

Generador de quinielas aleatorias
Alejandro Pérez Ruiz
Grupo Ingeniería Software y Tiempo Real
Universidad de Cantabria

1. Objetivo

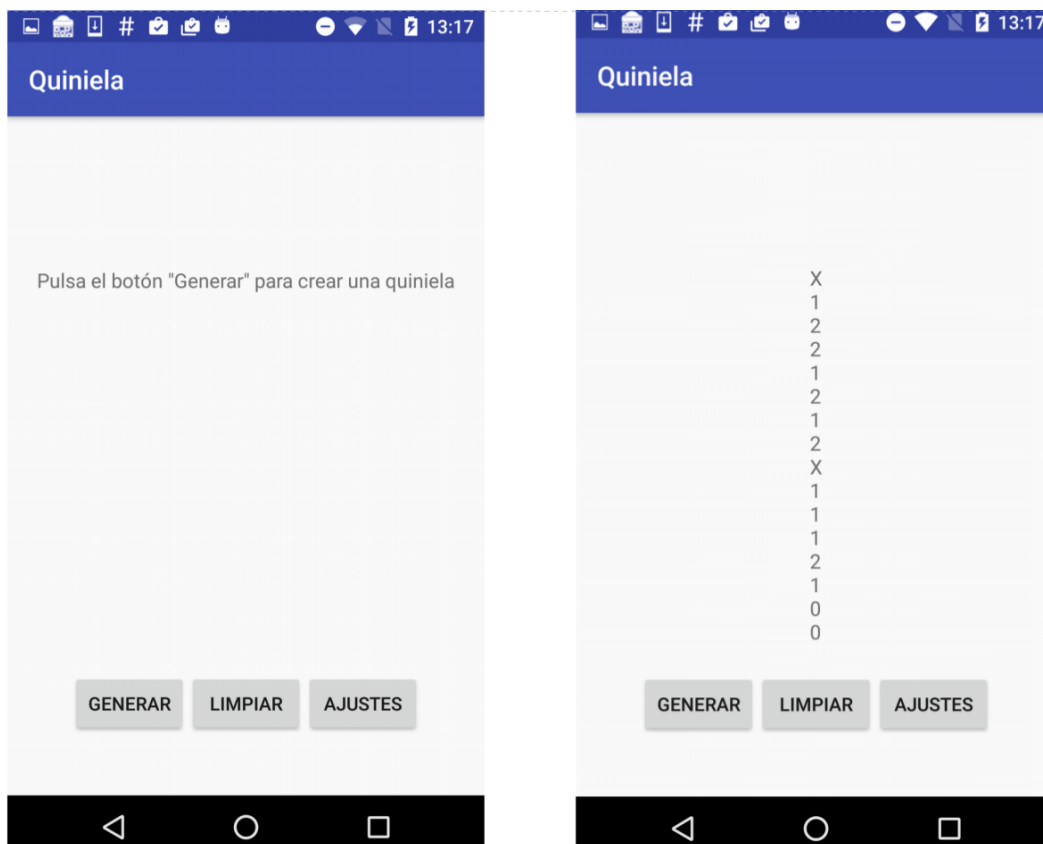
Desarrollar una aplicación sencilla para Android que nos permita generar quinielas aleatorias.

2. Especificación

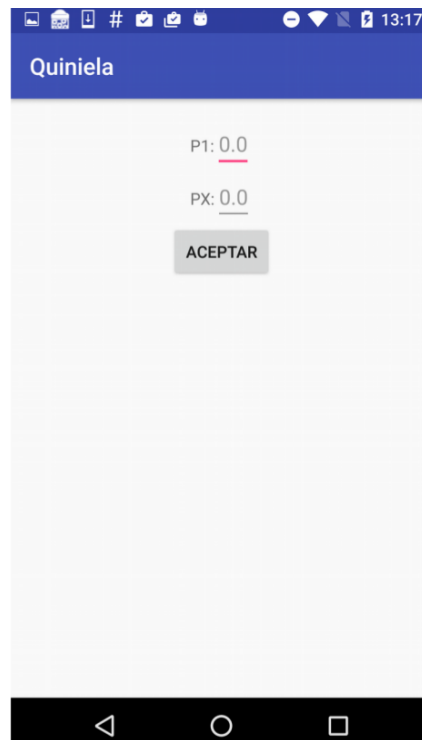
La app estará formada por dos actividades:

- Actividad principal: será la que se abra cuando se seleccione en el cajón de aplicaciones de vuestro launcher. Debe contener un mensaje de texto y tres botones:
 - El mensaje de texto nos mostrará por defecto un pequeño texto explicativo. Y cuando se genere la quiniela cambiará por el resultado.
 - Cuando pulsemos el botón “generar”, calculará una nueva quiniela y la mostrará en formato de texto.
 - Cuando pulsemos botón “limpiar”, borrará la quiniela actual y mostrará el texto inicial.
 - Cuando pulsemos el botón “ajustes” nos lanzará la activity de ajustes.

Esta actividad principal debe ser capaz de recoger los cambios de probabilidad que se hagan en la actividad de ajustes.



- Actividad ajustes: desde ella se modifican las probabilidades para ganar el partido por el equipo local y de la probabilidad para empate. Tendrá el siguiente aspecto y debe enviar la probabilidad a la actividad principal al pulsar el botón de OK.



3. Material proporcionado

En la página web del seminario tenéis disponible la clase Quiniela.java que proporciona todos los métodos necesarios para obtener un String con una quiniela generada aleatoriamente. Además durante el seminario realizaremos entre todos los asistentes la primera activity que genera una quiniela aleatoriamente.

4. Tareas a realizar

Parte básica (6/10)

- Crear la activity de ajustes con su comportamiento y aspectos descritos en el apartado 2 (Pista → onActivityResult).
- En la activity de ajustes:
 - Avisar al usuario si no introduce ningún dato y pulsa el botón de OK.
 - Avisar al usuario de que la suma de las probabilidades es superior a 1. (Pista → utilizar un “Toast” para avisar).
- Evitar que la aplicación cambie la orientación de las activities al modo horizontal (Pista → android:screenOrientation).
- Añadir en la actionBar el botón de ajustes. (Pista → cuando defináis el item del menu en el xml el android:icon que podéis utilizar para que os ponga el icono de ajustes es el siguiente: @android:drawable/ic_menu_preferences).

Parte avanzada (4/10)

- Cuando se muestra el resultado de la quiniela poner en color verde si tenemos un 1, X de color negro y color rojo cuando obtenemos un 2 (los resultados de goles del 14 y 15 siempre en color negro). Para ello se debe modificar el método dameQuiniela de la clase Quiniela para que nos devuelva un array, LinkedList o ArrayList de tal modo que podamos obtener facilmente cada uno de los resultados en la Activity.

(Pista → Un modo de cambiar solo una parte del aspecto de un TextView es utilizando las clases SpannableStringBuilder y SpannableString. Otra solución quizás un poco más laboriosa sería utilizar una listView donde iríamos mostrando por cada fila un resultado de la quiniela y en cada una de ellas modificaríamos al color correspondiente).

5. Entrega

En el moodle de la asignatura estará habilitada una tarea y en ella tenéis que entregar un fichero zip con el código del proyecto. Indicar en el cuadro de texto de comentarios si se ha realizado la parte avanzada o no.