

8.2 DIAGRAMA DE FLUJO DE NAVEGACIÓN

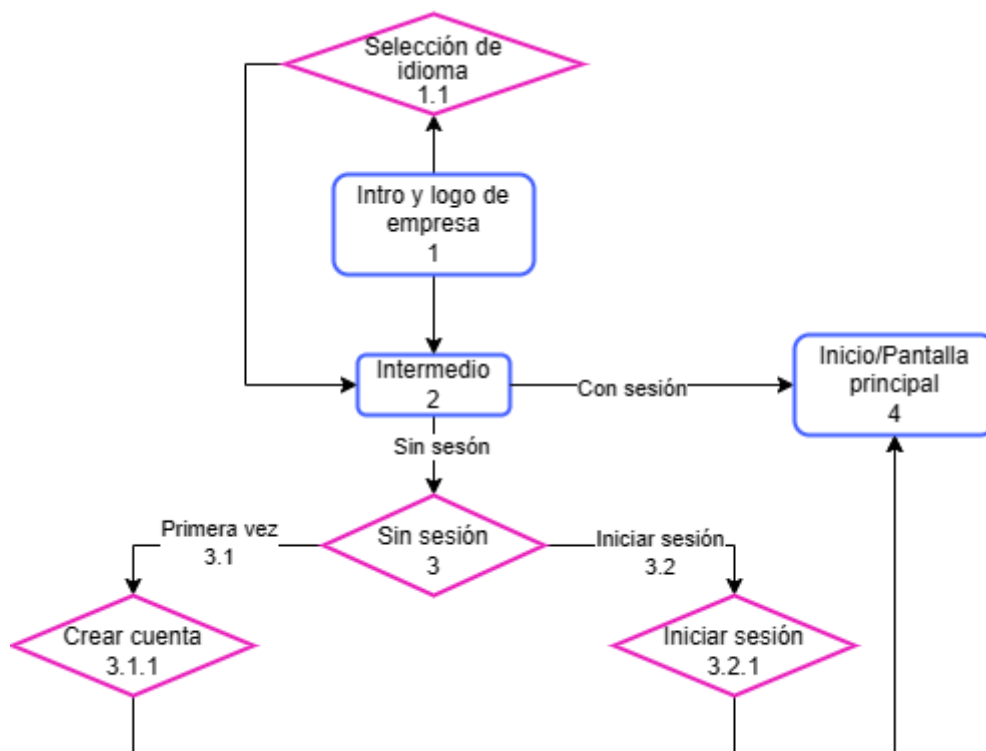
A continuación, se mostrarán los diagramas de flujo y bocetos de las escenas del juego, desde su inicio hasta comenzar una partida.

La siguiente leyenda indica el significado del código de colores de los elementos y botones situados en la interfaz:



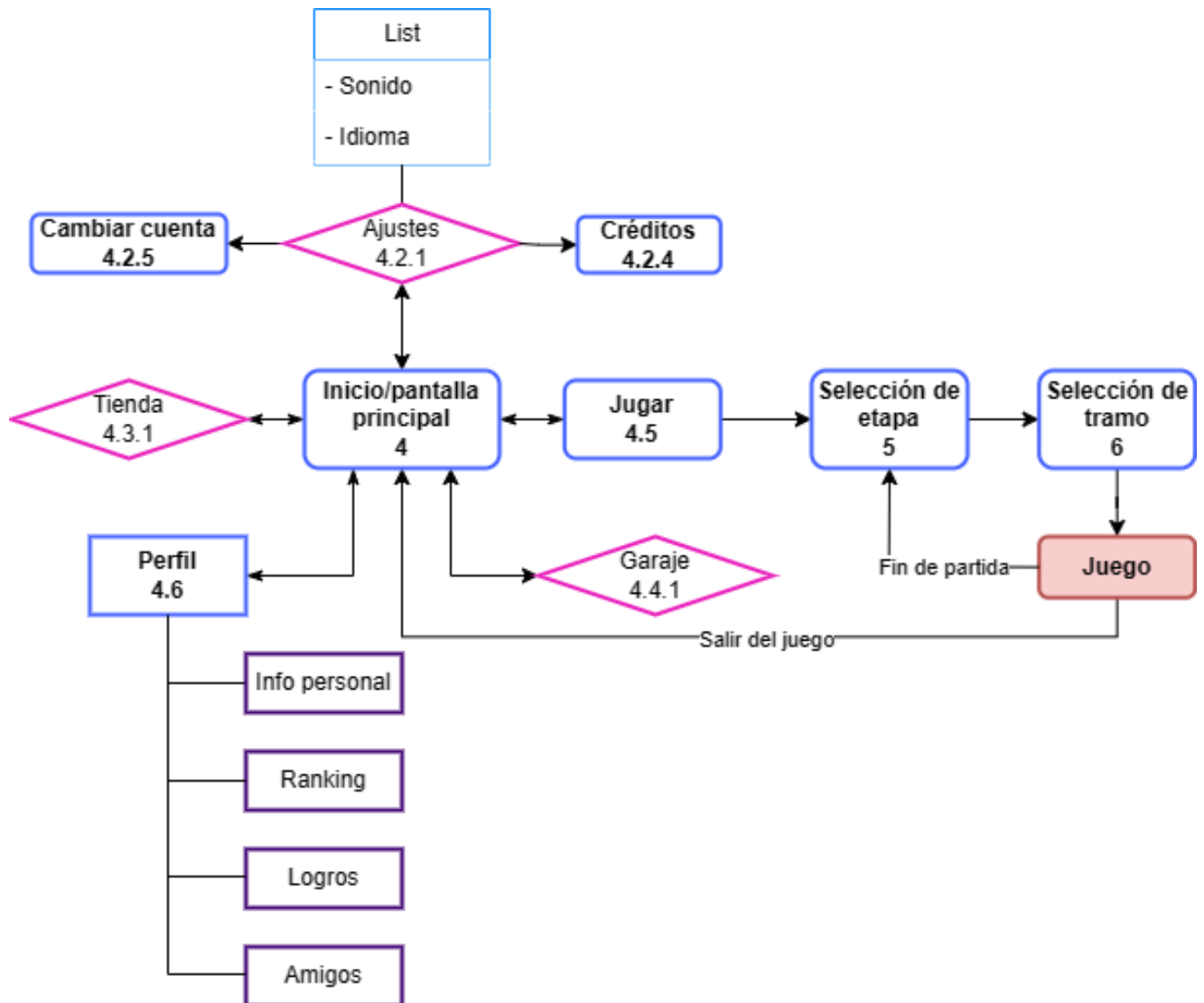
INICIO DE LA APLICACIÓN

El diagrama a continuación indica el recorrido desde que se entra al juego hasta llegar al menú principal. Se puede diferenciar entre si es la primera vez que el usuario accede al juego o si ya tiene una sesión activa:



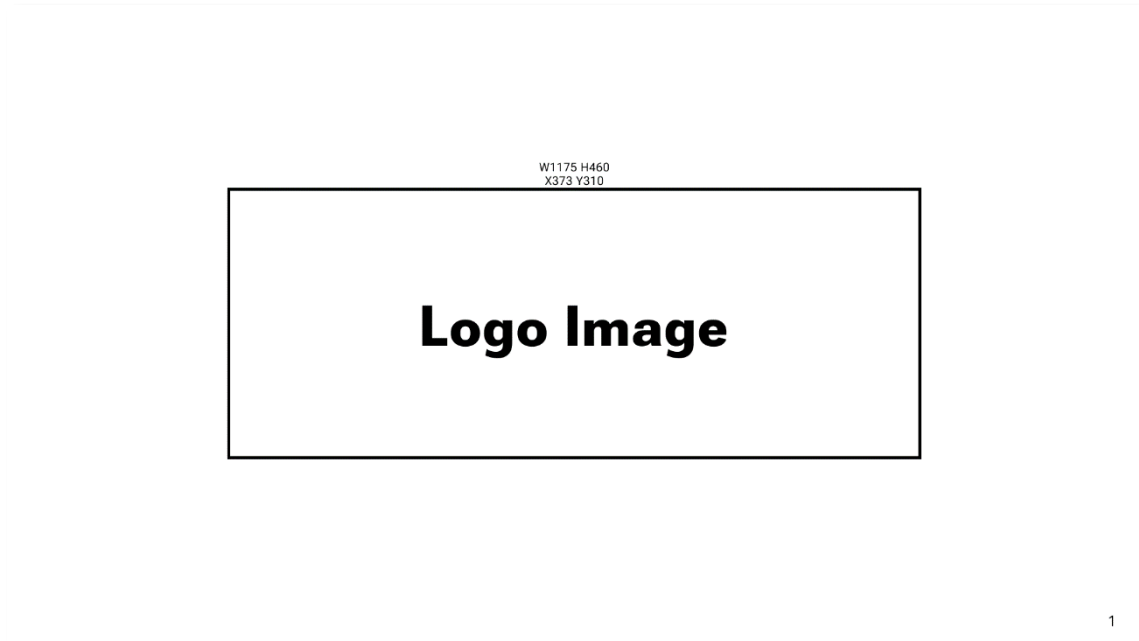
IN GAME

En el siguiente diagrama se puede observar el flujo de pantallas dentro del juego. Desde los diversos menús y opciones, hasta la selección de la partida que se quiera jugar:



8.3 DISEÑO VISUAL DE LAS PANTALLAS

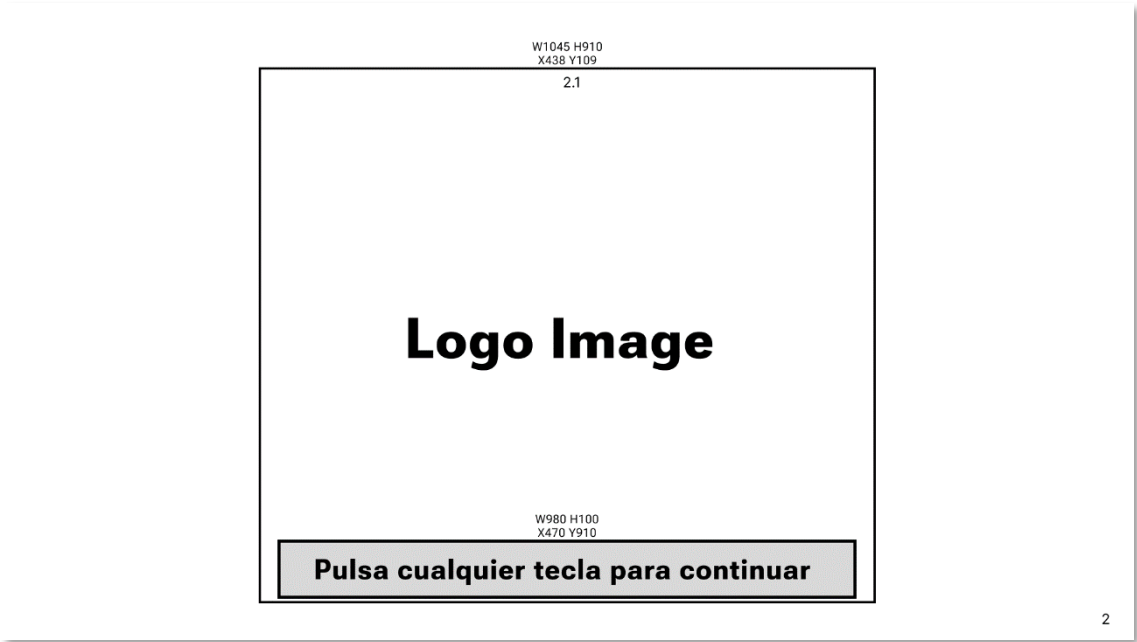
Finalmente, se muestra el diseño de las pantallas para el modelo web del prototipo:



Diseño de la Splash screen con el logo de la empresa



Diseño de la selección de idioma (primera vez que se inicia el juego)



Diseño de la pantalla intermedia



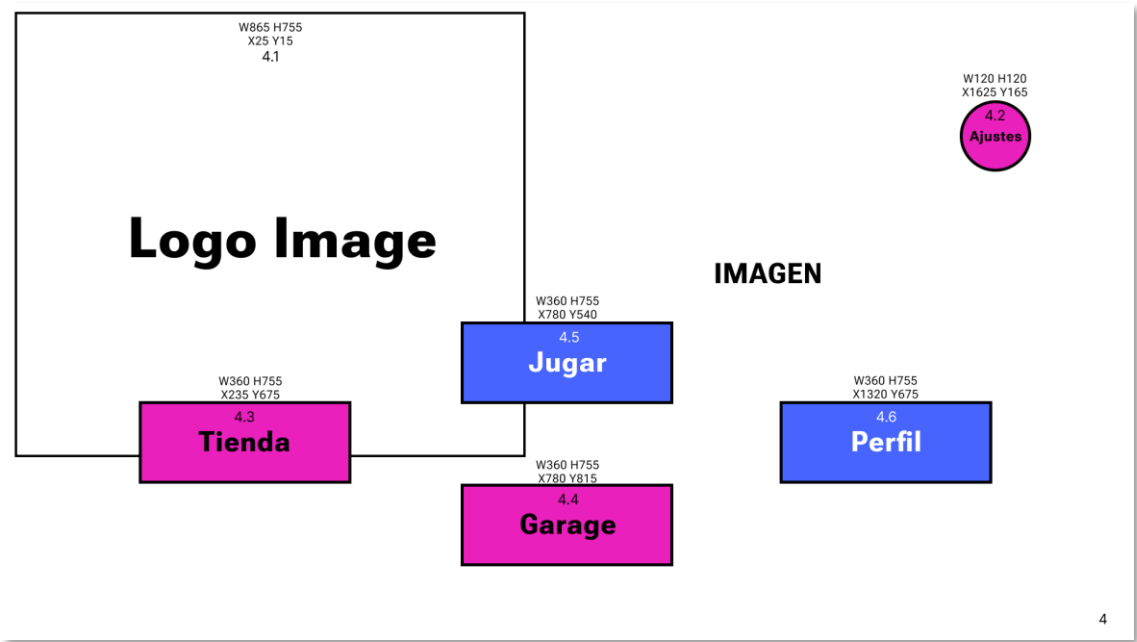
Diseño del pop-up de inicio de sesión



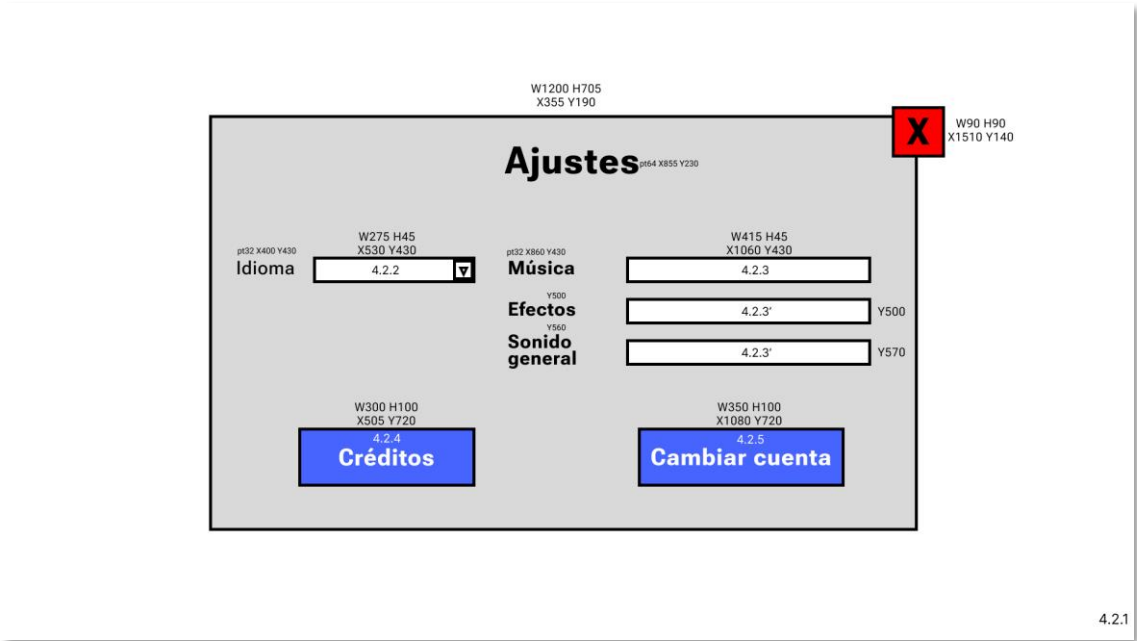
Diseño del pop-up de registro



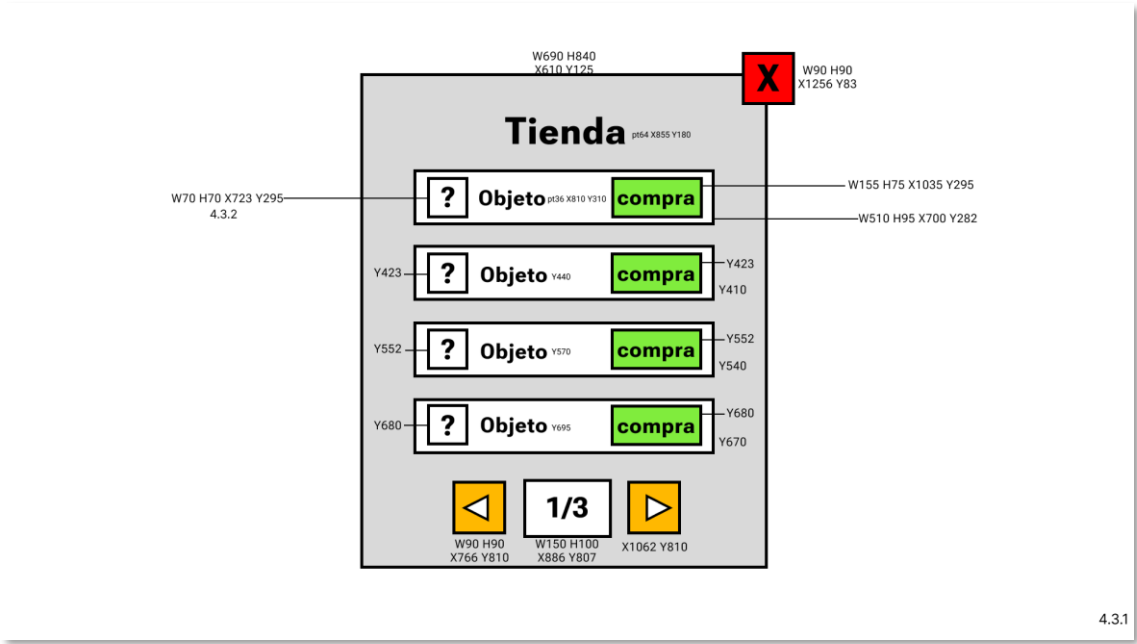
Diseño del pop-up de inicio de sesión



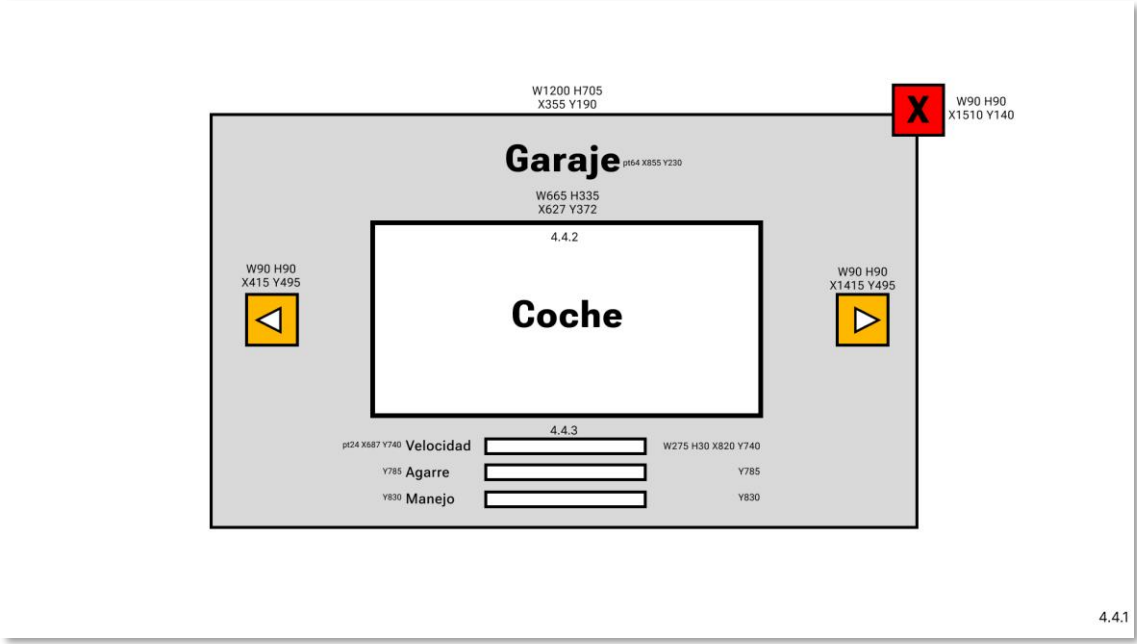
Diseño del menú principal



Diseño pop-up del menú de ajustes Diseño pop-up del



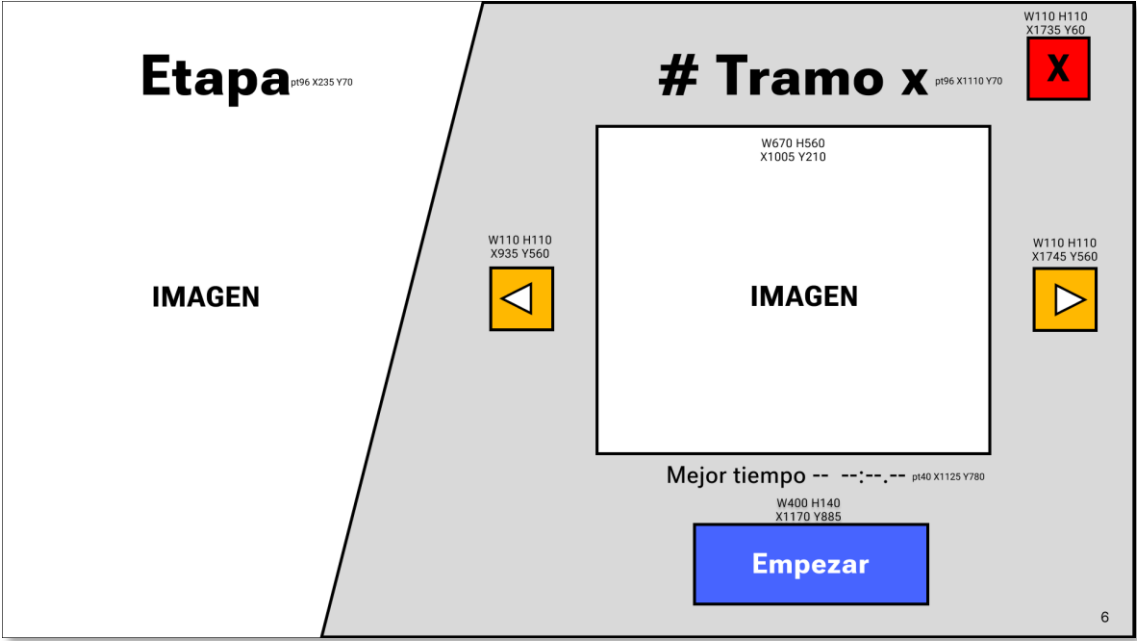
Diseño pop-up de la tienda



Diseño pop-up del garaje



Diseño de la pantalla de selección de etapa



Diseño de la pantalla de selección de tramo