

Proyecto final de curso

Android: Fundamentos de Programación

(julio-noviembre 2015)

Nombre de la aplicación: Memory

Autor: Miguel Villalba Capilla

Qué hace la aplicación: Se trata de una versión del juego Memory. Este juego tiene como finalidad encontrar dentro de una baraja de cartas todas las parejas.

Licencia: Autorizo la difusión del código fuente con fines educativos siempre que se haga referencia al autor bajo los términos generales de la licencia “Academic Free License v.3.0”.

A destacar:

1. La interfaz ha sido adaptada para poderse verse en todo tipo de móviles y tablets.
2. Permite guardar las puntuaciones en una base de datos.
3. Contiene diferentes tipos de gráficos (bitmaps, shapeDrawables, selector.....) adaptados a las diferentes densidades de pantalla y sonidos multimedia.
4. El juego se controla a través de la pantalla táctil.

Como lo hace: Las actividades iniciales permiten al jugador elegir las condiciones de juego como el orientación de la pantalla, el fondo para el juego o las figuras. Una vez elegidos se llega a la actividad más importante de la aplicación, la actividad juego. Esta actividad obtiene los parámetros pasados por el usuario en las actividades anteriores y de esta forma gestiona los elementos que intervendrán en la partida. La interfaz esta constituida por una matriz de imageButtons que representan a las cartas. Al principio se hace corresponder a cada imageButton con la imagen que representa (realmente con el nombre de esa imagen) de forma aleatoria. En este momento da comienzo el juego. Cuando el jugador pulsa sobre una carta se dibuja la imagen asociada. Si la segunda carta levantada coincide con la primera se atribuye un acierto al jugador, si no un fallo. Así hasta que acabe encontrando todas las parejas. Al final de partida se le presenta un resumen de ésta al jugador.