

# Proyecto final de curso

## Android: Fundamentos de Programación

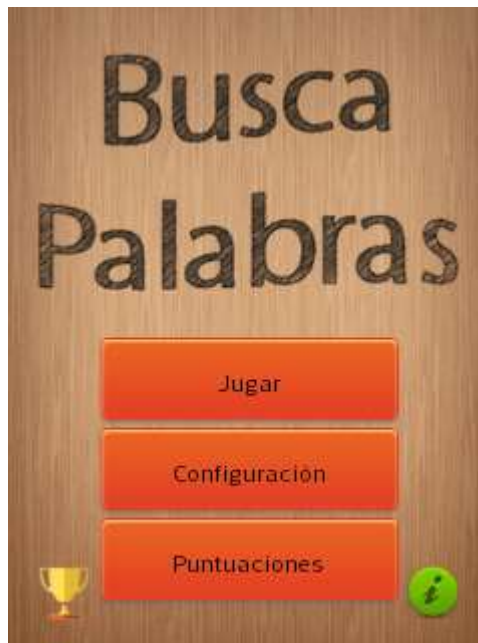
### ( julio-noviembre 2014)

**Nombre de la aplicación:** Busca Palabras

**Autor:** Romero López, Juan

**Qué hace la aplicación:**

Juego que consiste en adivinar una palabra aleatoria, como ayuda para resolver la palabra buscada existen dos palabras que sirven para acotar la búsqueda.



En la pantalla de Inicio existen 5 opciones:

- Jugar
- Configuración
- Puntuaciones
- Acerca De
- Logros

Para que quede más claro cómo funciona el juego, voy a realizar una especie de "traza":

A medida que se van introduciendo palabras, se va acotando la palabra que debemos adivinar, por ejemplo debe estar alfabéticamente entre la palabra tío y vino:

Busca Palabras

Intentos: 6

Ayuda 1: tío

Palabra secreta:

Ayuda 2: vino

Introduce una palabra:

Enviar

Cada palabra introducida suma un intento, cuando las dos palabras comparten letras, estas se van mostrando en "palabra secreta":

Busca Palabras

Intentos: 12

Ayuda 1: traba

Palabra secreta: tra

Ayuda 2: traca

Introduce una palabra:

Enviar

Cuando conseguimos ganar, si los sonidos están activos se escucharán unos aplausos y redirigirá a la pantalla de puntuaciones:



**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](#)".

**Mejoras (Sin terminar por falta de tiempo):**

- Almacenar las palabras en una Base de Datos (todas las palabras mayores a tres letras de la rae).
- Ordenar las puntuaciones (Menor a Mayor)
- Tener en cuenta tildes (por ahora las tildes no se tienen en cuenta)
- Implementar los logros, para ello utilizar una base de datos.