

GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO

PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO: REACT NATIVE

Prática 07: React Native – Game JoKenPo2



Obs.: as imagens para desenvolvimento da aplicação podem ser obtidas [aqui](#).

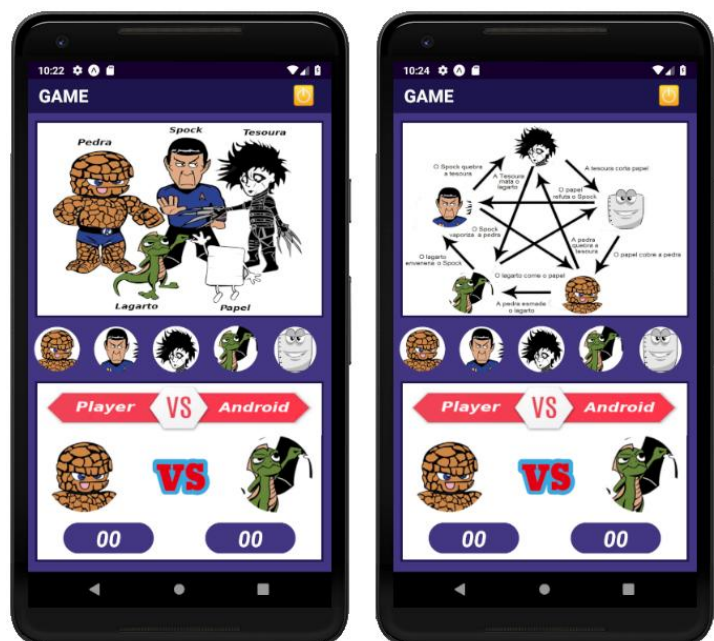
Obs.: o arquivo “.apk”, exemplo de funcionamento do game, pode ser baixado [aqui](#).

Obs.: um “.gif” do aplicativo funcionando pode ser visto [aqui](#).

Funcionalidades – Game JoKenPo2

1. Utilizando como base a codificação do aplicativo Megasena, construída e disponibilizada durante as últimas três semanas de aula, construa um Game de JoKenPo moderno, denominado JoKenPo2. Ele deve possuir as seguintes funcionalidades:
 - ✓ Permitir que o usuário visualize as regras do jogo, alternando a imagem do logo principal da aplicação;

Ao clicar no **menu game**, a imagem do logo principal é alterada para as regras do jogo e vice versa.



Gil Eduardo de Andrade

- ✓ Possibilitar que um dos personagens sejam selecionados pelo usuário (player) para gerar uma disputa contra o computador (android);

Ao clicar em um dos **personagens**, este é apresentado no painel de batalha e um oponente é gerado para o computador. De acordo com as regras são contabilizadas as pontuações do jogador e do computador.



DICA: Imagem como Botão:

Para tornar uma imagem pressionável, utilize o componente **<TouchableOpacity>**, como mostra o exemplo de código a seguir:

```
<TouchableOpacity onPress={ () => this.onPress(2) }>
  <Image
    source={ require('../img/pedra_vs.png') }
    style={ { width: 64, height: 64 } }
  />
</TouchableOpacity>
```

- ✓ Permitir que o usuário reinicie a aplicação (zerar as pontuações do jogador e do computador), clicando no ícone (a direita) no menu superior;



Ao clicar no ícone de “restart” a aplicação deve zerar a pontuação do jogador e do computador.

Gil Eduardo de Andrade

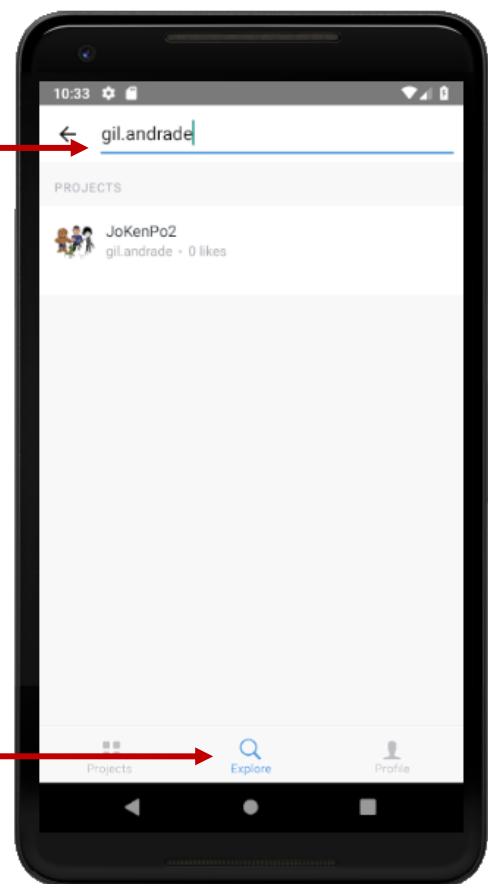
Baixando e Testando Game via App Expo

Caso o aluno queira testar o aplicativo exemplo codificado pelo professor, ele pode buscá-lo no App Expo, previamente instalado em seu smartphone, através do nome do desenvolvedor (***gil.andrade***) como mostra a imagem a seguir:

(2) Na barra de pesquisa digite o nome de usuário do desenvolvedor, neste caso: ***gil.andrade***.

(3) Selecione a aplicação ***JoKenPo2***, desenvolvida e disponibilizada para testes pelo professor.

(1) Selecione a opção Explorer do aplicativo Expo.



Gil Eduardo de Andrade