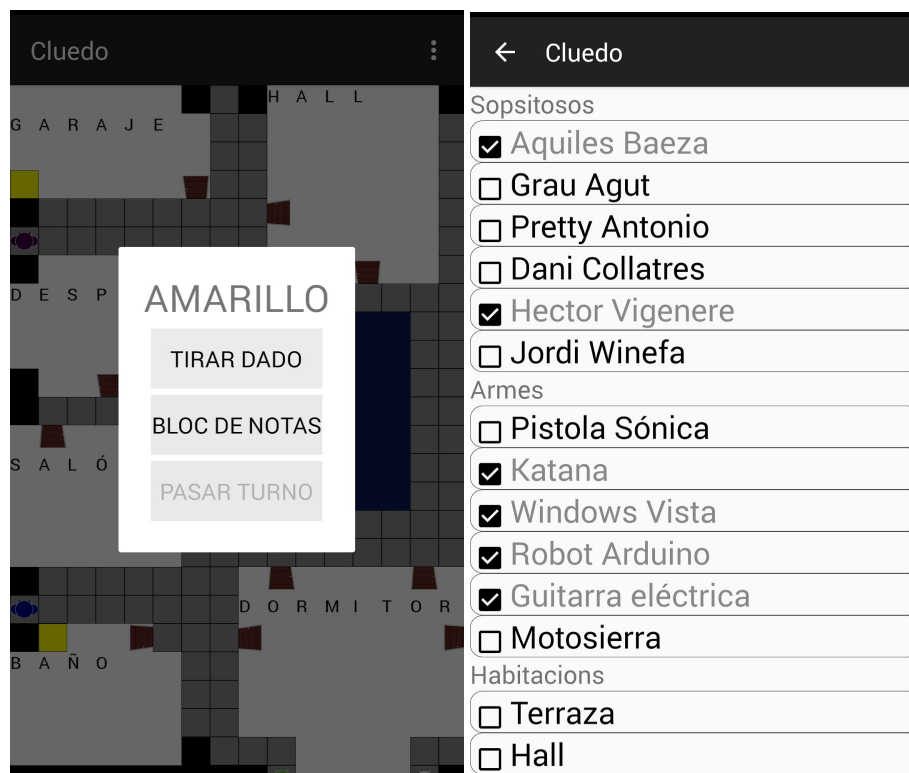
```

Seguidament, se'ns obrirà un diàleg on cada jugador podrà escollir el color de la seva fitxa.

Un cop escollida, després de repartir les cartes, se'ls hi mostrarà a cada jugador les cartes que té a la mà.

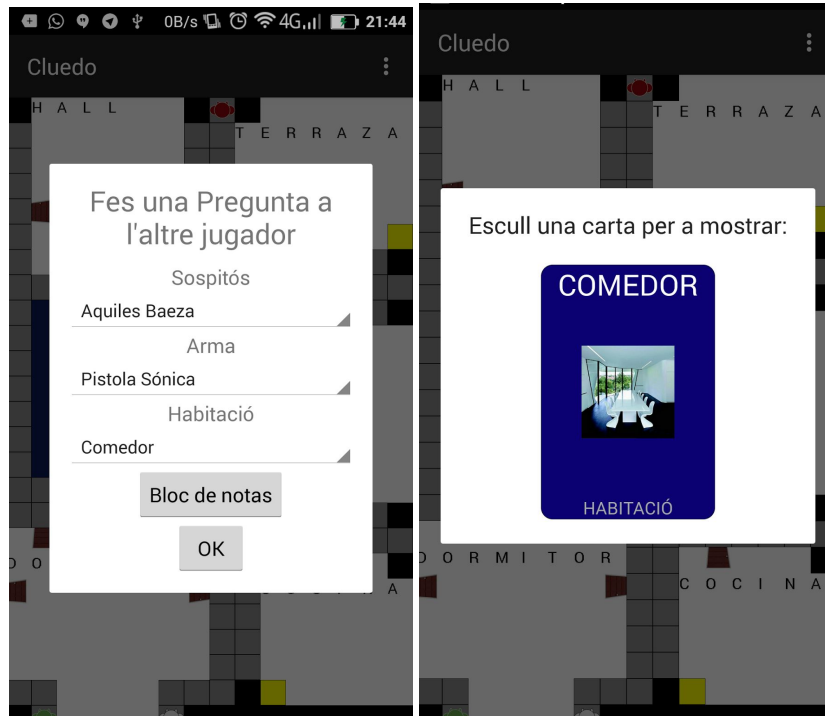


A continuació, s'obrirà el menú principal , i permetrà al jugador obrir el bloc de notes, en el qual ja es trobaran tatxades les cartes que té el mà, o tirar el dau i avançar pel tauler.



Quan el jugador entri per una porta, se'l hi permetrà fer una sospita, i haurà de indicar el sospitós, l'arma i la habitació, que només podrà ser en la que es troba en aquell moment.

Si l'altre jugador té alguna d'aquelles cartes, se li indicarà de que passi el mòbil a l'altre jugador i ell podrà escollir quina carta mostrar.



Quan les fitxes es mouen pel tauler, també se'ls hi aplica un so. Per a fer-ho, tornem a utilitzar un Thread juntament amb un media player com es veu a continuació:

```
/**
 * Mètode que reproduïx un so al moure una fitxa
 * @param f, representa una fitxa
 */
public void colocaFitxaACasella(Fitxa f){
    Thread filSo = new Thread(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            //MediaPlayer mediaPlayer =
            MediaPlayer.create(getContext(),R.raw.so_fitxa_mou);
            MediaPlayer mediaPlayer = new MediaPlayer();
            mediaPlayer.setAudioStreamType(AudioManager.STREAM_MUSIC);
            AssetFileDescriptor afd =
            getContext().getApplicationContext().getResources().openRawResourceFd(R.raw.so_fitxa_mou);
            try {
                mediaPlayer.setDataSource(afd.getFileDescriptor(), afd.getStartOffset(),
                afd.getLength());
                mediaPlayer.prepare();
            } catch (IOException e) {
                e.printStackTrace();
            }

            mediaPlayer.setLooping(false);
            mediaPlayer.setVolume(1f, 1f);
            mediaPlayer.start();
        }
    });
}
```

```

    }
});
filSo.start();

```

Quan es tira el dau aquest fa una animació i un so, en la qual mostra diverses cares del dau fins que finalment, deixa una. Això, ho fem amb una Animation Drawable, que durant 600 milisegons farà la animació i un cop obtingut el resultat mostrarà la imatge de la cara del dau que toca.

```

/**
 * Mètode que mostra el dau i realitza una animació i un so al tirar el dau
 * @param context
 */
public void mostraDau(final Context context){
    final Dialog dialog = new Dialog(context);
    dialog.requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);
    dialog.setCancelable(false);
    dialog setContentView(R.layout.dau_layout);
    Boolean bPrimerClick = true;

    final ImageView imatge = (ImageView) dialog.findViewById(R.id.ivDau);
    imatge.setBackgroundResource(R.drawable.animacions);

    final AnimationDrawable animacio = (AnimationDrawable)imatge.getBackground();

```

```

    imatge.setOnClickListener(null);
    switch(resultat){
        case 1:
            imatge.setBackgroundResource(R.drawable.dado1);
            break;
        case 2:
            imatge.setBackgroundResource(R.drawable.dado2);
            break;
        case 3:
            imatge.setBackgroundResource(R.drawable.dado3);
            break;
        case 4:
            imatge.setBackgroundResource(R.drawable.dado4);
            break;
        case 5:
            imatge.setBackgroundResource(R.drawable.dado5);
            break;
        case 6:
            imatge.setBackgroundResource(R.drawable.dado6);
            break;
    }
    Log.d("Dau", "Dau resultat = " + resultat);
}
};

imatge.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        animacio.start();
        if(filSo.getState() == Thread.State.NEW)
            filSo.start();
        handler.postDelayed(run, 600);
        handler.postDelayed(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {
                handler.removeCallbacks(this);
                dialog.dismiss();
            }
        }, 600);
    }
});

```

```

    }
    }, 2000);
    Log.d("dau", "test");
}
});
dialog.getWindow().setBackgroundDrawable(new
ColorDrawable(android.graphics.Color.TRANSPARENT));
dialog.show();
resultat = (int) (Math.random() * 6) + 1;
}

```

Finalment, si arribem a casella central, ens permetrà resoldre el enigma. Si encertem haurem guanyat el joc, sinó se'ns mostraran els cartes que s'havien de buscar.

