



Problema SlotMachineMIDP (2 puntos)

Como estrategia de promoción del casino on-line, además, se ha decidido ofrecer juegos para dispositivos móviles. Le han pedido desarrollar un prototipo de una máquina tragamonedas sencilla utilizando sus conocimientos de J2ME. Para ello, le proporcionan un esqueleto del MIDlet (`SlotMachineMidlet`), una imagen que le permitirá generar el tablero del juego (Figura 1) y una clase `SlotGameCanvas` que ofrece los siguientes métodos:

- `int[] obtenerPiezas()`; devuelve un array de 9 posiciones generado de forma aleatoria.
- `void llenarTile(int[])`; asigna valor a las celdas de un objeto `TiledLayer` a partir de un array.
- `boolean haGanado()`; devuelve `true` si el usuario ha hecho una fila, o de lo contrario `false`.
- `void obtenerPremio()`; envía el resultado a un servidor J2EE utilizando una **conexión HTTP** y obtiene el premio almacenándolo en un atributo destinado para ello.

```
01 public class SlotMachineMidlet extends MIDlet {
02     private Display display;

03     public SlotMachineMidlet() {
04         display = Display.getDisplay();
05     }

06     public void startApp() {}
07     public void pauseApp() {}
08     public void destroyApp(boolean unconditional) {
09         display = null;
10     }
11 }
```

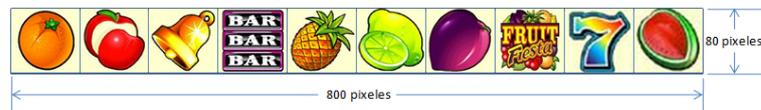


Figura 1: Imagen tiles.png

Responda las siguientes preguntas:

1. (0.5 punto) **Añada el código** necesario para que tan pronto arranque la aplicación se vea el tablero de juego (`SlotGameCanvas`) (**Nota:** Indique después de que número de línea añada su código).

2. (1.5 punto) **Implemente la clase SlotGameCanvas** utilizando el API de juegos de MIDP 2.0 con los métodos necesarios para:

- crear y mostrar el tablero de juego de acuerdo con el ejemplo que se muestra en la Figura 2.



Figura 2: Tablero de Juego

- detectar que cuando el usuario pulse la tecla 5 (FIRE_PRESSED) se genere un nuevo tablero y se compruebe si ha ganado. En caso afirmativo, ha de enviar el resultado al servidor para conseguir el premio (**Nota:** Ha de tener en cuenta que si ocurre algún problema durante la conexión, el juego no debe bloquearse).