Práctica 1

# Trivia

Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles



Ana Ordóñez Gragera Laura García Martín Marta Raboso Gómez

Lucía Sánchez Abril Francisco Rodríguez Martínez

# Índice

Elementos Principales

Resumen implementación

Pantalla despedida
Pantalla 4

Bienvenida y selección de dificultad
Pantalla 1 y 2

Tarjetas de preguntas y respuestas
Pantalla 5

Preguntas
Pantalla 3

Video Funcionamiento

Funcionamiento completo



# Elementos de nuestra aplicación

Destacamos aquellos elementos que completan la aplicación.





## Imágenes

Consiguen una aplicación más llamativa y agradable visualmente.



#### Música

Agradable música estilo Lofi Hip Hop para completar la experiencia.



### Cronómetro

Cada pregunta tiene un tiempo de respuesta de 10 segundos máximo.



#### Puntuación

El jugador puede consultar su puntuación en cualquier momento durante partida.



Pantalla 1

## Inicio









paleta colores

**Imagen** 

Botón inicio

Pantalla 2

## Dificultad

difficulty

onDifficultySelected



## Preguntas

Pantalla 3

- Pregunta
- Imágen relacionada
- Opciones de respuesta
- Cronómetro



- Iluminación botón
- Puntuación
- Música

## Pantalla Final

Pantalla 4



#### Despedida

Se muestra un mensaje de agradecimiento para despedir la partida.

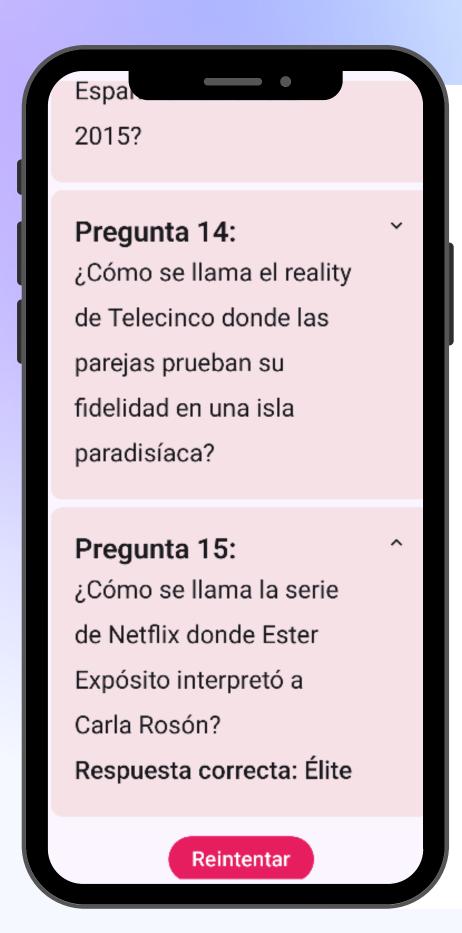


#### **Puntuación**

Además de la puntuación conseguida a lo largo de la partida.

¡Gracias por jugar!

Puntuación final: 2 puntos



Pantalla final

# Tarjetas preguntas y respuestas

**Tarjetas** Contendores con las preguntas y

respuestas del trivia.

**Animación** Al pinchar en la flecha de cada tarjeta una

animación de rebote hace visible la

respuesta correcta.

**Reinicio** Botón que permite volver al menú de inicio y

jugar de nuevo.

## Funcionamiento Vídeo





Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Ana Ordóñez Gragera Laura García Martín Marta Raboso Gómez

Lucía Sánchez Abril Francisco Rodríguez Martínez