

8.2 DIAGRAMA DE FLUJO DE NAVEGACIÓN

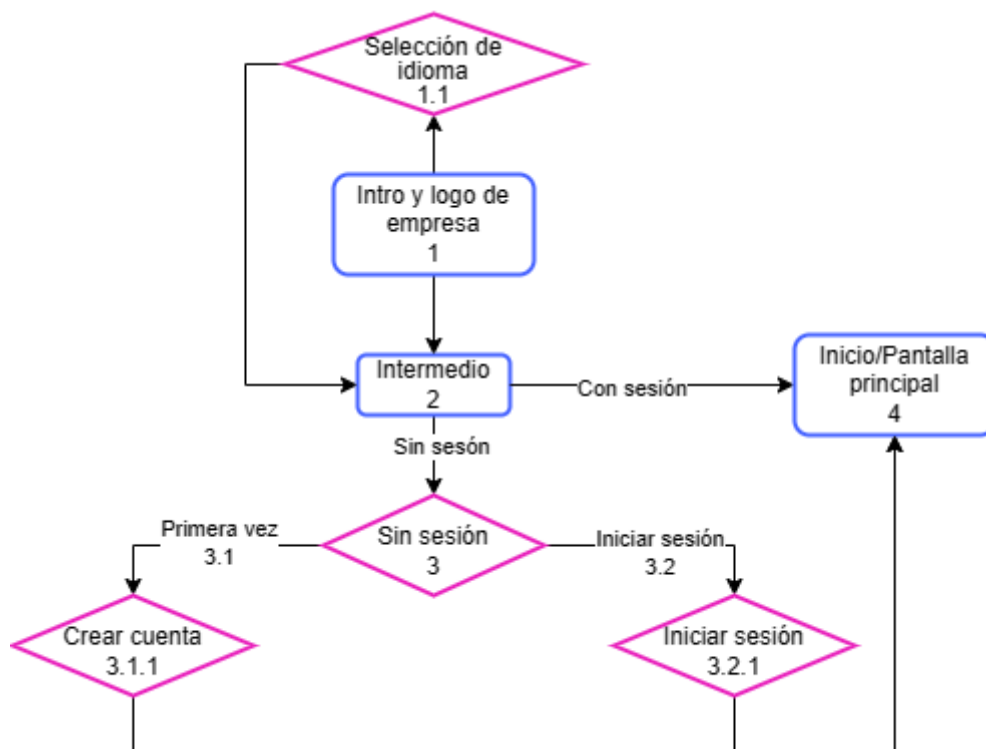
A continuación, se mostrarán los diagramas de flujo y bocetos de las escenas del juego, desde su inicio hasta comenzar una partida.

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



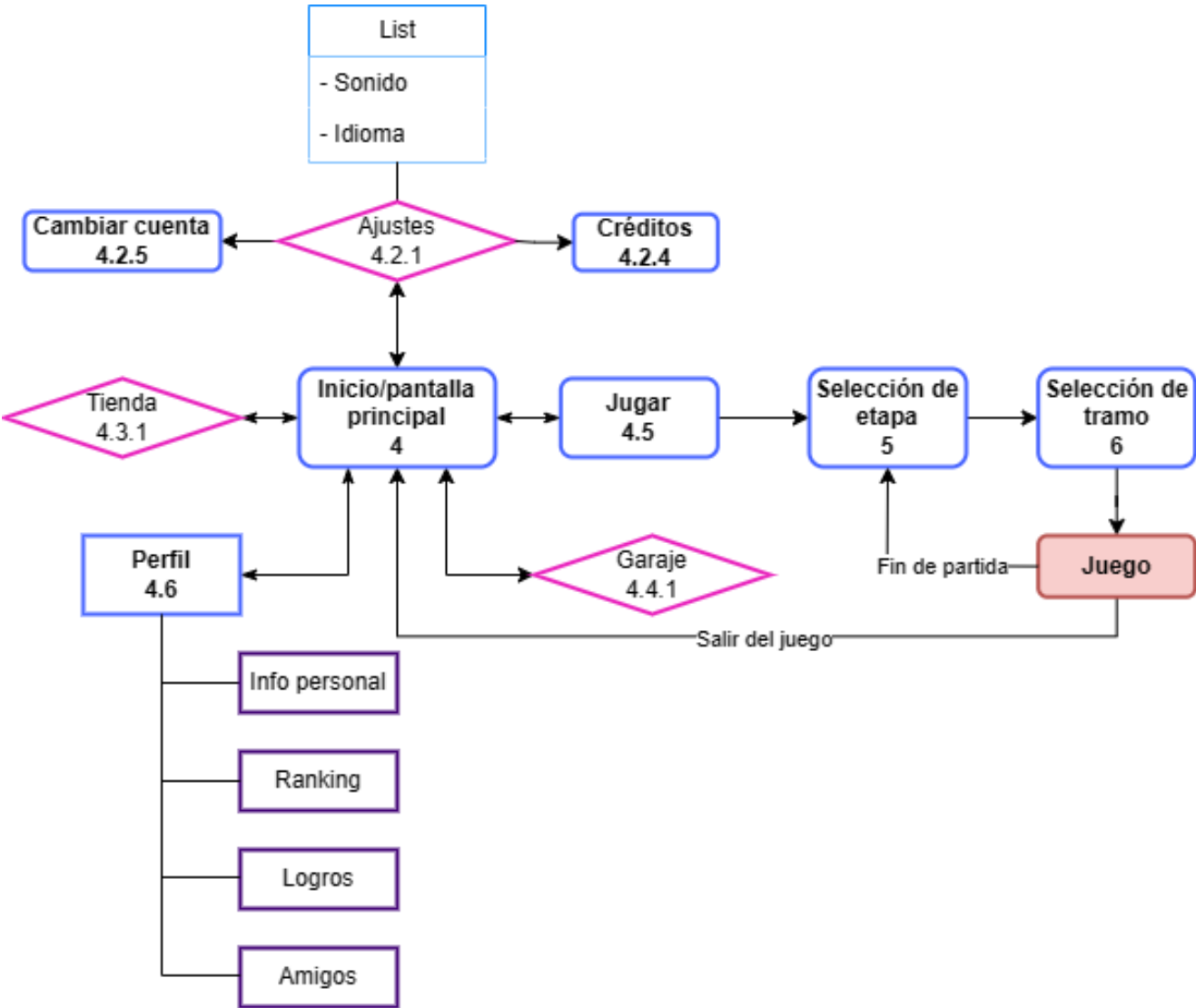
INICIO DE LA APLICACIÓN

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:



MENU

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:

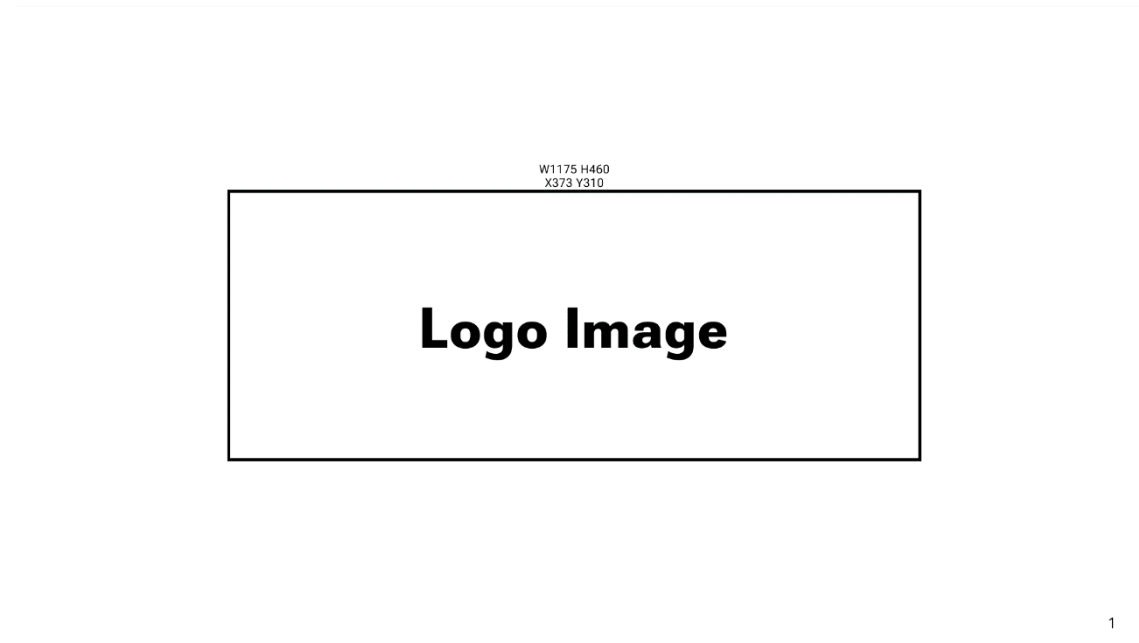


UI IN GAME

Debido a la sencillez de la interfaz in game no se realizará un diagrama de flujo para este apartado.

8.3 DISEÑO VISUAL DE LAS PANTALLAS DEL MENÚ

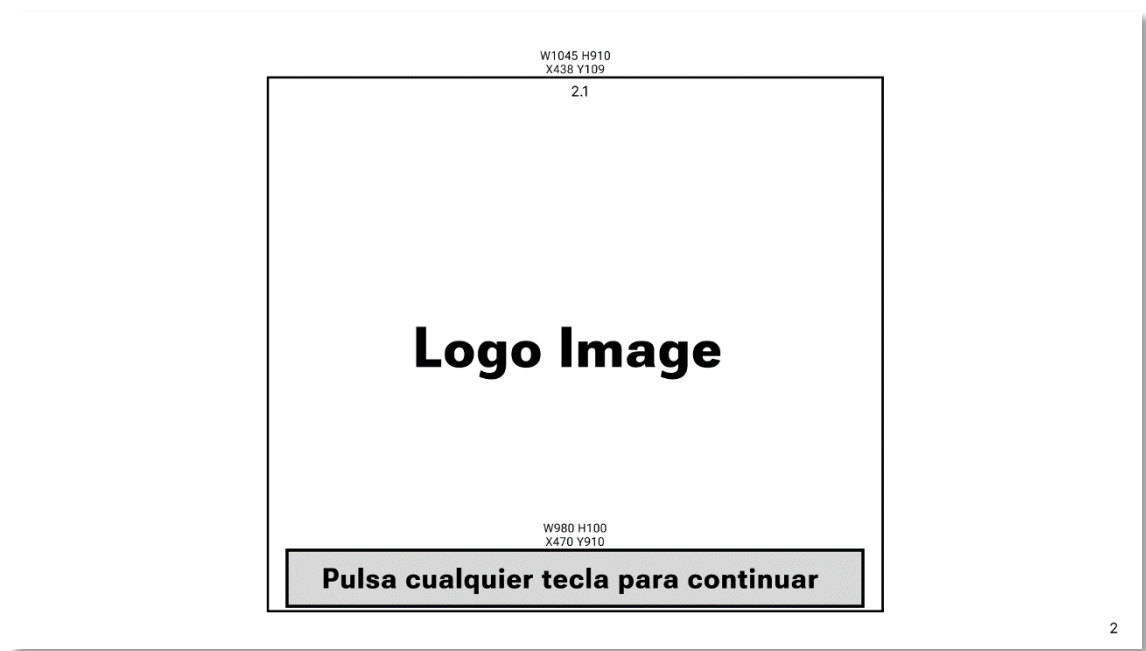
A continuación, se muestra el diseño de las pantallas de menú para el modelo web del prototipo:



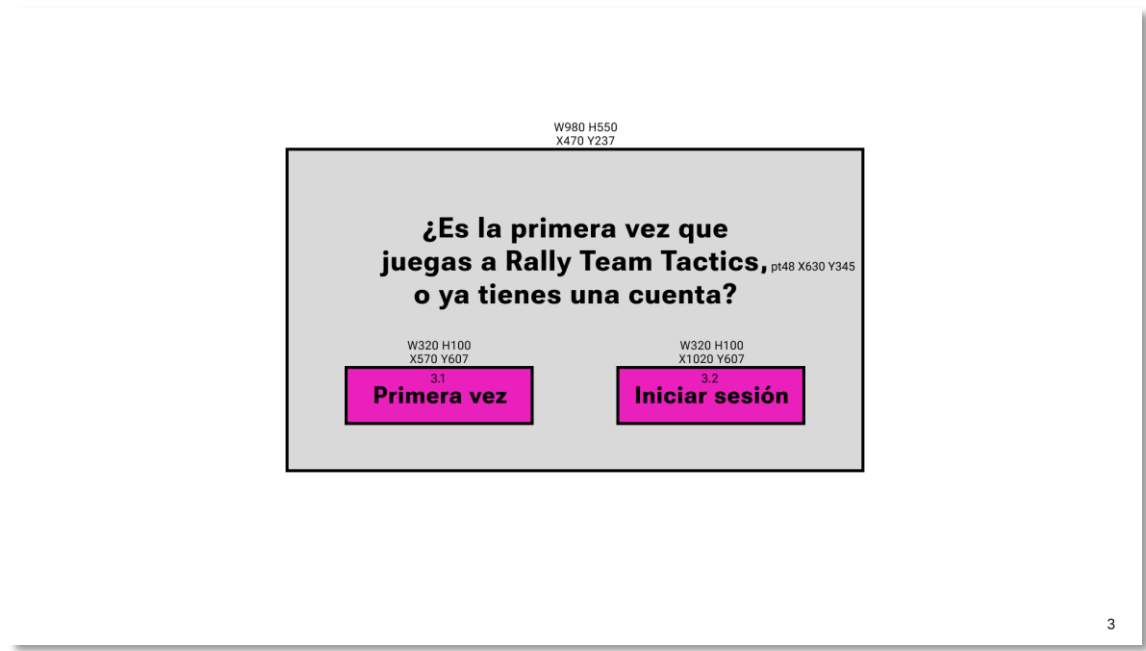
Diseño de la Splash screen con el logo de la empresa



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



Diseño de la pantalla intermedia



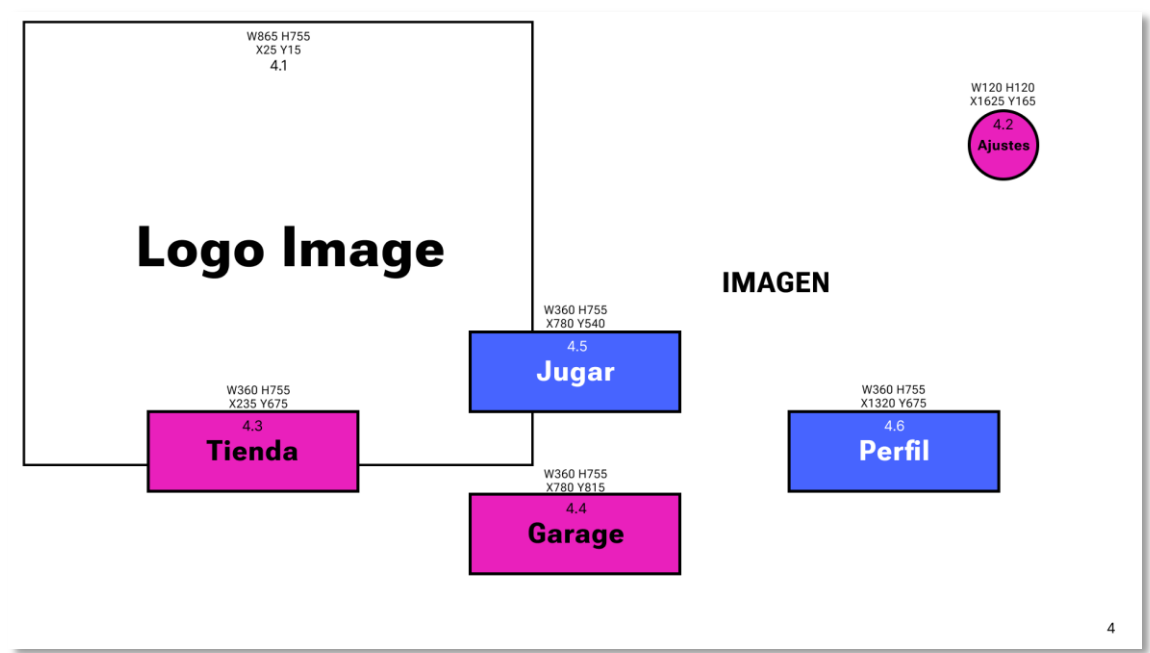
Diseño del pop-up de inicio de sesión



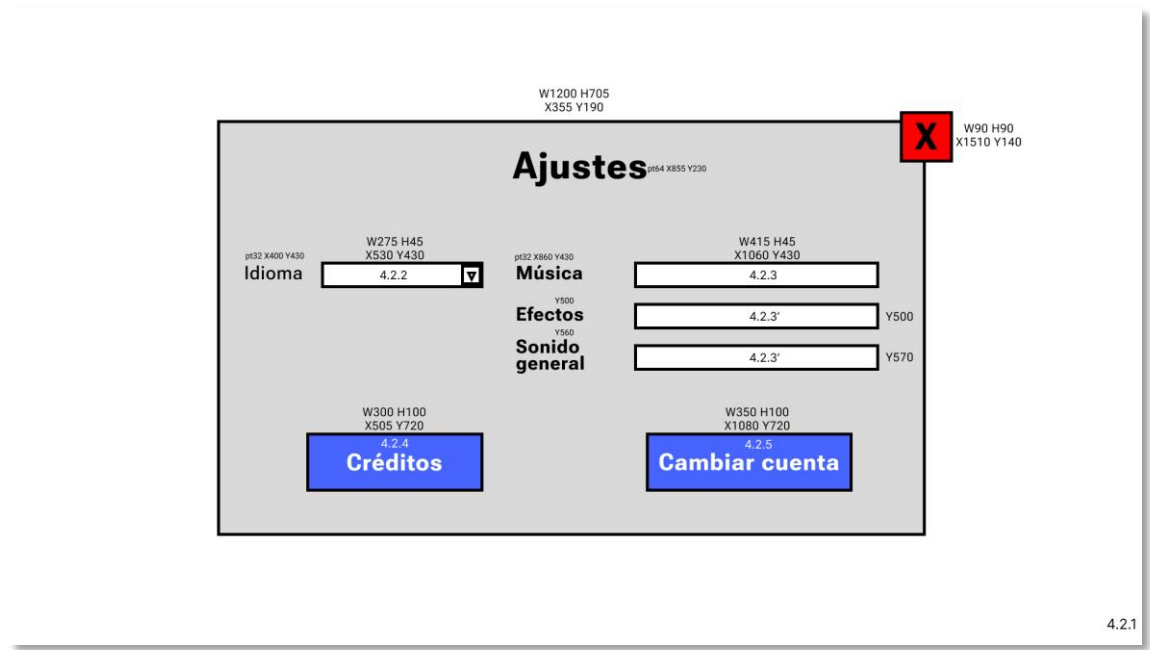
Diseño del pop-up de registro



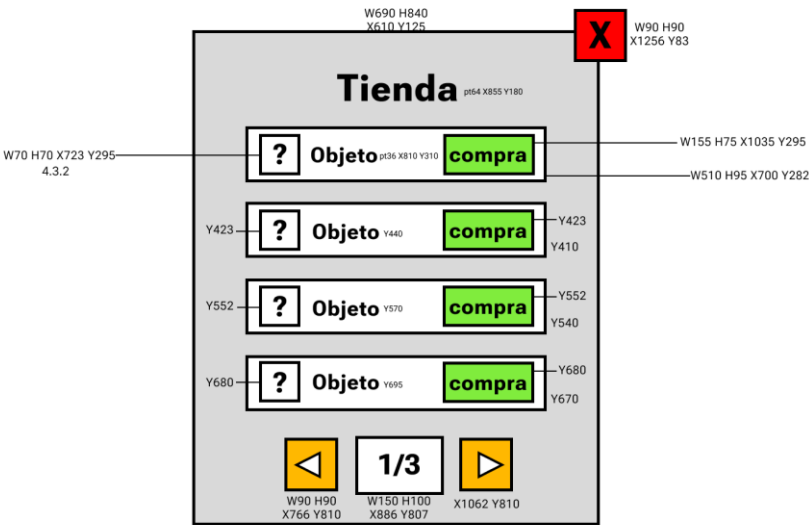
Diseño del pop-up de inicio de sesión



Diseño del menú principal

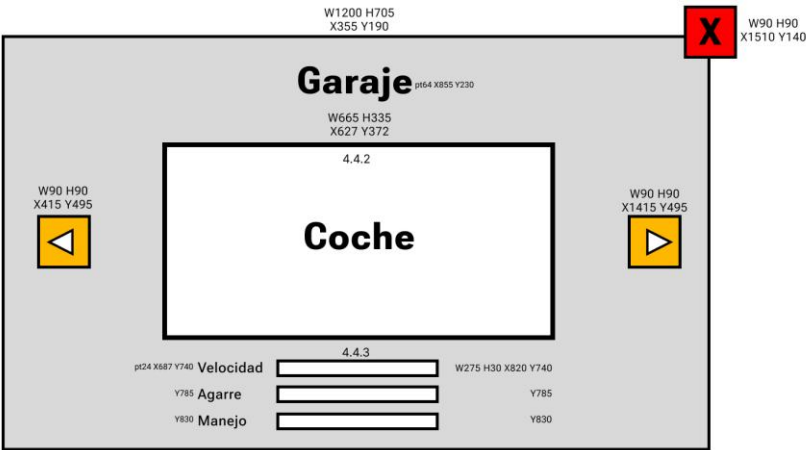


Diseño pop-up del menú de ajustes Diseño pop-up del



4.3.1

Diseño pop-up de la tienda

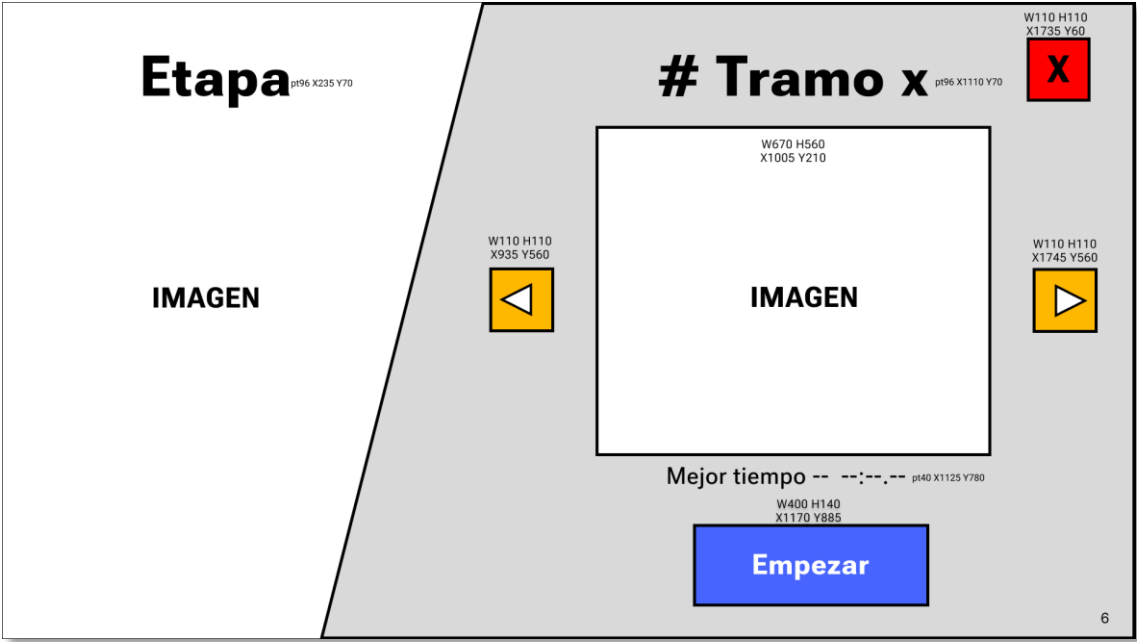


4.4.1

Diseño pop-up del garaje



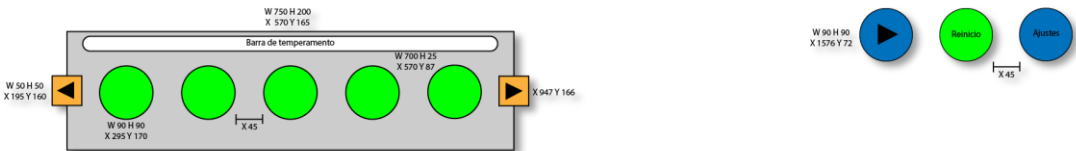
Diseño de la pantalla de seleccón de etapa



Diseño de la pantalla de seleccón de tramo

8.4 DISEÑO VISUAL DE LAS PANTALLAS IN GAME

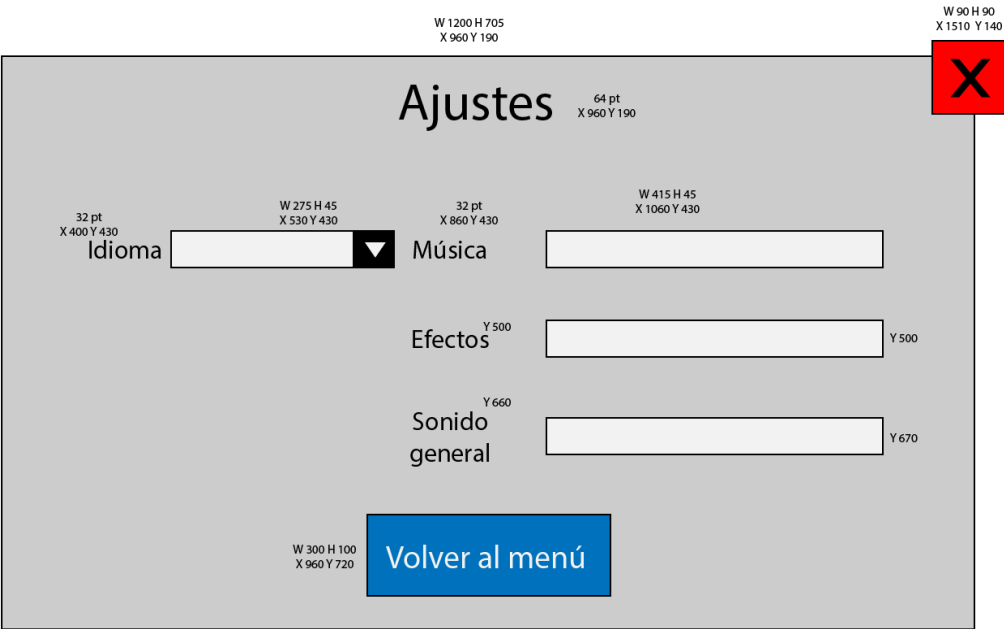
Finalmente, se muestran los diseños de las pantallas de menú in game para el modelo web del prototipo:



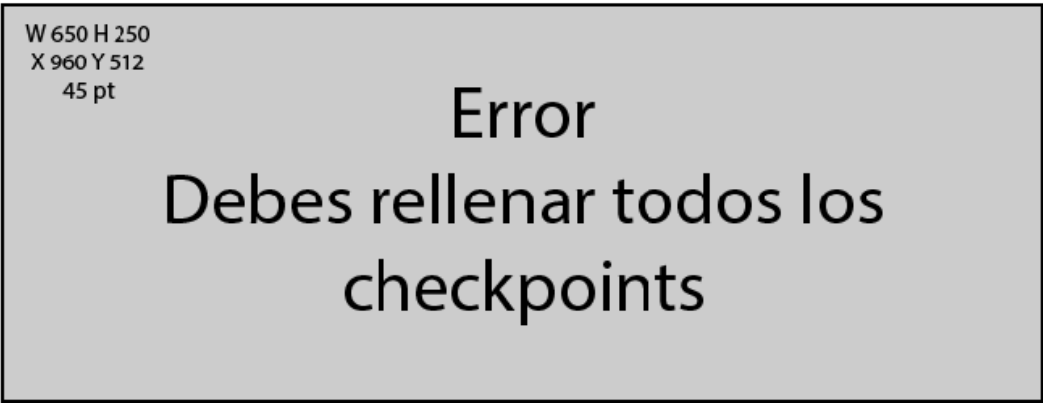
Vista cenital del circuito



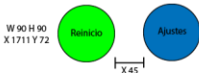
Diseño de la fase de reconocimiento del juego



Diseño pop-up del menú de ajustes



Diseño pop up de mensaje de error

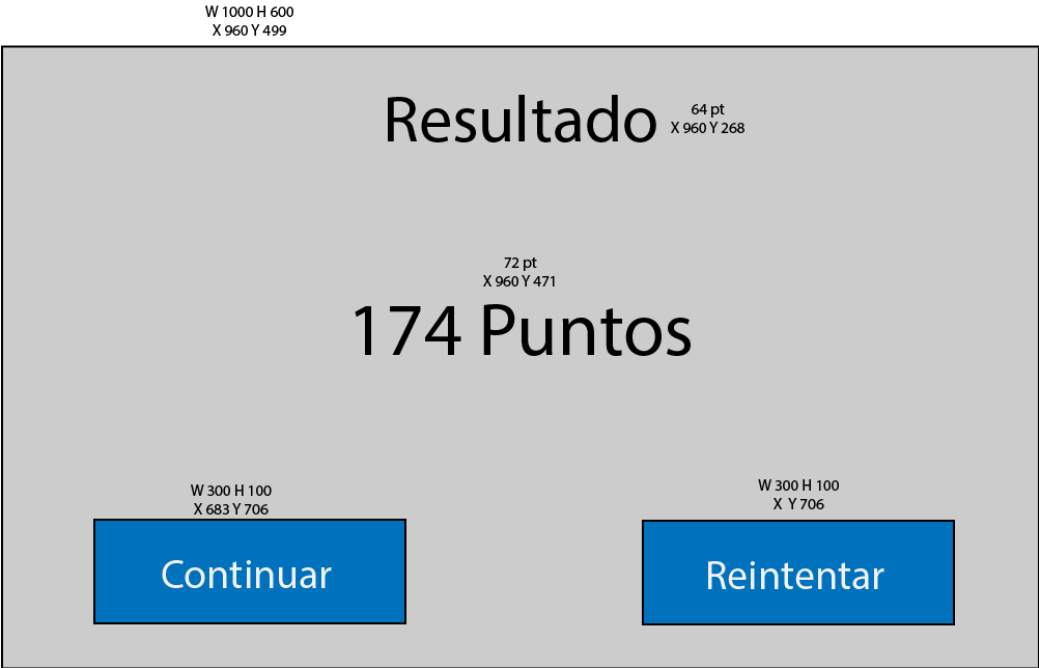


Vista cenital del circuito

Diseño de la vista de la fase de ejecución



Diseño pop up del ranking



Diseño pop up del resultado