

Practica 1



Ejercicio 1. El MemoryTron (4 puntos)

Doce cartas boca arriba

Al pulsar en una carta se descubre

Al pulsar en la segunda carta:

- Si es igual a la primera las dos cartas se quedan descubiertas
- Si es distinta, tras un segundo de espera, ambas dos cartas se vuelve a dar la vuelta y se pierde una vida

Si te quedas sin vidas pierdes

Si descubres todas las cartas ganas

Quando la partida acabes, i.e.: has ganado o perdido, mostrar un mensaje por pantalla informando y un botón para reiniciar y jugar una nueva partida

En cada nueva partida las cartas deben colocarse de forma aleatoria

Evaluación:

Se puede jugar una partida sin errores (2p)

Las cartas se reordenan de forma aleatoria en cada nueva partida (1p)

Se utiliza un set de cartas distintas al propuesto (1p)

El no cumplimiento de algo especificado en el enunciado del ejercicio resta puntos

La UI debe de parecerse lo suficiente a la propuesta o se restará puntos

Cualquier mal funcionamiento de la app resta puntos

Errores en tiempo de ejecución restan puntos

Código que no siga las buenas prácticas vistas durante el transcurso del curso resta puntos

Ejercicio 2. El CalculaTron (6 puntos)

Se inicia una cuenta atrás de n segundos

En todo momento se deben mostrar tres cuentas: la actual, la pasada indicándole si ha acertado o fallado y la siguiente

El usuario inserta el resultado de la cuenta activa y se le comunica si ha acertado o ha fallado

Al finalizar la cuenta atrás se le lleva a una nueva actividad en la que se le informa la cantidad de preguntas que ha acertado y las que ha fallado y el histórico de preguntas acertadas y falladas

A parte de los botones numéricos, deberás incluir: un botón para insertar la cuenta, un botón para borrar el último dígito y un botón para borrar el número entero.

Habrà una actividad de configuración en la que puedas configurar los siguientes parámetros:

- Duración de la cuenta atrás
- Animación de la cuenta atrás
- Operadores que se utilizarán (suma, resta, multiplicación)
- El valor máximo de los operadores

Los valores por defecto serán: 20 segundos, sin animaciones, (+,-) y 10 respectivamente. Dichos valores se deben leer de un xml

Dichos valores se guardarán en las SharedPreferences

Finalmente implementar la actividad resultados en la que se muestre el número total de operaciones resueltas, el número de partidas jugadas, el número de preguntas acertadas, el número de preguntas falladas y el porcentaje de acierto

Evaluación:

Se puede jugar una partida sin errores (2p)

Hay una actividad de configuración, los valores por defecto se leen de un xml y los valores elegidos se guardan en la SP (1P)

Los valores de la configuración afectan al comportamiento del juego (1P)

Existe una actividad de resultados y se muestran todos los valores pedidos (2p)

El no cumplimiento de algo especificado en el enunciado del ejercicio resta puntos

La UI debe de parecerse lo suficiente a la propuesta o se restarán puntos

Cualquier mal funcionamiento de la app resta puntos

Errores en tiempo de ejecución restan puntos

Código que no siga las buenas prácticas vistas durante el transcurso del curso resta puntos

