**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**APLICACIONES MÓVILES Y SERVICIOS TELEMÁTICOS**

**ESCENARIO PRÁCTICO:**

**APLICACIÓN MÓVIL PARA CADENA DE CINES**

**PROFESORA:**

ADRIANA COLLAGUAZO JARAMILLO

**GRUPO:**

4

**INTEGRANTES:**

Pierina Pereira Campoverde

Roberto Valarezo Moreano

**FECHA:**

11/27/2020

**Main Activity**

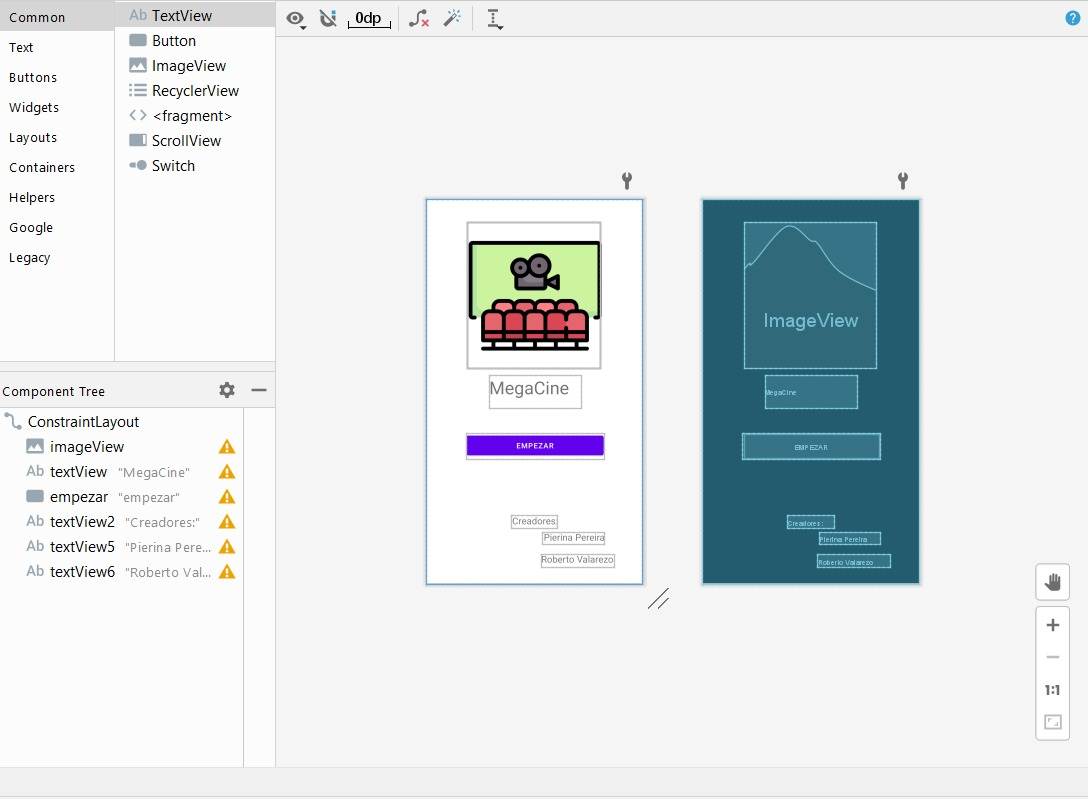
**Java**

En el main activity se creó la función para el botón empezar que por medio de un intent que conecta esta actividad con la activity de Preguntas, además se creó un alerDialog que salé al abrir la aplicación para poder darle al usuario las reglas del juego, esto está conectado a la clase instrucción.



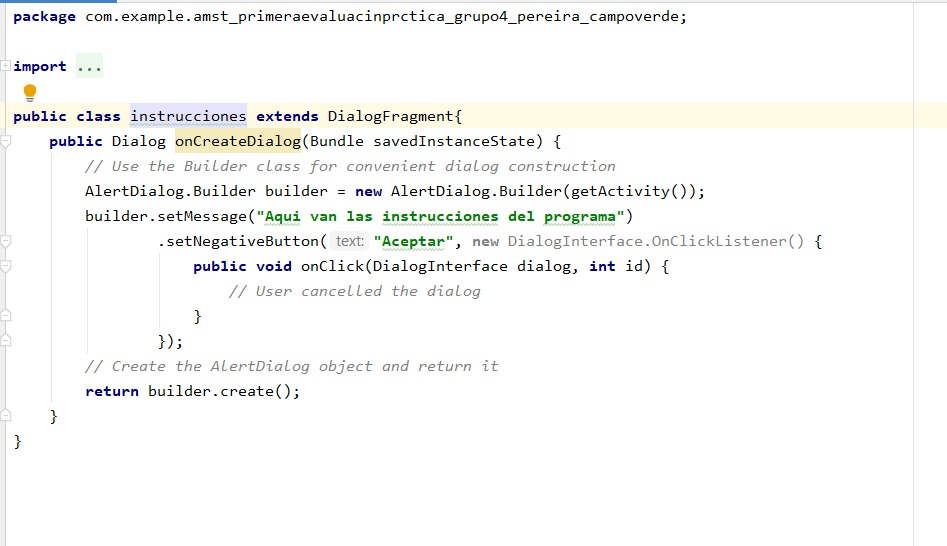
**XML**

Como vemos en la imagen, se creó un logo para el Mega cine



**Clase instrucciones**

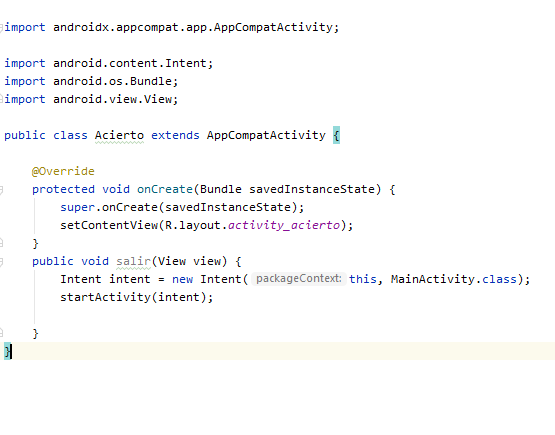
En esta clase se crea el dialogo que saldrá al entrar al main,



**ACIERTO**

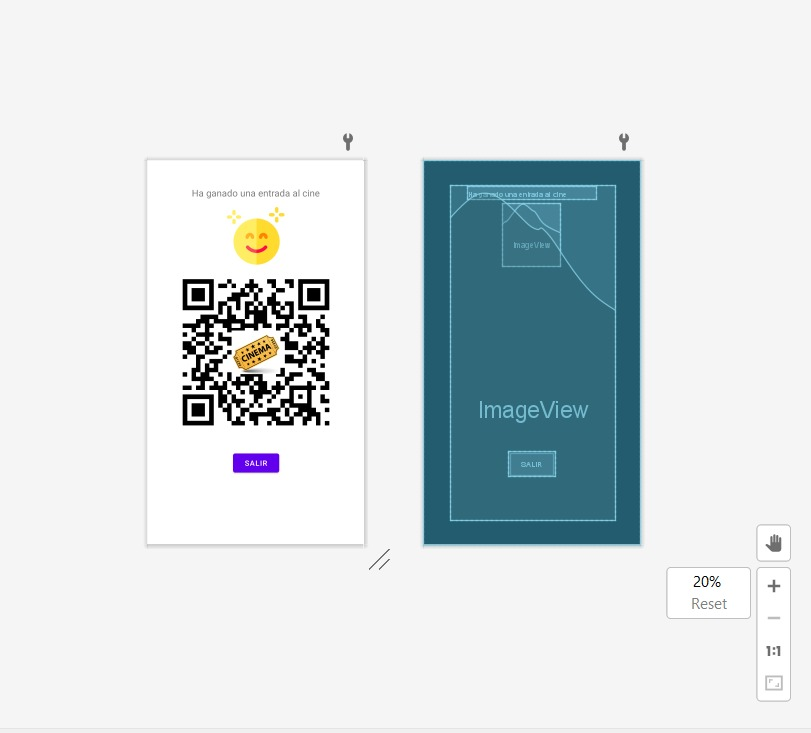
**Java**

Aquí se crea la función del botón salir que por medio de un intent redirige al main activity.



**XML**

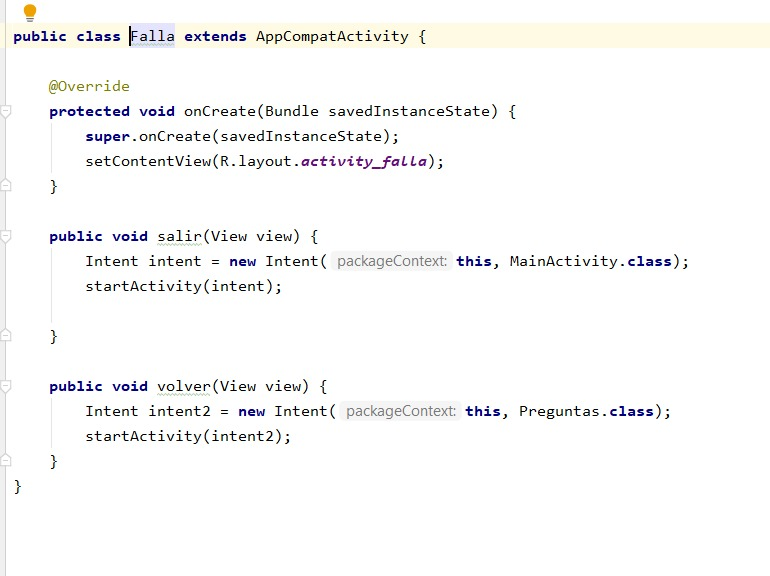
Aquí se diseñó la pantalla para cuando alguien acierta las preguntas, tiene un textview con el mensaje de que ha ganado una entrada al cine, tiene una imagen de una carita feliz y se creó un código qr que funciona y redirige a una pagina de super cines, además se tiene el botón salir.



**FALLA**

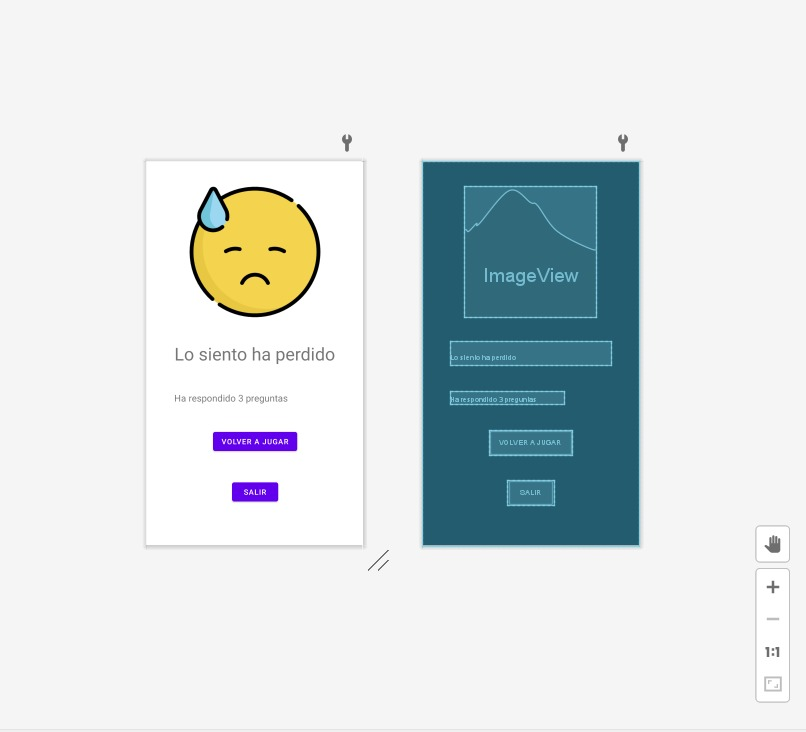
**Java**

Aquí se creó la función para el botón salir que con un intent redirige a la pantalla principal, y se programó la función del botón volver que dirige a la pantalla de preguntas.



**XML**

Aquí se diseñó la pantalla de la activity falla que aparece cuando se equivoca en una pregunta el jugador, se insertó una carita triste y el textview de “lo siento ha perdido” y otro de “ha respondido 3 preguntas”, además se tiene el botón de volver al juego y el botón de salir.

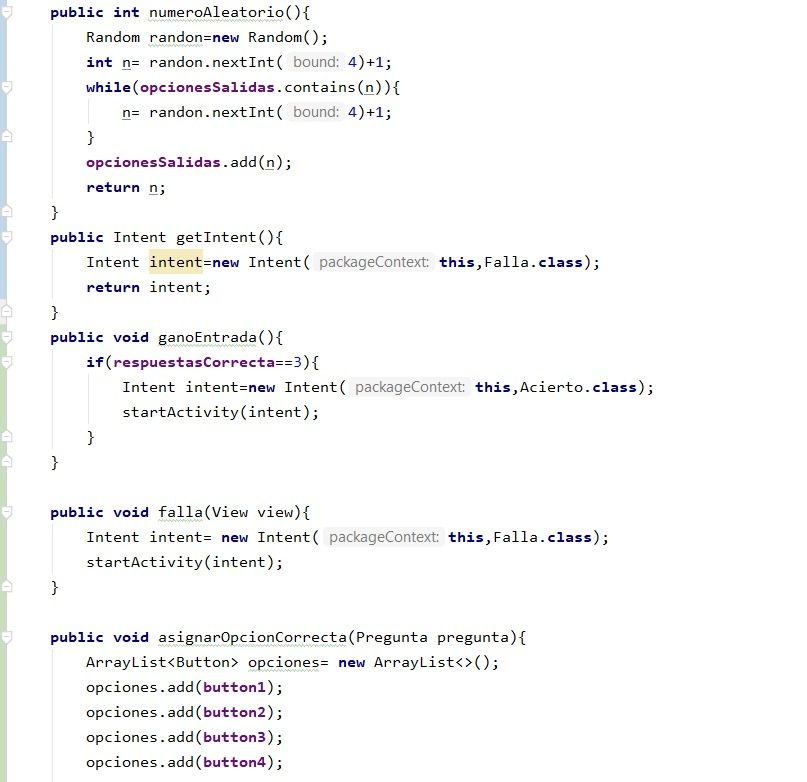


**Preguntas**

**Java**

La clase preguntas, se encarga de generar las preguntas con sus opciones correspondientes. Primero se inicializan todos los elementos respectivos, incluyendo las 5 preguntas. En el main encontramos el método de iniciarPregunta en el cual se van a crear las preguntas, que definimos, cada una tiene 4 opciones y una imagen de ayuda correspondiente a la pregunta. Luego encontramos la función escogerPregunta, en la cual se va a crear una lista de todas las preguntas, y con el método numeroAleatorio devuelve un entero entre 0 y 4, sin repetirse, este número será el índice que seleccionará la pregunta. Con los datos de la pregunta se setea , en el textView la pregunta, y en cada uno de los botones las opciones, para mostrar. Luego de eso se procede a escoger cada uno de los botones y se define el metodo en cada boton, en caso de que sea la respuesta correcta entonces entra en el método respuestCorrecta, este método generara nuevamente una pregunta al azar sin repetirse , y para el resto de botones el metodo falla, que cerrar la activity y atuomaticamente la enviara a la activity falla, ademas aumenta en uno el contador de respuestas correctas. Se agrega finalmente, la función ganoEntrada, que pregunta si ya respondió 3 preguntas correctamente, en caso de que eso ocurre entonces se inicia un nuevo intent , y se dirige a la activity de acierto , donde se va a mostrar el premio de la entrada gratis., que escoge un numero alza no repetido, a partir de ese número se selecciona una de las preguntas, y esa es la que se ve en la activity con la ayuda del método

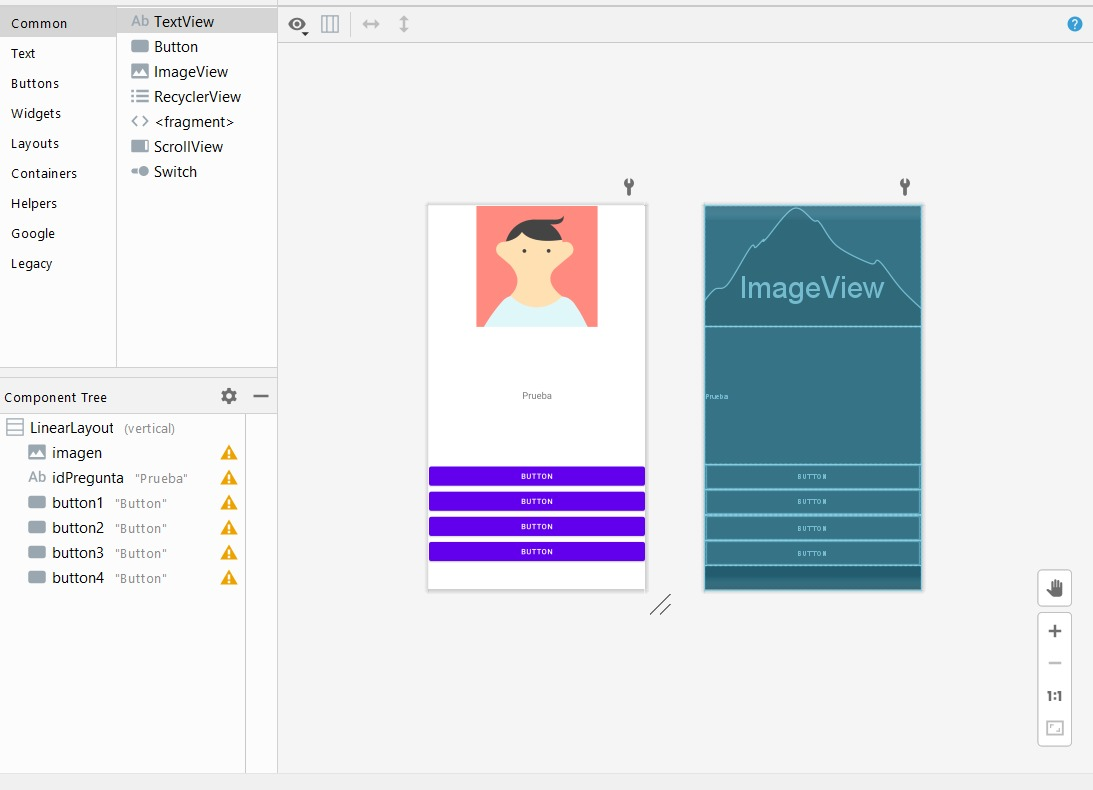






**XML**

Aquí se diseñó la pantalla de la activity Preguntas, se agregó una imageView, una texto para poner las preguntas y 4 botones donde van las opciones de la pregunta.



**Ejecución de la aplicación**

En el vídeo que se encuentra en el repositorio se puede ver la ejecución de la aplicación.