

The background is a dark navy blue. In the top left, there is a vertical orange rectangle. To its right, a series of white dots forms a diagonal line. Below the rectangle, there are several parallel white diagonal lines. In the bottom left, there is a horizontal row of white dots. In the bottom center, a large orange arc is visible. In the bottom right, there is a large orange semi-circle. To the right of the title, there is a grid of white dots.

Manual para el Usuario

B&G Charadas

Notas de Autores

Gerlen Elivet Aquino Zorrilla (Matricula 2018-6497)

Belkis Vázquez (2018-6504)

Febrero 2020

Instituto Tecnológico de las Américas.

Desarrollo de Software.

Programación III

Este trabajo va dirigido


Los Juegos son la Forma más Elevada de
investigación

Introducción

B&G Charadas: Es un juego divertido multijugador que te motiva a adivinar las palabras que aparecen en la pantalla del teléfono a través de las pistas que tus amigos o familiares tienen que proporcionarte con mímicas o gestos. Tienen permitido bailar, cantar, gritar o actuar. Mientras más palabras adivines más puntos obtendrás.

A partir de ahora, le has encontrado otro uso a tu celular. En vez de tenerlo en la mano, te toca tenerlo en la frente.

¡A jugar!



Como jugar

1. Divide a los jugadores en equipos pares: Técnicamente, no necesitas equipos pares para jugar, pero cada persona adicional en el otro equipo es una persona más que podría adivinar la respuesta.
2. Establece un límite de tiempo: Por lo general, cada ronda tiene un límite de tiempo, pero puedes modificarlo dependiendo de la edad del grupo y el nivel de habilidad de los jugadores. Un buen límite de tiempo para empezar sería 1 minutos.
3. Elige una categoría: Debemos elegir una de las siguientes categorías: política, adivinanzas, deportes, acciones, animales, objetos y actores.
4. Pon el teléfono en tu frente: Coloca el teléfono en la frente, el que tenga el celular en la frente será el que deberá adivinar la palabra.
5. Adivina las palabras: El resto de compañeros debe de describir la frase quien tiene celular será quien adivine.
6. El jugador podrá adivinar tantas preguntas como pueda (cuando el usuario adivine una pregunta gira el dispositivo móvil hacia delante y si quiere pasar (bypass) la pregunta gira el dispositivo hacia atrás, siempre que el temporizador no llegue al tiempo límite (cero).
7. Cuando se acabe el tiempo, ignora la adivinanza actual, muestra un mensaje que dice que se acabó el tiempo y muestra la estadística de todas las adivinanzas que el usuario adivinó y las que fueron fallidas.
8. Al final el usuario puede decidir si volver a jugar esa misma categoría o cambiar de categoría.

¡¡Diviértete y que gane el mejor!!

The background features a light beige color with a subtle, intricate pattern of thin, golden-brown lines. These lines form a complex network of paths, some straight and some curved, resembling a stylized circuit board or a topographical map. A prominent feature is a large, multi-layered circular arc in the center, composed of several concentric lines. The overall aesthetic is clean, modern, and technological.

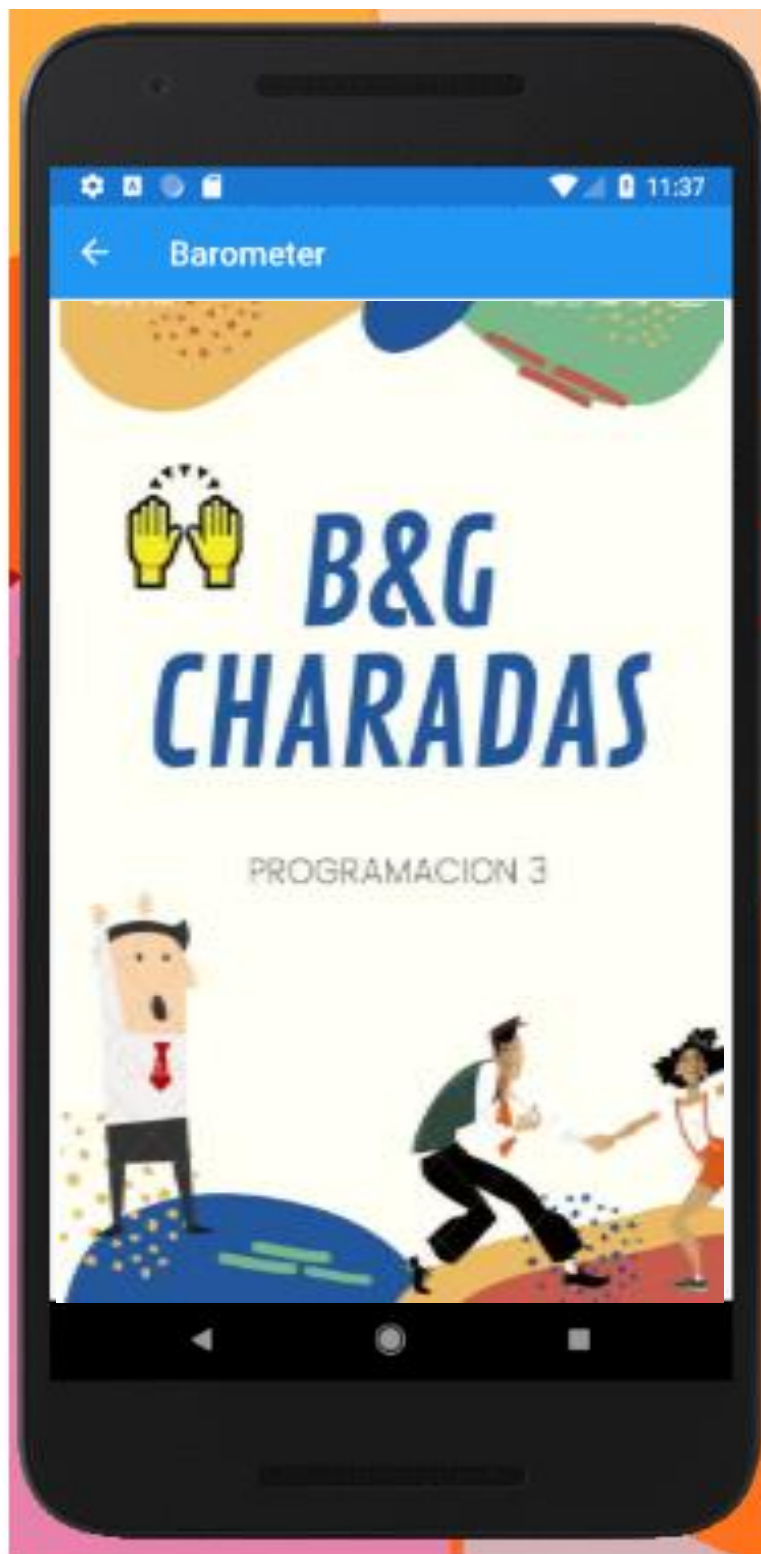
Usuariu

Icono



Este es el icono de la aplicación que se utilizara para representar el juego.

Pantalla de inicio



La pantalla de inicio será la que aparece tras completar la carga del sistema operativo en un dispositivo móvil.

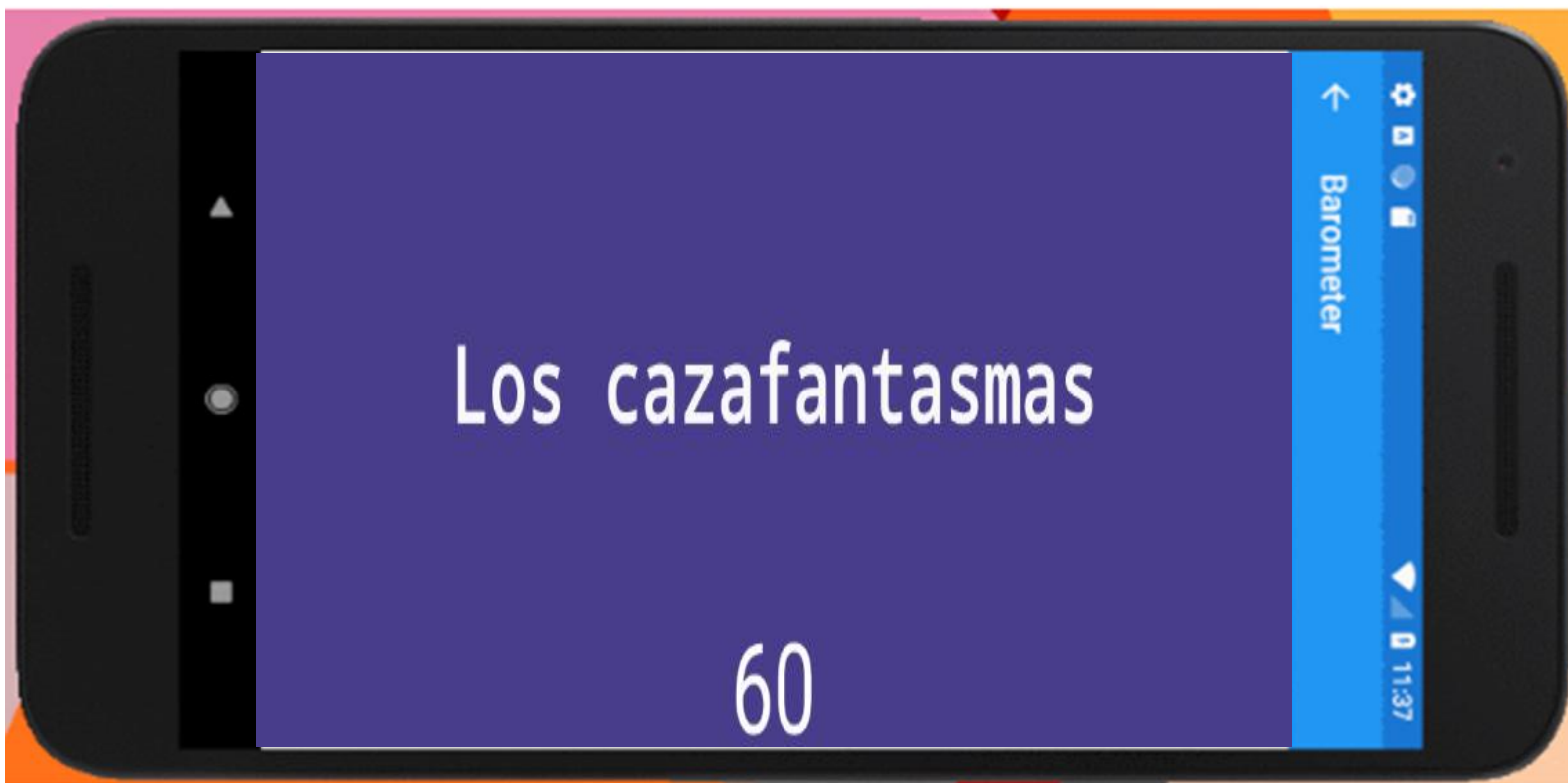
Pantalla de categoría



Esta sección será en la que todos los jugadores podrán navegar por la página principal.

Esta página consta unas series de imágenes cada una relacionada con una determinada categoría, permitiéndole al jugador seleccionar una categoría dándole la oportunidad al jugador de seleccionar una categoría e iniciar el juego.

Inicio del juego



Esta página será la que aparecerá inmediatamente el usuario seleccione una categoría, teniendo un tiempo de cinco segundos antes de colocar el celular en la frente y luego 1 minuto, para que el jugador adivine una series de palabras.

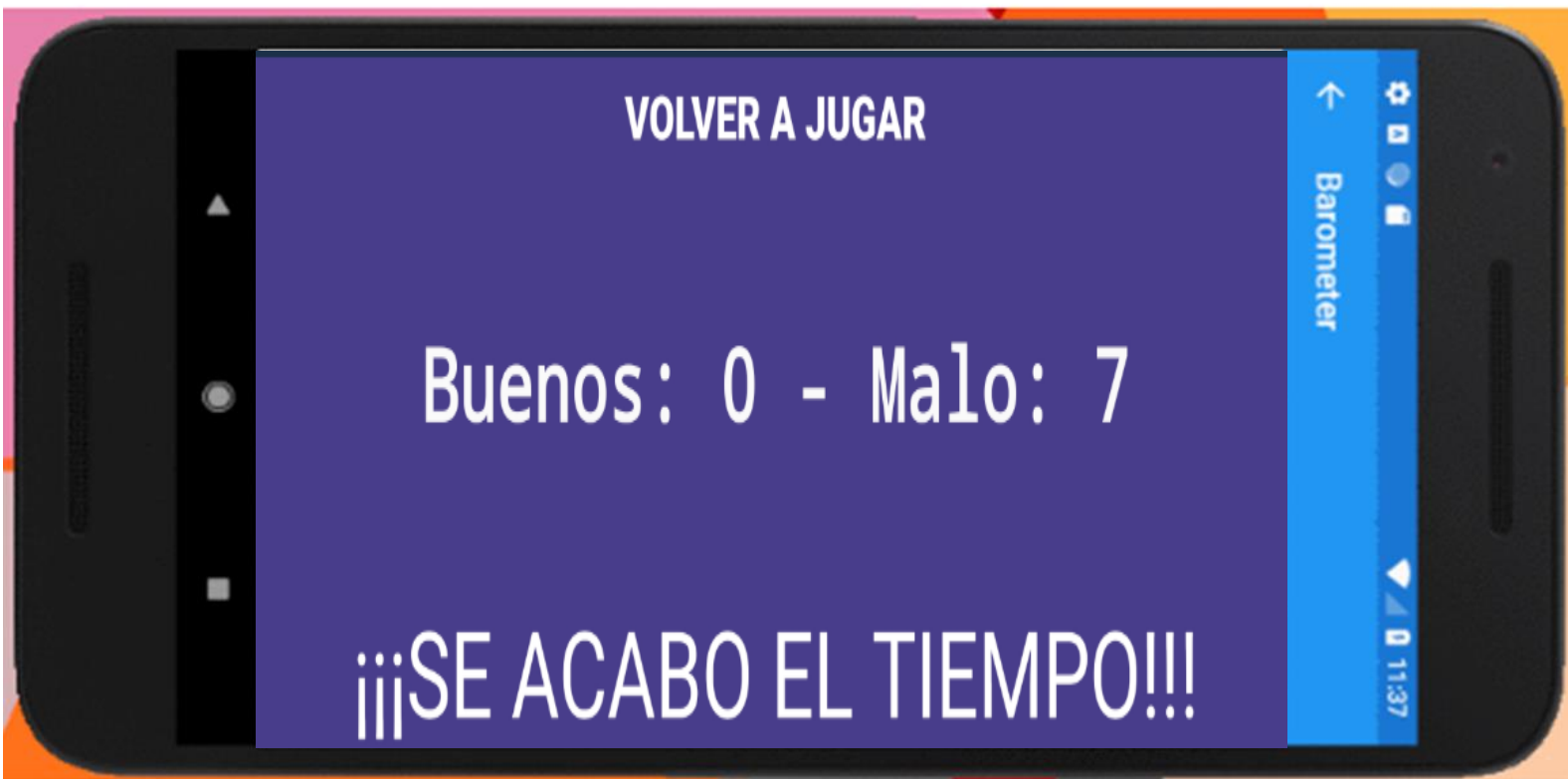


Cuando el jugador adivine una palabra deberá girar la pantalla del dispositivo hacia atrás, siempre que el temporizador no llegue al límite que es cero.



Cuando el usuario quiera pasar una pregunta debe girar el dispositivo móvil hacía delante, así pasando a otra palabra.

Pantalla de fin de juego



Al final de la partida el usuario vitalizara esta pantalla que le mostrara un historiar con la cantidad de palabras aceptadas y cuantas no fueron contestadas. Además le brindara la opción al jugador de volver a jugar en la misma categoría o cambiar la categoría.

