

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

Nombre de la aplicación: JuntaPalabra

Autor: Diaz Enrique, Miguel Enrique

Qué hace la aplicación:

Se trata de un sencillo juego de asociación de palabras de dos idiomas diferentes: español – inglés.

Licencia:

No autorizo la difusión del código fuente.

Autorizo la difusión del APK con fines educativos.

A destacar:

- Un panel configurable en tamaño: de 3 a 5 entradas por pantalla.
- Control exclusivo a través de movimientos Drag & Drop.
- Fichero precargado con 350 entradas de dificultad baja.
- Diseñado solo para su uso en modo vertical (portrait)
-

Cómo lo hace:

- El peso principal del programa recae en la clase Juego, que genera el ejercicio y recorre las vistas de la actividad principal para averiguar la posición de las fichas (TextView) que el usuario ha desplazado a través de varios Linear Layout. Se debe desplazar las palabras de la columna izquierda hasta emparejarlas con sus homólogas. Un fichero de texto precargado de solo lectura con 350 líneas sirve como entradas. El usuario puede comprobar el resultado de la asociación y corregir en caso de fallo o bien continuar en todo caso.

Captura de pantallas:

