

# PROBA

- Imos separar o código:

- ◆ Lóxica do programa por un lado

- ◊ Cando facemos unha aplicación, normalmente imos traballar con datos que temos que almacenar nalgún sitio. Na aplicación que estamos a desenvolver nos atopamos coas preguntas. Todas as preguntas virán dunha táboa e teremos que recuperalas para amosalas ó usuario no xogo das preguntas.
    - ◊ Para facer máis claro o proxecto, imos crear un paquete onde gardaremos estas clases 'especiais'. Dentro de dito paquete teremos:
      - A clase Pregunta que terá todo o necesario para gardar a información dunha pregunta (id, texto en inglés e en galego, unha variable booleana que indique cal é a resposta correcta, outra variable booleana que indique se a pregunta foi lida ou non e outra variable que indique o paquete o que pertence a pregunta).
      - Unha clase que sirva para gardar aquela información que teña que ver coa configuración do xogo e tamén que teña métodos que nos sirvan para o desenrolo do mesmo.
        - Podemos gardar o número de preguntas acertadas.
        - Gardar o tempo por defecto do cronómetro (2 minutos)
        - Gardar nun array o conxunto de preguntas que imos usar.
        - Gardar o idioma no que ten que amosarse as preguntas.
        - Un método que devolva unha pregunta que non fose lida do array anterior.
        - Un método que inicialice as preguntas a 'non lidas' que terá que ser chamado cada vez que se inicie o xogo.
    - ◊ No xogo das parellas, podemos ter dentro deste paquete:
      - Unha clase Imaxe que garde a información necesaria para cada unha das imaxes do xogo (id, nome, un campo boolean que indique se a imaxe ven de /res/raw => usaría o campo id, ou se ben da tarxeta sd => usaría o campo nome.
      - Unha clase que sirva para gardar aquela información que teña que ver coa configuración do xogo e tamén que teña métodos que nos sirvan para o desenrolo do mesmo.
        - O número de filas e columnas do xogo en función do nivel de dificultade.
        - Gardar nun array o conxunto de imaxes que imos usar.

Nota: Se vos pode ocorrer outros métodos e propiedades ou ben eliminar algúns dos anteriores.

- Activities polo outro