Magic life counter

04/04/2016

## Proyecto realizado por

Albert Martínez y Rubén Heras

SCV - <https://github.com/sitorzz/MagicEntregableProject>



Introducción a Magic Life Counter.

Magic Life Counter se presenta como una aplicación tanto para particulares (actualmente) como para comercios (próximamente) que organicen encuentros y torneos sobre el juego de cartas coleccionables e intercambiables Magic The Gathering. Magic Life Counter es una solución para registrar jugadores, gestionar el transcurso de una partida y registrar los resultados de esta cuando uno de los jugadores que se enfrentan llega a 0 vidas y por lo tanto pierde. Cuando esto ocurre la aplicación guarda los resultados de la partida para que posteriormente se pueden consultar en forma de lista e incluso acceder a los detalles de esta como el Nick de los jugadores, su total final de vidas, la fecha e incluso visualizar una imagen de ellos.

Magic Life Counter pretende gestionar los 3 principales modos de juegos: partida normal , EDH y gigante de dos cabezas. A fecha de hoy, normal y gigante están implementadas mientras que EDH aún está en desarrollo. Futuramente la aplicación será capaz de gestionar completamente el transcurso de un torneo dejando constancia de las partidas efectuadas en cada ronda. Generará un ranking e informará en cada ronda a los usuarios de la app de su posición.

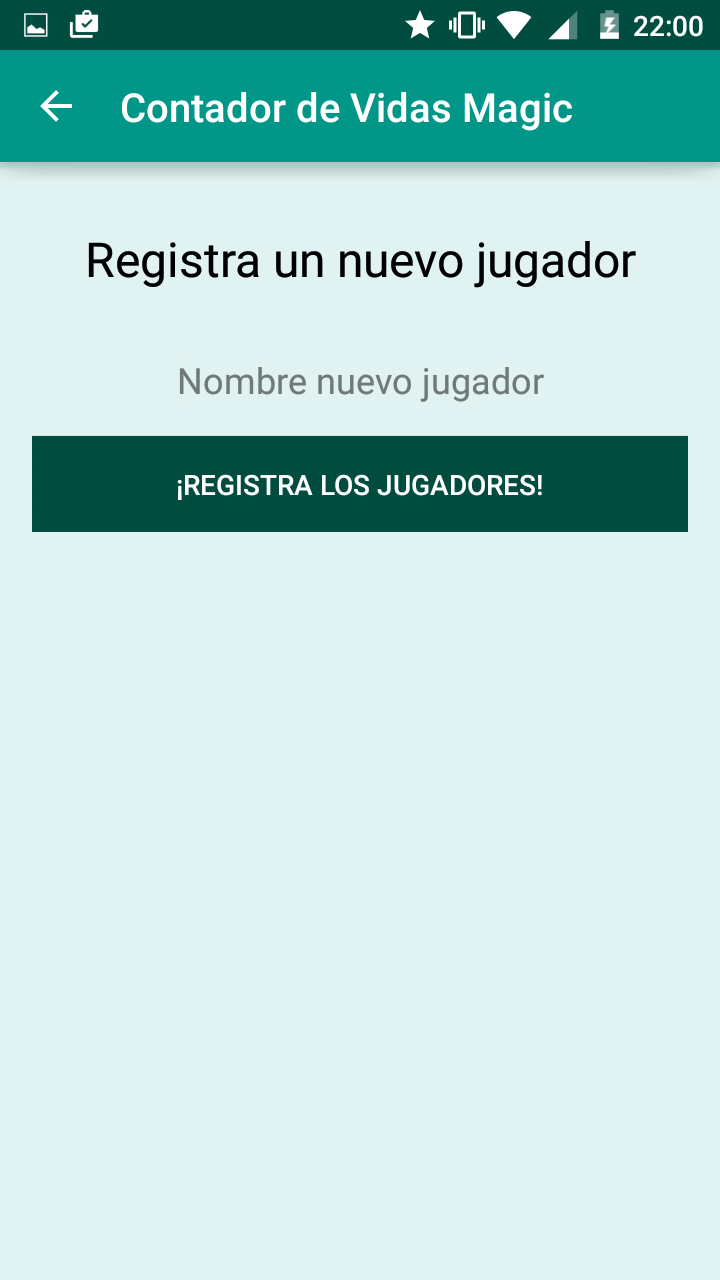
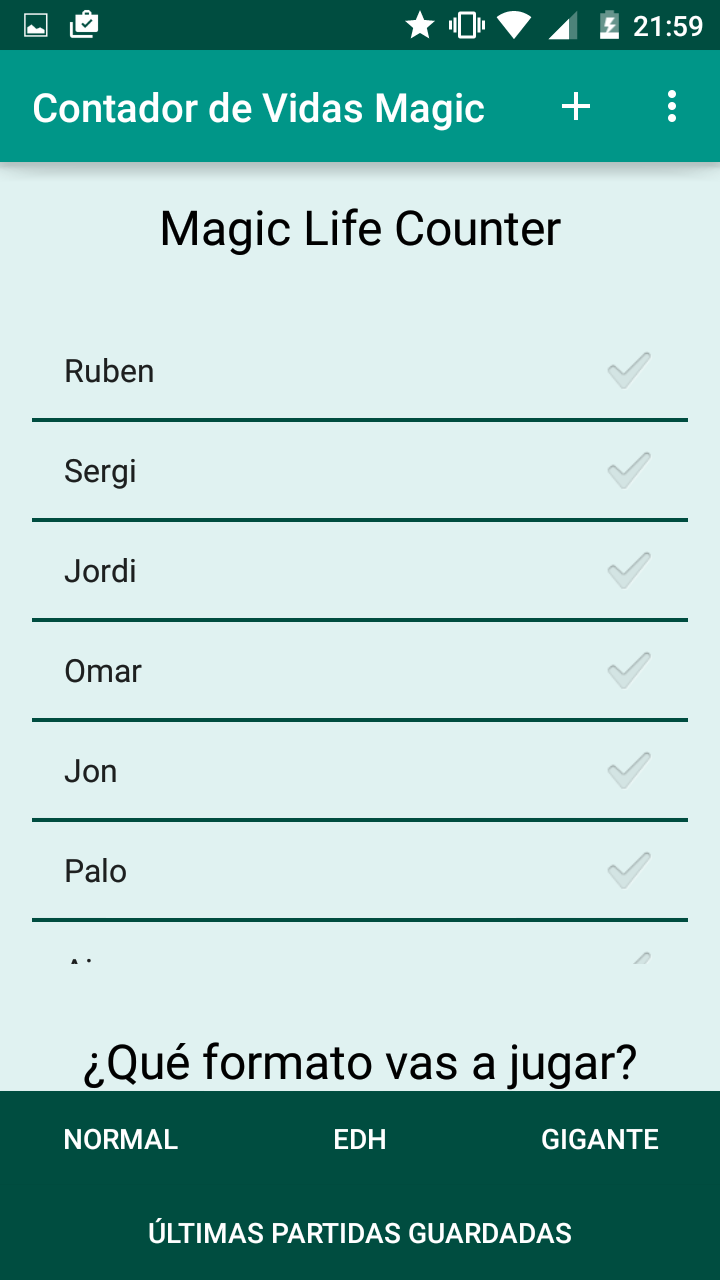
Pantallas de la aplicación:

Splash screen y pantalla de inicio:



Al iniciar la aplicación se nos muestra una imagen idéntica a la de icono, la misma que la Splash screen se muestra nada más iniciar la aplicación durante 2 segundos, seguidamente redirige automáticamente hasta la pantalla inicial Contador de Vidas Magic que es donde podemos ver quién ha desarrollado la aplicación, que es original y presionando jugar empezamos a utilizarla.

Pantalla se selección de jugadores y modo:



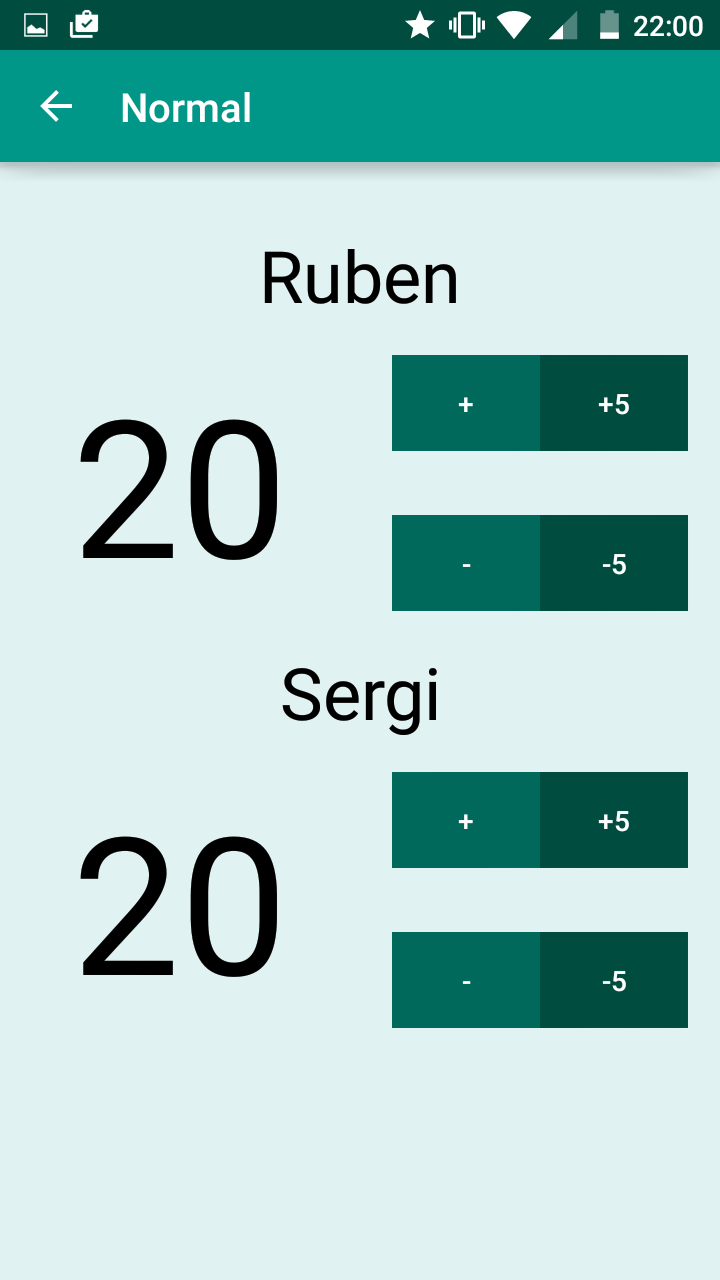
En Contador de Vidas Magic podemos acceder mediante el icono + a la pantalla encargada de registrar nuevos jugadores, una vez hecho esto registramos el nombre de los diferentes jugadores. Hemos decidido limitar la longitud de los nombres/nicks a 6 caracteres ya que nos ha parecido suficiente para su uso común. La pantalla Contador de Vidas Magic además gracias al símbolo situado al lado del + puede borrar el registro de jugadores.

Esta es la activity principal por lo que desde esta se accede a todos los modos de juego y al registro de pantallas guardadas. Actualmente están implementados tanto el modo NORMAL como el modo GIGANTE para que que son necesarios en los dos casos 2 jugadores. Gracias a la lista de jugadores

podemos seleccionarlos rápidamente para acceder de forma efectiva y rápida al juego.

Como dato extra, posteriormente cuando EDH esté implementado en dicho modo se permitirán N jugadores y su total de vidas inicial será de 40.

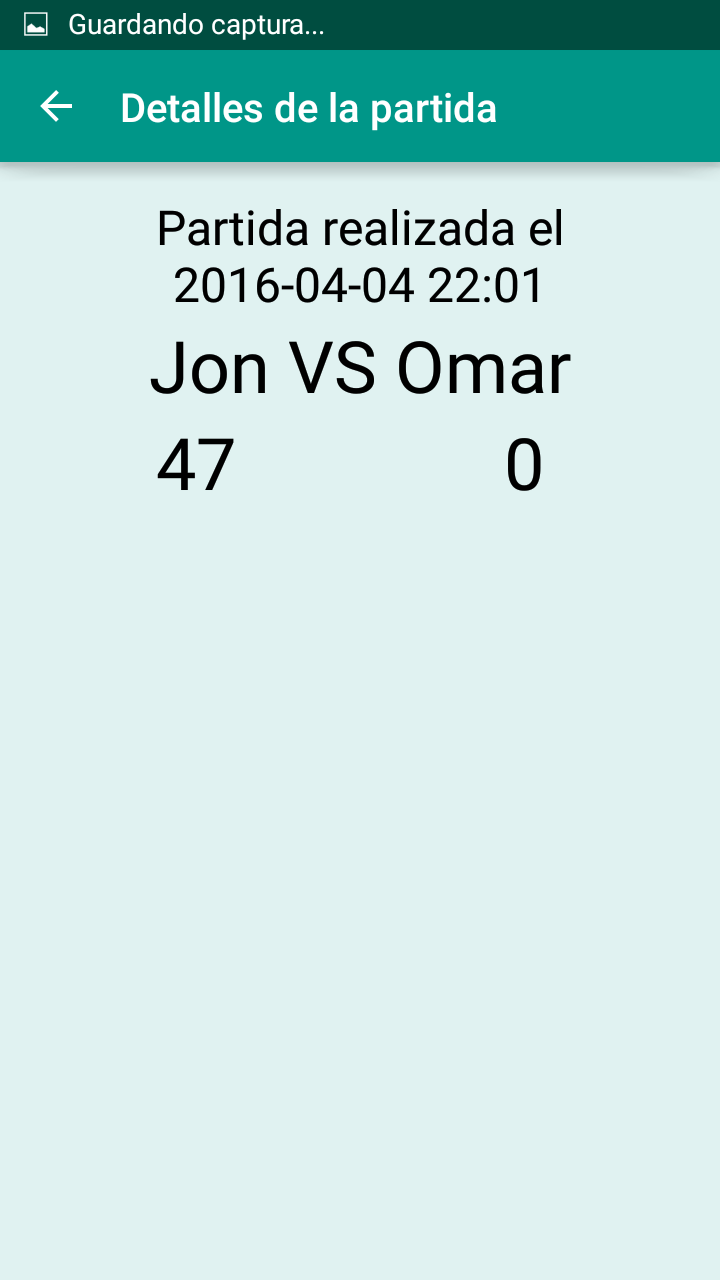
Pantalla de transcurso de partida:



En esta pantalla se lleva el transcurso de toda la partida entre dos jugadores, dando la posibilidad de restar y sumar vidas. Cuando uno de estos jugadores llega al total de 0 vidas la partida automáticamente acaba y guarda un registro en los ficheros del móvil sobre el resultado de la partida.

Esta activity se compone de dos elementos prácticamente iguales, el primero es una textView que muestra el nombre del jugador luego otra para mostrar el contado de vidas y por ultimo 4 botones encargados de sumar 1 o 5 vidas respectivamente al igual que restarlas con los situados un poco más abajo.

Pantallas sobre las últimas partidas jugadas:



En esta pantalla podemos ver una lista con las últimas partidas acabadas, además muestra quienes se enfrentaron en dicha partida y la fecha. Estos datos se cargan mediante ficheros y se ordenan en colecciones de jugadores y partidas. Al pulsar sobre uno de ellos accedemos directamente a una ventana con los detalles de la partida.

La pantalla con los detalles de la partida muestra la fecha del enfrentamiento, las personas que se enfrentaron, el total de vidas con el que la acabaron y debería mostrar 2 imágenes, una para cada jugador que participó.

S t

Extras:

Como extras para esta aplicación disponemos tanto del registro de jugadores en una base de datos de tipo sqlite, además de guardar datos en ella, también los extraemos y trabajamos con ellos en la view principal. De esta manera permanecerán de forma segura siempre en la aplicación a menos que los borremos.

Como segundo extra, al finalizar un encuentro con otro jugador, este se guarda en ficheros dentro de la memoria del móvil a los que accedemos desde la pantalla de resultados.

Como tercer y último extra, intentamos la captura de imágenes por medio de la cámara para poder utilizarlas al mostrar los detalles de una partida pero por desgracia nos fue imposible acabarlo y hacerlo funcionar correctamente.

Bibliografía:

Guardado en ficheros:

<http://www.sgoliver.net/blog/ficheros-en-android-i-memoria-interna/>

<http://www.discoduroderoer.es/rutas-relativas-y-absolutas/>

Guardado en BBDD:

<http://www.sgoliver.net/blog/bases-de-datos-en-android-i-primeros-pasos/>

<http://www.sgoliver.net/blog/bases-de-datos-en-android-ii-insertaractualizareliminar/>

<http://www.sgoliver.net/blog/bases-de-datos-en-android-iii-consultarrecuperar-registros/>

Listas en Android:

<http://developer.android.com/intl/es/guide/topics/ui/layout/listview.html>

<http://androidexample.com/Create_A_Simple_Listview_-_Android_Example/index.php?view=article_discription&aid=65&aaid=90>

Sobre el uso de cámara e imágenes:

<http://www.tutorialeshtml5.com/2013/12/tutorial-android-utilizar-el-intent-de.html>

<http://gpmess.com/blog/2013/10/02/como-cargar-fotos-en-una-aplicacion-android-desde-camara-galeria-y-otras-aplicaciones/>

Sobre errores varios:

<http://stackoverflow.com/questions/17633091/android-cursor-index-out-of-bound-exception>

<http://developer.android.com/intl/es/reference/java/lang/NullPointerException.html>