

1 Aplicación a desenvolver

1.1 Sumario

- 1 Aplicación Memoriae
 - ◆ 1.1 Actividade Unidade 2
 - ◇ 1.1.1 Proxecto
 - ◇ 1.1.2 Pantalla de entrada: ActivityPresentacion
 - ◇ 1.1.3 Pantalla principal: ActivityPrincipal
 - ◇ 1.1.4 Pantalla preguntas: ActivityPreguntas
 - ◇ 1.1.5 Pantalla parellas: ActivityParellas
 - ◇ 1.1.6 Pantalla resultados: ActivityScores

2 Aplicación Memoriae

Neste curso vaise tratar de crear a aplicación que está no seguinte enlace: [Media:ActivityPresentacion.apk.zip](#)

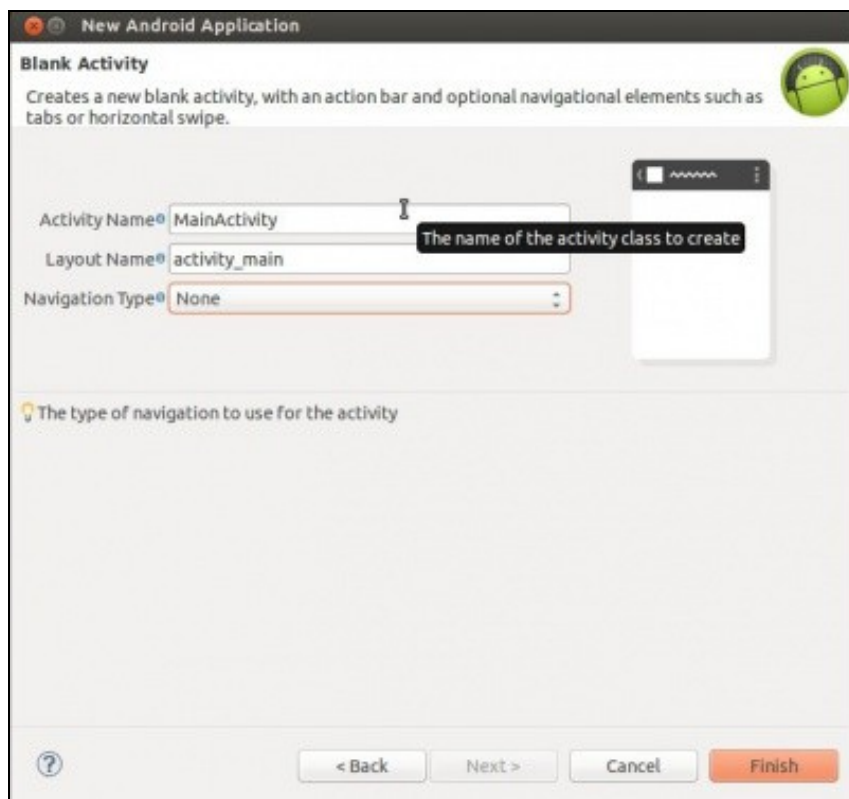
- A aplicación hai que descomprimila e instalar o apk.
- Unha vez instalada é bo ver como funciona.
- Para aqueles que se atopen con dificultades seralles facilitado parte do código.

2.1 Actividade Unidade 2

- Para a realización da tarefa 2 facilítanse algúns recursos nos seguintes enlaces:
 - ◆ /res/valuesX: [Media:valuesX.zip](#)
 - ◆ /res/drawableX: [Media:drawableX.zip](#)
 - ◆ /res/color: [Media:color.zip](#)
- Idiomas:
 - ◆ Por defecto: galego
 - ◆ Inglés
- Se se desexa usar código facilitado por nós é aconsellable comezar seguindo as instrucións que se indican a continuación:

2.1.1 Proxecto

- Nome do **paquete**: **com.platega.memoriae**
- **Nome das Activities**: o que se indica a continuación para cada pantalla.
- A seguinte imaxe recorda onde está ese campo.



2.1.2 Pantalla de entrada: ActivityPresentacion

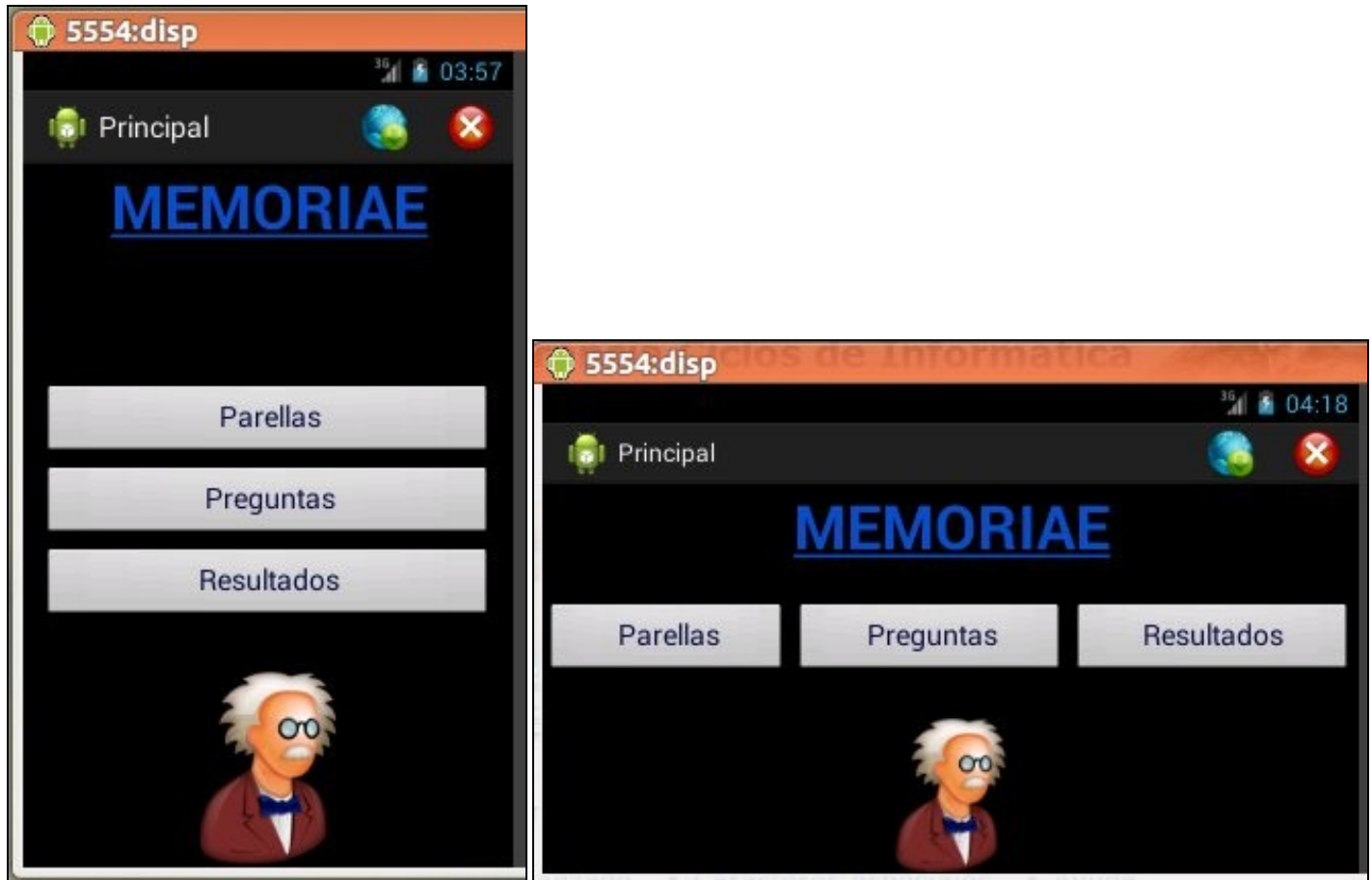


- Ao premer en **Entrar**:

- ♦ debemos pasar á seguinte Activity
- ♦ debemos destruír esta Activity.

- Observacións: Non facer a terra por agora.

2.1.3 Pantalla principal: ActivityPrincipal



- Escollemos que xogo desexamos realizar ou mirar os resultados.
- Os compoñentes da pantalla distribúense de distinta forma en función da orientación.
- **Accións:** se se preme en:
 - ♦ **Parellas** iremos á activity: **ActivityParellas**
 - ♦ **Preguntas** iremos á activity: **ActivityPreguntas**
 - ♦ **Resultados** iremos á activity: **ActivityScores**
- Observacións: non poñer os botóns superiores dereita.
- Premer o botón Menú do teclado para realizar a posta apunto.

2.1.4 Pantalla preguntas: ActivityPreguntas



- **Funcionamento:**

- ◆ Para responder:
 - ◇ Android 3.0 ou superior: premer na icona do interrogante e arrastralo cara as imaxes verdadeiro ou falso.
 - ◇ Noutro caso: premer sobre as iconas de verdadeiro ou falso.
- ◆ Se se mantén pulsado o rato sobre a pregunta, permite engadir preguntas ou eliminar a presente.

Implantar:

- ◆ Amosar os elementos da pantalla, e no lugar no que están, pero sen as funcionalidades anteriores.
- ◆ Onde está a pregunta que apareza un texto que diga "Aquí estará a pregunta". As preguntas móstranse nun TextView e ten a posibilidade de scroll, aínda que sexa a través de outro Layout.
- ◆ O cronómetro.

2.1.5 Pantalla parellas: ActivityParellas



- **Funcionamento:**

- ◆ Cando se preme nunha imaxe interrogante aparece outra detrás.
- ◆ Pódense descubrir dúas imaxes como máximo.
- ◆ Trátase de emparellar as imaxes que están detrás da imaxe do interrogante.

- **Implantar:**

- ◆ Os elementos da pantalla pero sen as funcionalidades anteriores.
- ◆ A pantalla amosando só as imaxes dos interrogantes cargadas en tempo de execución. O número de filas x columnas é configurable.
- ◆ Ao pulsar a imaxe do interrogante cargase calquera outra detrás e amosara un TAG distinto para cada unha.
- ◆ O lugar onde se dispoñen as imaxes ten un scroll vertical.
- ◆ O cronómetro. Olo que vai en senso inverso.

2.1.6 Pantalla resultados: ActivityScores



- ♦ Implantar os elementos da pantalla sen as funcionalidades.