

Prueba - PopUp

Arte y Diseño

- 1.- Estilo: Utilice como referencia, el estilo que necesitabais para dicha prueba. Para ello utilice referencias tanto del estilo que queriais como del antiguo.
- 2.- UI/UX: Para que quedara sencillo y limpio, intente que quedara lo mas ergonómico posible para que el usuario, pudiera entenderlo rapidamente sin texto aditivo.
- 3.- Animación del Pop-Up: Se muestra de manera progresiva, rapida y limpia. Aparece y desaparece. Este efecto, lo tuve que animar modificando el alpha de las imagenes.
- 4.- FX: Utilice el praticle system en varios efectos el cual para crear el efecto de las estrellas, tuve que diseñar la estrella y los modifique en Unity para crear dicho efecto. Ademas, al pulsar el botón del play, aparecen un efecto alrededor del recuadro del Pop-Up, que muestra un efecto para confirmar que has pulsado el botón.

Programación y Pruebas

- 1.- Implementación: Solo tuve que introducir todos los sprites que iba a utilizar en una carpeta en el proyecto de Unity. Luego para colocar todo los sprites en pantalla, exporte la UI final para utilizarla como referencia y poder ordenar todo más facilmente.
- 2.- Gestion de pantallas: Un script creado con Rider para activar el juego al que se va a jugar. En este caso, aparece un botón que al pulsarlo, cargará una pantalla que nos indicará que estamos jugando. Para hacer que esta prueba sea algo más sencilla de testear, añadí un boton a la pantalla de juego para regresar a menú.
- 3.- Animacion y programación: Scritp sencillo que activa una serie de animaciones como el botón del play, animaciones de slide o efectos varios, como el efecto de las estrellas, opacar el background, o el cambio de pantallas.

Programas utilizados

Unity, JetBrains Rider, Photoshop CC e Illustrator.