

1 PMDM - Android - Tarefa 3

1.1 Actividade Unidade 3

- Para a realización da tarefa 3 facilitáanse algúns recursos nos seguintes enlaces:
 - ◆ APK da aplicación do que se pide na Tarefa 3:
 - ◇ [Media:MemoriaeReducida.apk](#)

- - ◆ Código fonte da aplicación (Proxecto) coa Activity Preguntas sen desenvolver:
 - ◇ [Media:Memoriae_Tarefa_3.zip](#)
 - ◇ As solucións aí aportadas non son únicas e poderíanse aproximar doutras formas.

1.1.1 Tarefa 3

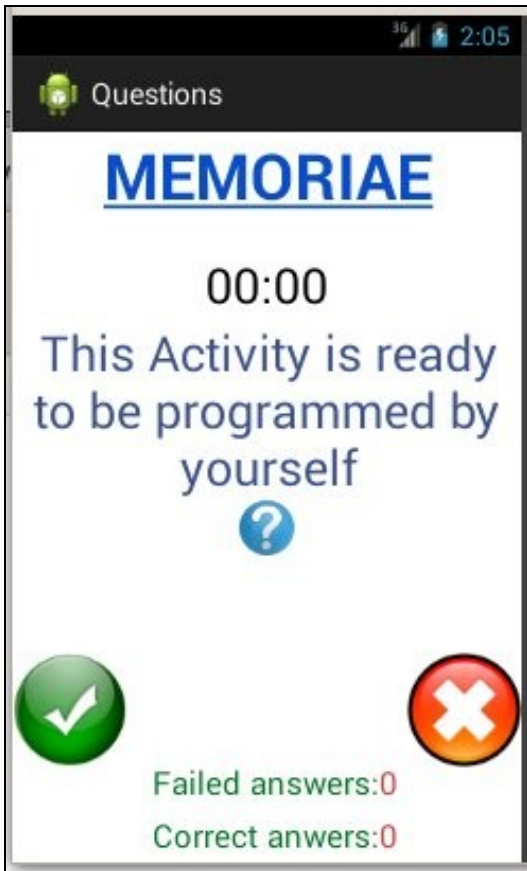
- Pódese instalar o APK da versión reducida e observar o que fai a aplicación.
- No proxecto que se anexa van todas os XMLs e o código Java das Activities creadas até agora salvo de Preguntas.

- A tarefa consiste en **importar o proxecto da tarefa 3** e desenvolver o código da Activity Preguntas.
- Unha vez importado en Eclipse ir ao menú: **Project->Clean**.

- Para realizar a tarefa farase uso:
 - ◆ das clases:
 - ◇ **Preguntas** e
 - ◇ **LoxicaXogoPreguntas**
 - ◇ que están en **/src** no paquete **com.platega.memoriae.loxica**
 - ◆ Dos recursos xml que están no proxecto.

- Antes de continuar obsérvese o código desas clases.

- As funcións que hai que desenvolver na clase **ActivityPreguntas** son as seguintes:
 - ◆ **Non faría falla tocar ningunha outra clase**



- Crear un array de preguntas facendo uso da clase Preguntas. Poñer o atributo Paquete=1.
- Cando se inicie a actividade Preguntas:
 - ◆ Cronómetro debe poñerse en marcha
 - ◆ As preguntas marcadas como non vistas.
 - ◆ Indicar cun Toast cantas preguntas hai en total para responder.
- Debe aparecer de modo aleatorio o enunciado dunha das preguntas anteriores que non saíra antes.
- O enunciado debe adaptarse ao idioma da aplicación: Galego por defecto, Inglés para calquera das variedades que se fala no mundo dese idioma: `getResources().getConfiguration().locale.getDisplayLanguage()`;
- Ás respostas ás preguntas realizaranse das seguintes formas:
 - ◆ Se se usa unha versión de Android inferior á 3: premendo sobre as imaxes OK ou NO, segundo corresponda.
 - ◆ Se a versión de Android é superior á 3: arrastrando a imaxe da interrogante cara unha das imaxes OK ou NO, segundo corresponda.
- En calquera caso comprobarase a resposta dada contra a resposta que ten gardada a pregunta.
- Tamén se sacará unha mensaxe (Toast) indicando se a resposta dada foi correcta ou fallida. Ter en conta os idiomas (usar os recursos XML).

- Cada vez que se acerte ou se falle incrementaranse os contadores inferiores da Activity.

- Cando non haxa máis preguntas:
 - ◆ pararase o crono
 - ◆ sacarase unha mensaxe (Toast) indicando que non hai máis preguntas. Ter en conta os idiomas (usar os recursos XML).
 - ◆ Se se segue respondendo á última pregunta que está na pantalla, non debe ter efecto, nin debe pechase a aplicación, nin se deben incrementar os contadores.

- Se se volve á Activity Principal e logo outra vez a Preguntas débese comezar de novo a amosar as preguntas como se non se amosaran antes.