

Proyecto final de curso
Android: Fundamentos de Programación
(septiembre-diciembre 2016)

Nombre de la aplicación: Alemán

Autor: Ramírez Morales, Juan Ignacio

Qué hace la aplicación:

Juego para aprender palabras en alemán.

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:

- Acceso a base de datos.
- Dos opciones para aprender palabras diferentes, los colores y los números.
- La vista inicial ha sido rediseñada para verse correctamente en vertical.
- Acceso aleatorio a la imagen y los botones.

Cómo lo hace:

En el juego habrá una imagen, dependiendo del juego que se ha elegido números o colores, aparte de la imagen habrá tres botones, el objetivo será acertar el color o número que hay en la imagen con el botón en el idioma alemán, si no se acierta, se pondrá ese botón con un fondo de color rojo, si se acierta se volvería a llamar a esa actividad cambiando tanto la imagen como los posibles valores de los botones de forma aleatoria y cogiendo todos los valores desde una base de datos.

Captura de pantallas:

