

## Desafío - Arquitectura en Android (I)

En este desafío validaremos nuestros conocimientos de MVVM, View Model y StateFlow. Para lograrlo, necesitarás aplicar lo aprendido durante esta unidad, poniendo especial énfasis en ViewModel y StateFlow, utilizando de apoyo el archivo **Apoyo Desafío evaluado - Arquitectura en Android (I)**.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **individual**, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

### Descripción

En esta ocasión desarrollaremos un minijuego el cual tiene reglas muy simples para quienes lo jueguen.

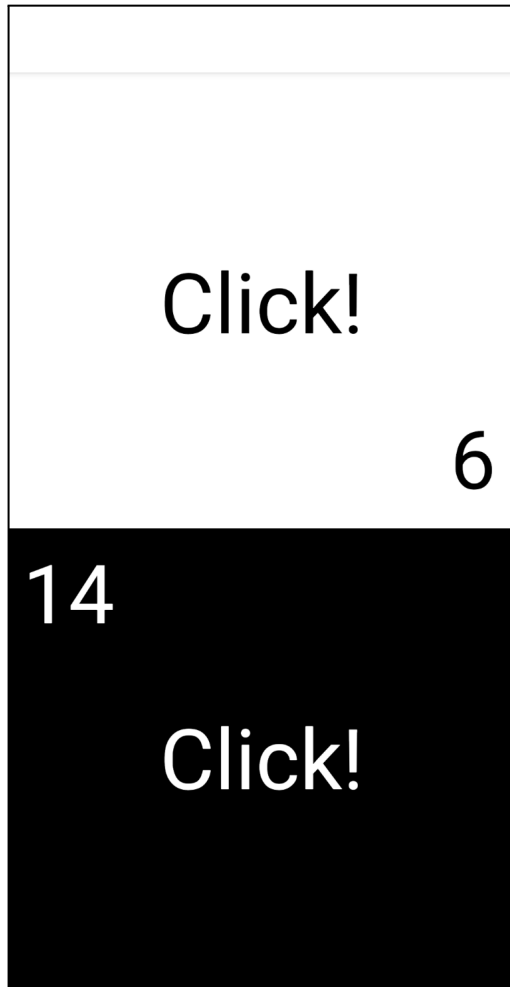
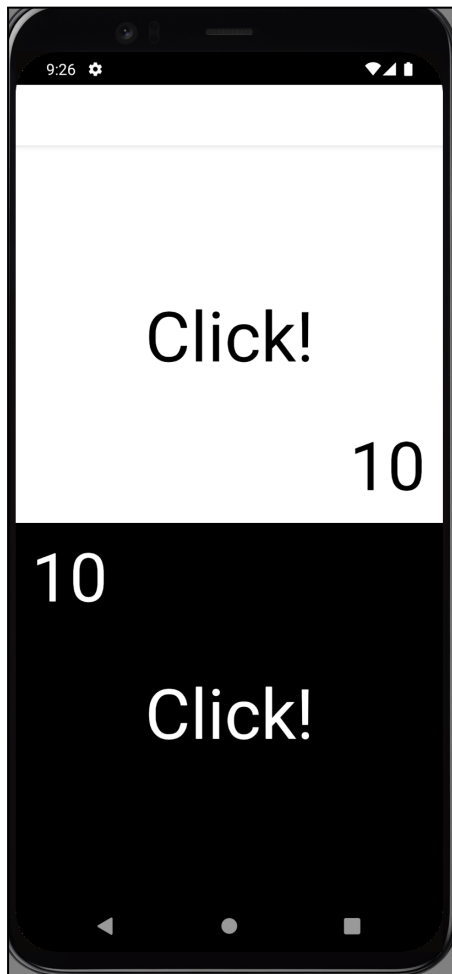
Reglas:

- Dos jugadores se sientan uno frente a otro utilizando su teléfono.
- Ambos jugadores parten con la misma cantidad de puntos (10pts).
- Cuando un jugador hace clic en su sección de la pantalla, este incrementa sus puntos en 1 unidad y le resta al otro jugador 1 unidad. Lo mismo ocurre para el otro jugador.
- El primero jugador en sumar 20 puntos, gana.
- Por lo tanto, el juego consiste en hacer clic lo más rápido posible sobre la sección de la pantalla que a cada jugador le corresponda, hasta sumar los 20 puntos requeridos.

Desarrollo:

- La pantalla debe estar dividida en dos partes:
  - Fragment Superior
  - Fragment Inferior
- Ambos fragment tienen los mismos elementos:
  - Botón para incrementar un contador
  - Un TextView (contador) el cual muestra a cada uno de los jugadores su puntaje

Haciendo uso de StateFlow, MutableStateFlow y ViewModel, desarrolla este minijuego



## Requerimientos

1. Crear interfaz de usuario como se describe en los requerimientos.  
(1 Puntos)
2. Crear lógica que permita restar puntos a los jugadores.  
(4 Puntos)
3. Crear lógica que permita incrementar la cantidad de puntos de los jugadores.  
(2 Puntos)
4. Setear correctamente la cantidad de puntos inicial de cada jugador.  
(2 Puntos)
5. Entregar juego funcionando y operativo.  
(1 Puntos)



¡Mucho éxito!

### Consideraciones y recomendaciones

- Utiliza el archivo de **Apoyo Desafío evaluado - Arquitectura en Android (I)** y pon especial atención en cómo se pasan los datos de un fragment a otro.
- No desperdices tiempo en crear una UI bonita.
- Recuerda que debes utilizar fragments para que funcione.