

Las siguientes imágenes son únicamente referenciales.

Estado 1

Escaleras y Resbaladeras



Nombre Jugador




Nombre Jugador



Nombre Jugador

Empezar

Estado 2



Instrucciones

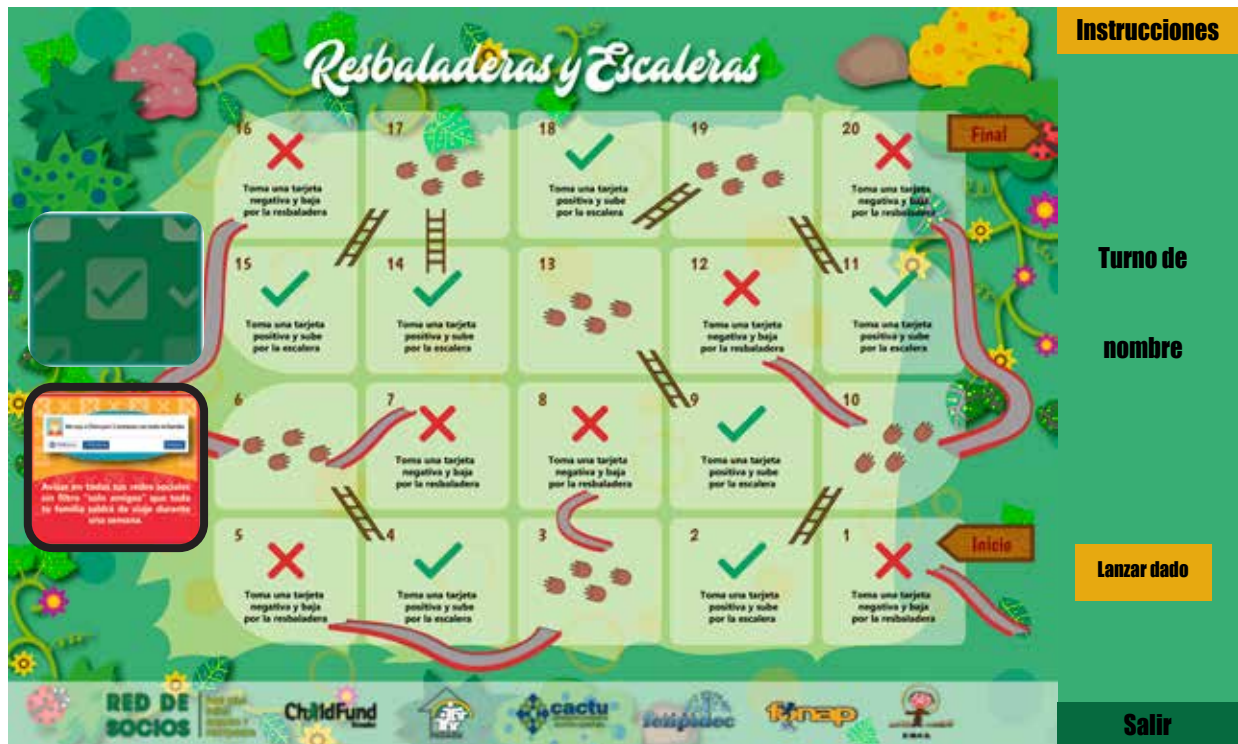
Turno de nombre

Lanzar dado

Salir

Las siguientes imágenes son únicamente referenciales.

Estado 3



Estado 3.1a



Estado 3.1b



Estado 3.2a



Estado 3.2b



Estado	Acción usuario	Funcionalidad
0. Intro	<p>Clic para empezar</p> <p>Clic información qué es amor.</p> <p>Clic Créditos</p>	<p>Introducción sobre el juego.</p> <p>Modal de “qué es amor?”</p> <p>Modal créditos</p>
1. Menú inicial	Clics para seleccionar número de jugadores.	Selección de número de jugadores.
2.0 Inicio de juego.	Clic para cerrar las instrucciones y empezar el juego.	Aparecen las instrucciones de juego tipo modal. La computadora designa quién empieza la partida.
2. Tablero de juego.	<p>Clic sobre botón salir.</p> <p>Clic para abrir instrucciones.</p> <p>Clic sobre lanzar dado para mover la ficha.</p>	<p>Se puede salir y volver al Menú principal (estado 1)</p> <p>Abre modal con las instrucciones del juego (estado 2.1).</p> <p>Se lanza el dado y la ficha se mueve automáticamente hasta la casilla correcta del jugador de turno. (Abre estado 3 cuando corresponde)</p>
3. Selección Tarjeta	Clic sobre la tarjeta señalada.	Se señala la tarjeta que el usuario debe seleccionar. Al hacer clic se abre la tarjeta correspondiente (3.1a o 3.1b) en grande sobre el estado 3 (modal).
3.1a 3.1b	Clic para dar la vuelta a la tarjeta.	Animación Giro Tarjeta
3.2a 3.2b	Clic para regresar al Estado 3.	Animación cierre y movimiento por la escalera o resbaladera según corresponda. Pasa de turno (estado 2)
3. Fin	Clic para volver al menú	Se activa al llegar a la última casilla. Se dará un mensaje de ganador con el nombre del jugador y del personaje que llegó al final primero.