



# Práctica Fundamentos de Android

## Enunciado

El **diseño de la aplicación es libre**, iconos, tamaños, colores, forma de representar los distintos elementos, como seleccionar personajes, cuando y como hacer las transiciones entre ventanas, etc. Siempre que cumpla con las siguientes condiciones.

Vamos a realizar un simulador de batallas de Dragon Ball utilizando la API del Bootcamp.

Ventana 1: Primero el usuario deberá loguearse con un usuario y contraseña.

Ventana 2: Tras el login deberán aparecer todos los personajes de Dragon Ball, permitiendo escoger uno de ellos. Deberás realizar una request para obtenerlos. Además, todos los personajes deberán tener nuevos atributos, vida máxima y vida actual, ambos a valor 100 al inicio. Un personaje que tenga 0 puntos de vida no podrá ser seleccionado.

Ventana 3: Debe aparecer el personaje seleccionado por el usuario, así como un contrincante aleatoriamente seleccionado (no puede ser el mismo personaje). Ambos personajes deben tener una barra de vida que muestre sus puntos de vida. Además, debe aparecer un botón "luchar". En caso de pulsarlo, ambos personajes luchan entre sí, haciéndose entre 10 y 60 puntos de daño por golpe.

- Si después de la pelea ambos personajes tienen puntos de vida, entonces pueden volver a pelear.
- Si un personaje ha muerto, debes volver a la Ventana 2. Ese personaje deberá aparecer deshabilitado.
- Si ambos personajes tienen 0 puntos de vida, debes volver a la Ventana 2. Ambos personajes deberán aparecer deshabilitados.
- Si todos los personajes tienen 0 puntos de vida, debe aparecer un mensaje diciendo que el juego ha terminado.
- Si solamente sobrevive un personaje debe aparecer un mensaje diciendo que ese personaje es el ganador del juego.

## Requisitos Obligatorios

- La Ventana 1 es una **actividad**
- La Ventana 2 y 3 son **fragmentos** que comparten una **actividad**
- La arquitectura aplicada es **MVWV**

## Requisitos Opcionales

- Debes tener 2 clases de personajes: El DTO, representando el Json que has descargado del servidor y el Personaje propio de tu app (con sus puntos de vida). Utiliza la función map para transformar el DTO en el otro.
- Añade un botón a la pantalla 2. Si el usuario lo pulsa, todos los puntos de vida de todos los personajes vuelven a 100. Por tanto, todos los personajes vuelven a estar habilitados
- Añade persistencia al juego. Si el usuario cierra de la aplicación, todos los personajes deben conservar sus puntos de vida.
- Crea un botón que, al pulsarlo, te muestre cuantas veces ha sido seleccionado por el usuario ese personaje mediante un mensaje en pantalla.