

Proyecto final de curso

Android: Fundamentos de Programación

(septiembre-diciembre 2016)

Nombre de la aplicación: Ajedrez infantil

Autor: González Nestal, Alonso

Qué hace la aplicación:

Versión para Android de una aplicación que se encarga de enseñar a los niños a jugar al ajedrez con diferentes explicaciones y ejercicios.

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](#)".

Tareas realizadas:

- Creación de la actividad en la que se muestra un tablero el cual va a ser utilizado para las diferentes pantallas de la actividad
- Desarrollo de la funcionalidad de arrastrar y soltar encargada tanto de poder arrastrar las piezas al tablero como de mover las piezas de una posición a otra.
- Desarrollo del ejercicio de coordenadas del tablero encargado de identificar la casilla del tablero pulsada para poder responder a las preguntas de la pieza de ajedrez que pide que se seleccione la casilla indicada. No he conseguido lograr lo siguiente:
 - Ha de preguntar tres coordenadas sin repetir
 - Al terminar las tres preguntas se pone la animación de las estrellas.
- He comenzado a realizar la actividad K1 del ejercicio que hace una pregunta, lee tres opciones mientras se muestra un botón con el texto de la opción. Luego permite seleccionar uno de los botones. (He puesto un audio que no corresponde a la pregunta ya que como todavía no está grabado no podía ponerlo.