

II. Instrucciones: Desarrolle en Android Studio lo que a continuación se le plantea, comprima el proyecto y entréguelo en una memoria USB.

Valor: 80%

1. Desarrollar una aplicación en Android Studio que dé solución al siguiente problema.

Se requiere desarrollar un memorama con imágenes agradables.

Al inicio tendrás todas las cartas tapadas. Selecciona 2 cartas presionando sobre ellas, si las cartas no son iguales se taparán de nuevo.

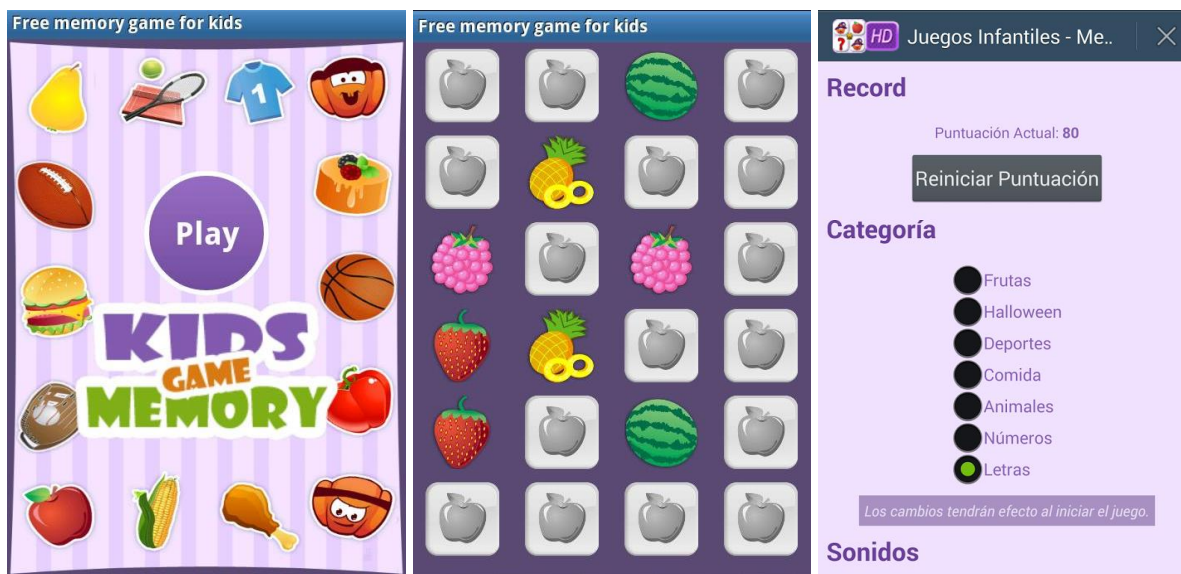
Se recomienda considerar una de las siguientes categorías.

• Animales	• Dinosaurios	• Peces	• Pájaros
• Frutas y Verduras	• Perros	• Insectos	• Números

Se considerarán las siguientes ponderaciones para evaluar el trabajo.

1. Activities (10 puntos)	Tantas como sean necesarias
2. Layouts (10 puntos)	Linear, Table, Relative, etc.
3. Vistas (10 puntos)	Button, TextView, EditText, manejo de eventos para las diferentes vistas.
4. Intents (10 puntos)	Bundles, Extras
5. Notificaciones (10 puntos)	Toast
6. Diseño de interfaz de juego (15 puntos)	Diseño amigable
7. Jugabilidad (15 puntos)	Evaluar la buena jugabilidad y validaciones en general

A continuación, se muestran algunas interfaces de usuario como apoyo para el desarrollo de la aplicación, no necesariamente tiene que ser igual a la presentada, genere su propia propuesta.



Se deberá presentar el trabajo funcionando ya sea en una unidad virtual o en un móvil, se explicarán las funcionalidades y secciones de código ante el profesor.