



COMPUTACIÓN MÓVIL EXAMEN PARCIAL

Apellidos y Nombres:

Código:

Fecha: 10/06/2024

Elaborar un aplicativo móvil de 3 actividades con los siguientes requerimientos:

- La primera actividad será un “LOGIN”, y contará con una imagen del aplicativo en el centro y el nombre de la app debajo de ella. Deberá poder ingresar su usuario y contraseña. **Solo se podrá ingresar con un usuario y contraseña registrados previamente.** En caso de ingresar valores incorrectos mostrar un mensaje de validación. El usuario no debe exceder los 10 caracteres y la contraseña no debe ser legible. Contará con un link para registrarse que te dirigirá al formulario de registro, y un botón para iniciar sesión que te dirigirá al juego.
- La segunda actividad será un “Register”, y será un formulario de registro con los controles vistos en clases (textview, edittext, radiobutton, checkbox, spinner, etc). En el formulario de registro deberá incluirse un campo para registrar usuario y otro para contraseña. Se deberán implementar validaciones mínimas para los controles y todos deben ser obligatorios. Contará con un botón “volver” que te permite regresar a la interfaz anterior sin hacer nada. Contará con un botón “registrar” que deberá mostrar en un mensaje todos los campos ingresados, y deberá retornar a la actividad anterior el valor del usuario y contraseña registradas que servirán para iniciar sesión.
- La tercera actividad será un “Play”, y consistirá en implementar un juego “3 en raya”, en el cual se implementará un tablero de 3 x 3, y al hacer clic en una de las celdas deberá mostrar una “X” o un “O” de forma intercalada, hasta alcanzar el anhelado “3 en raya”. Como regla adicional se tendrá que solo puede haber 3 valores del mismo tipo al mismo tiempo, si se ingresa un cuarto valor inmediatamente desaparece la celda más antigua seleccionada. Una vez haya un ganador el sistema deberá mostrar un mensaje que diga “Ganaron las X” o “Ganaron los O” según sea el caso.
- No debe haber código hardcode ni ninguna otra advertencia.
- No se deberá poder navegar por la aplicación con los botones de navegación del celular, solo mediante los botones propios de cada actividad.
- Se deberá subir el código fuente a un repositorio en GitHub y entregar el enlace al docente.
- El docente le pedirá que realice 2 modificaciones de su código en clases, las cuales serán aleatorias y diferentes para cada alumno.