

Proyecto final de curso

Android: Fundamentos de Programación

(julio-noviembre 2014)

Nombre de la aplicación: Círculos

Autor: Crespo Julio, Claudia Marcela

Qué hace la aplicación:

Juego de Círculos interactivos que se mueven de forma aleatoria por la pantalla el usuario deberá oprimir todos los círculos sin tocar el fondo y siguiendo el color del círculo principal que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla.

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:

- Permite el cambio de velocidad de los círculos
- Permite Cambiar el numero de círculos en pantalla
- Guarda las mejores puntuación en base de datos SQLITE
- Muestra la puntuación en tiempo real
- La vista inicial ha sido rediseñada para verse correctamente en vertical y horizontal.

Cómo lo hace:

- El peso principal del programa recae el la clase VistaJuego, un descendiente de View. Desde el hilo principal se representan los gráficos que está formado por shapdrawables de distintos colores encontrados en un array definido en values, acá se valida cual círculo y de qué color ha sido tocado y se atiende las entradas de usuario. Además, se crea un hilo secundario para llamar al método actualizaFisica() responsable del movimiento de los círculos

Captura de pantallas:

