

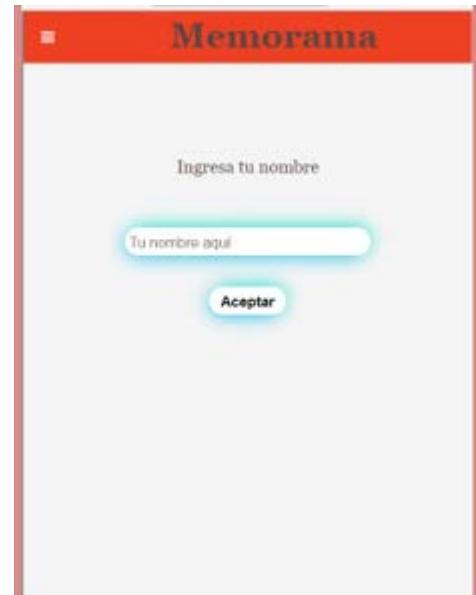
Proyecto ETS

Programación de Dispositivos Móviles

Memorama

Realizar una aplicación en Android Studio (puede ser programada con Kotlin o Java). La aplicación es un **memorama**, donde al inicio se pide el nombre del usuario que jugará:

Se tendrán 3 temas (de elección libre) para las imágenes a mostrar en las cartas y se manejarán dos tamaños de tableros, uno de 4 x 4 y otro de 4 x 5.



Cómo se observa en la imagen el nombre del usuario aparece en el encabezado de la aplicación.

Una vez seleccionado el tema y el tamaño del tablero y dar click en el botón de aceptar inicia el juego.



En la pantalla del juego se tiene además un reloj que va cronometrando la duración del juego así como el número de veces que se volteá una carta.



Cuando las imágenes hacen par, se quedan volteadas pero ya no pueden seleccionarse (se deshabilitan)

Si el juego termina exitosamente aparecerá una leyenda indicando el tiempo y los

movimientos realizados.



También aparecerá una notificación con imagen y texto indicando que se ganó el juego, al expandir la notificación la imagen se ve más grande.

Se debe tener un límite de tiempo máximo para resolver el memorama, en caso de excederlo el juego termina y el jugador pierde

La información de tiempo del juego, número de movimientos y juegos perdidos se almacenará en el dispositivo del cliente usando Room o SQLite para poder ver las **estadísticas del juego**.

Se tiene tambien un menú de tres rayas (hamburguesa) que se despliega desde la parte izquierda de la pantalla con las siguientes opciones:



Inicio. Regresa a la pantalla inicial donde se pide el nombre.

Terminar Juego. Guarda en las estadísticas el juego no terminado

Solución. Voltea las cartas restantes para ver la solución del memorama

Ver puntuación. Muestra las estadísticas con el nombre del jugador, tiempo, movimientos y el número de juegos no terminados exitosamente.

Respaldo y restauración . Se tiene un botón para realizará un respaldo en Google drive de las estadísticas del juego de forma tal que si se borraran los datos de la app o se vuelve a instalar se pueda realizar la restauración (con otro botón) de las estadísticas almacenados en la nube.

El juego debe poder adaptarse también a la posición horizontal del teléfono como se muestra en las siguientes pantallas:

Luis Antonio

- Inicio
- Terminar Juego
- Solución
- Ver Puntuaciones
- Respaldo y restauración

Salir

Selecciona el tema

navegadores ▾

Selecciona el tamaño

4 x 4 ▾

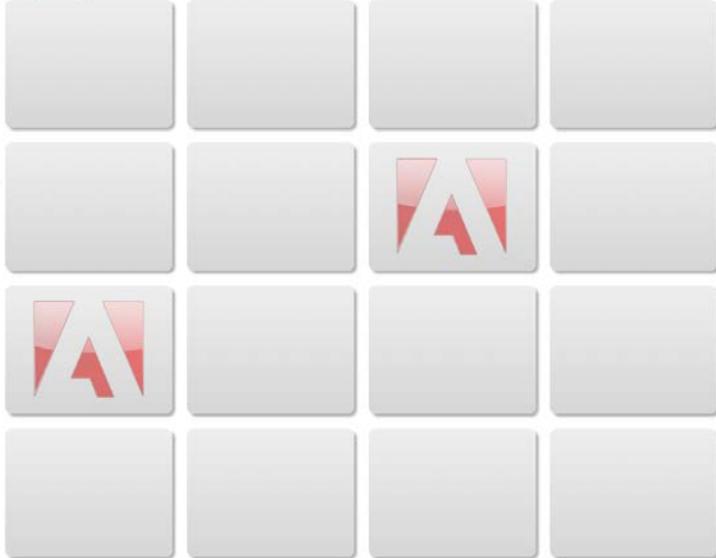
Aceptar

Luis Antonio

- Inicio
- Terminar Juego
- Solución
- Ver Puntuaciones
- Respaldo y restauración

Salir

Tiempo: 01:53:7 Movimientos:12



NOTAS IMPORTANTES:

- Para el desarrollo de la aplicación se utilizará android studio con java o kotlin.
- Se pueden utilizar otros colores para la aplicación
- La aplicación se mostrará funcionando en el celular, traerla ya cargada en el celular
- Se revisará el código de la aplicación en la computadora.
- El proyecto tiene un valor de 50% se revisa exclusivamente el día del ETS martes 10 de febrero (a las 8:0 o 14:00 dependiendo del horario en que hayan inscrito el ETS) e inmediatamente después se aplica el examen escrito.** Traer el código fuente (en la computadora y en una memoria junto con el apk) , y la aplicación instalada en su celular. Para la revisión del código fuente traer preferentemente su laptop.
- El examen escrito tiene un valor del 50%**