



# Prova di laboratorio

Nome:

Matricola:

**NOTA:** Il nome dell'app deve essere CognomeNome (PRIMA IL COGNOME) dove ovviamente Cognome è il proprio cognome e Nome il proprio nome. **Quindi, usare CognomeNome al momento della creazione del progetto in AndroidStudio.**

Scrivere un'app che consiste di 2 Activity. La prima activity implementa un videogame; la seconda activity serve per visualizzare i punteggi dei 3 migliori giocatori. Nella activity del videogioco ci sono due pulsanti che servono rispettivamente ad iniziare e finire una partita. La partita è fittizia e prevede semplicemente un contatore che può essere incrementato e decrementato con 2 pulsanti. Il valore del contatore nel momento in cui si preme il pulsante di fine partita è il punteggio ottenuto nella partita. Se il punteggio ottenuto è fra i migliori 3, viene chiesto di inserire un nome e la classifica verrà opportunamente aggiornata.

Un ulteriore pulsante permette di lanciare la seconda activity che serve semplicemente a visualizzare i 3 migliori punteggi con i rispettivi nomi. La classifica non deve essere persa passando da un'activity all'altra e nemmeno se si esce dall'app.

Miglioramento 1: Fare in modo che durante lo svolgimento di una partita non si possa cliccare il pulsante di inizio di una nuova partita e nemmeno quello per visualizzare i record. Analogamente se non c'è una partita in corso, disabilitare il pulsante di fine partita.

Miglioramento 2: Curare l'aspetto grafico

Miglioramento 3: Implementare un gioco più interessante, ovviamente non complicato perché non c'è il tempo necessario.