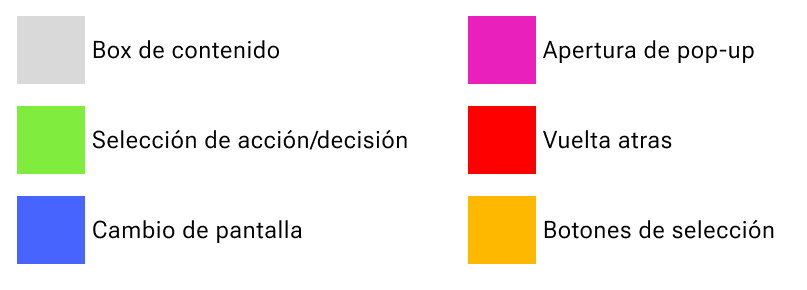
## 8.2 Diagrama de flujo de navegación

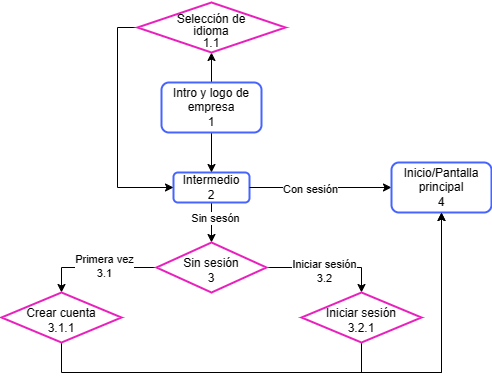
A continuación, se mostrarán los diagramas de flujo y bocetos de las escenas del juego, desde su inicio hasta comenzar una partida.

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



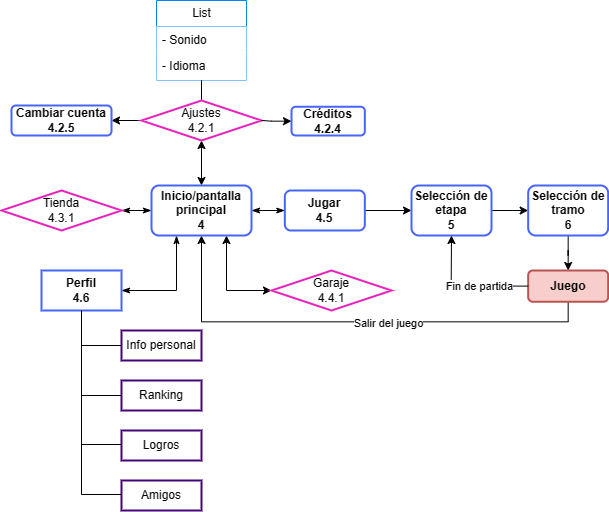
###### Inicio de la aplicación

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:



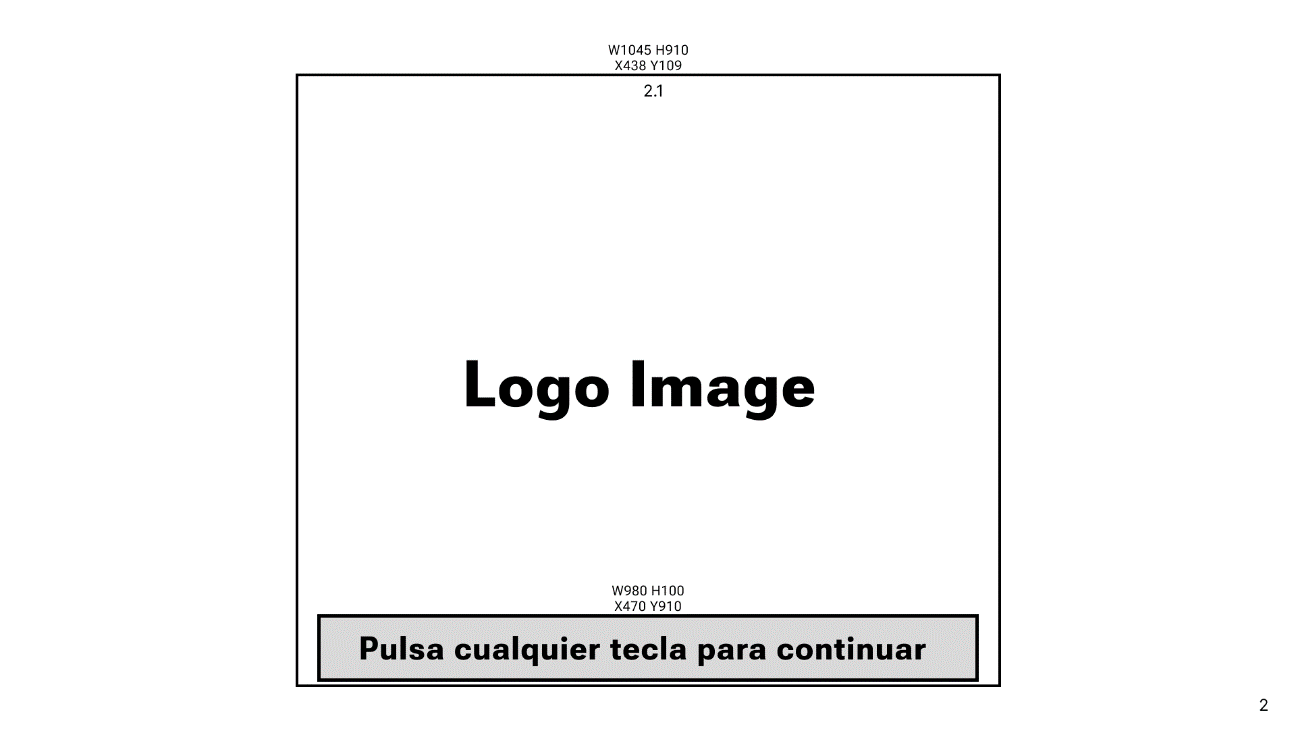
## 8.3 Diseño visual de las pantallas

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

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza mediaDiseño de la Splash screen con el logo de la empresa

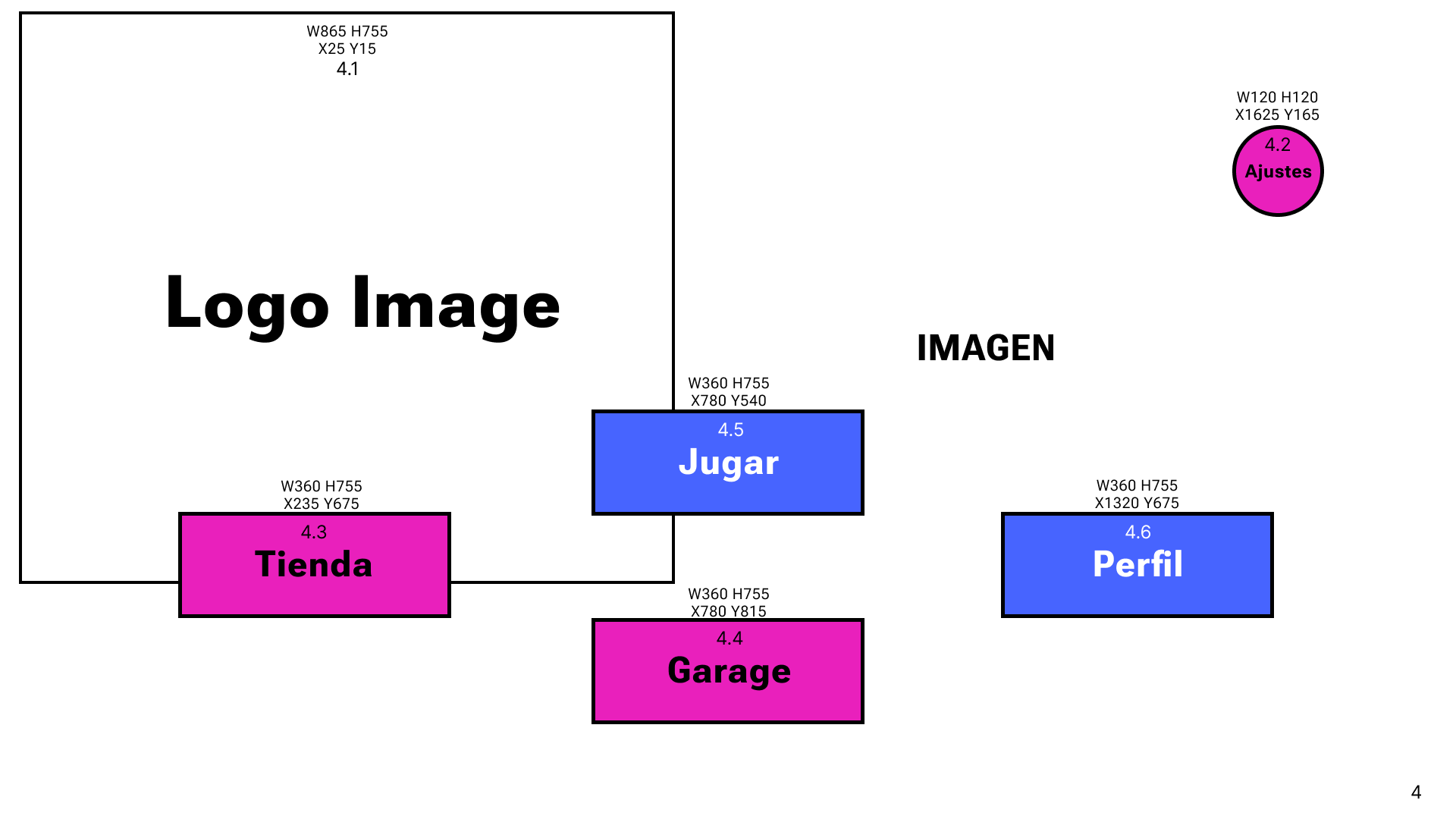
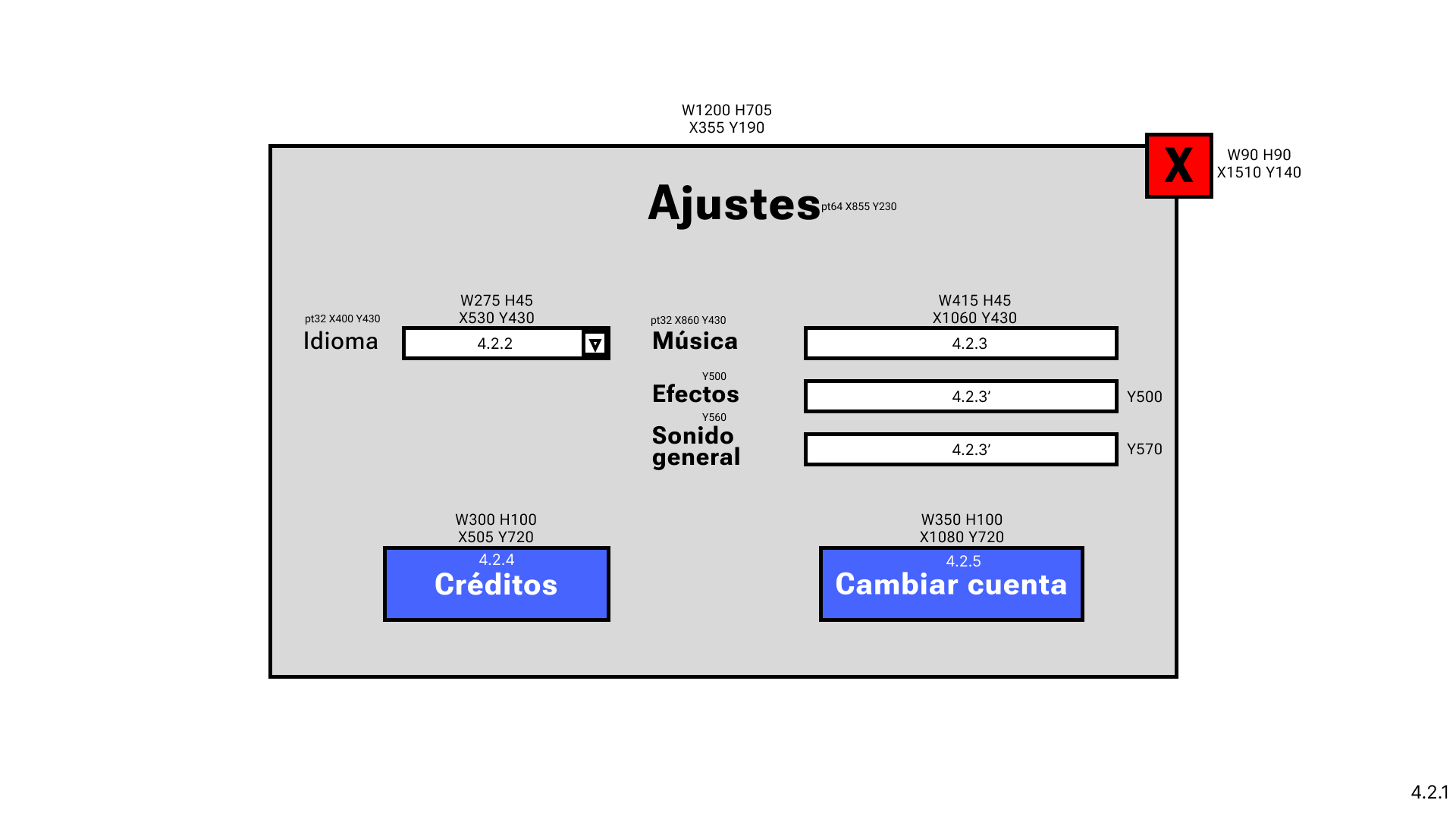
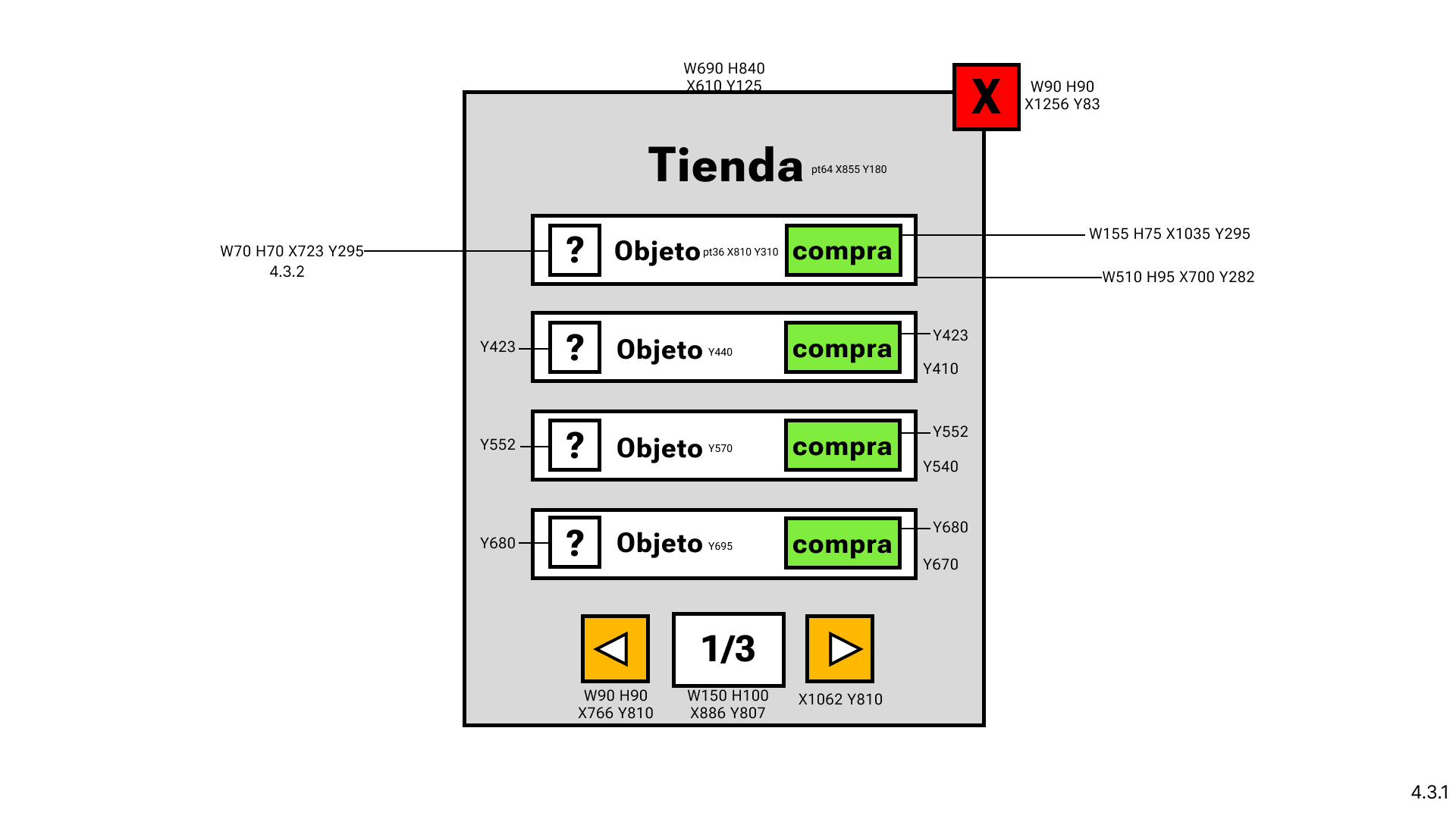
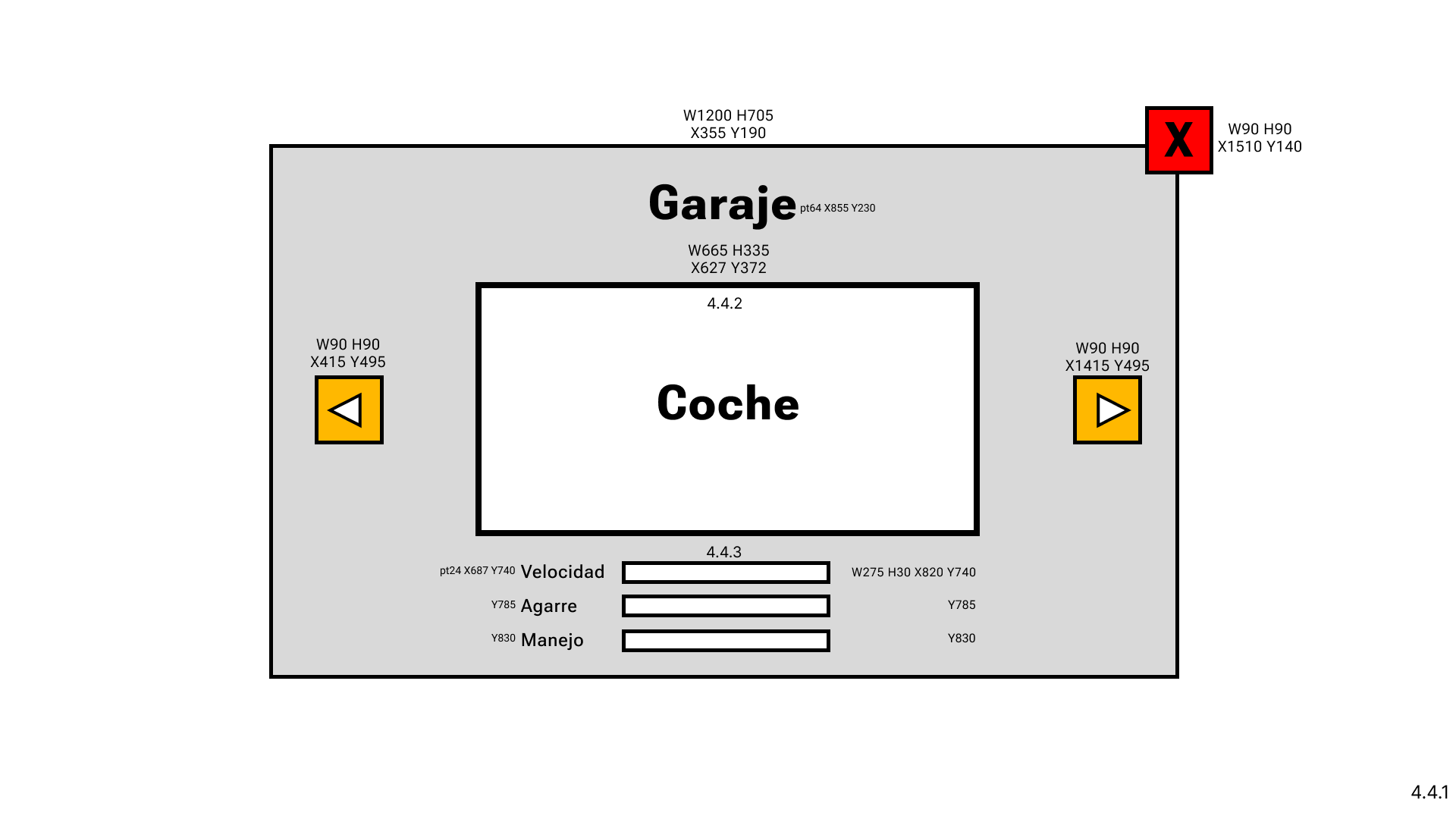
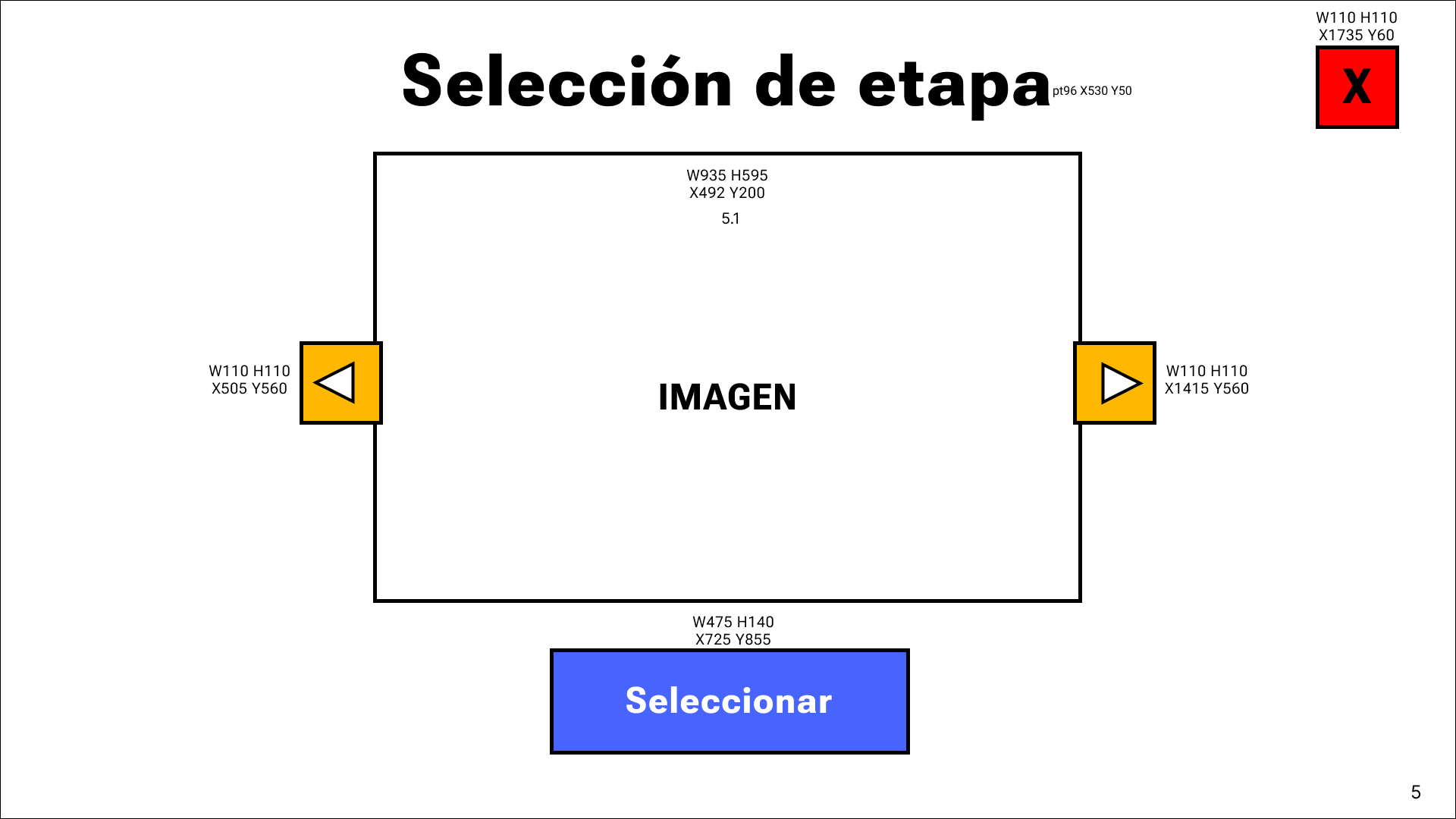
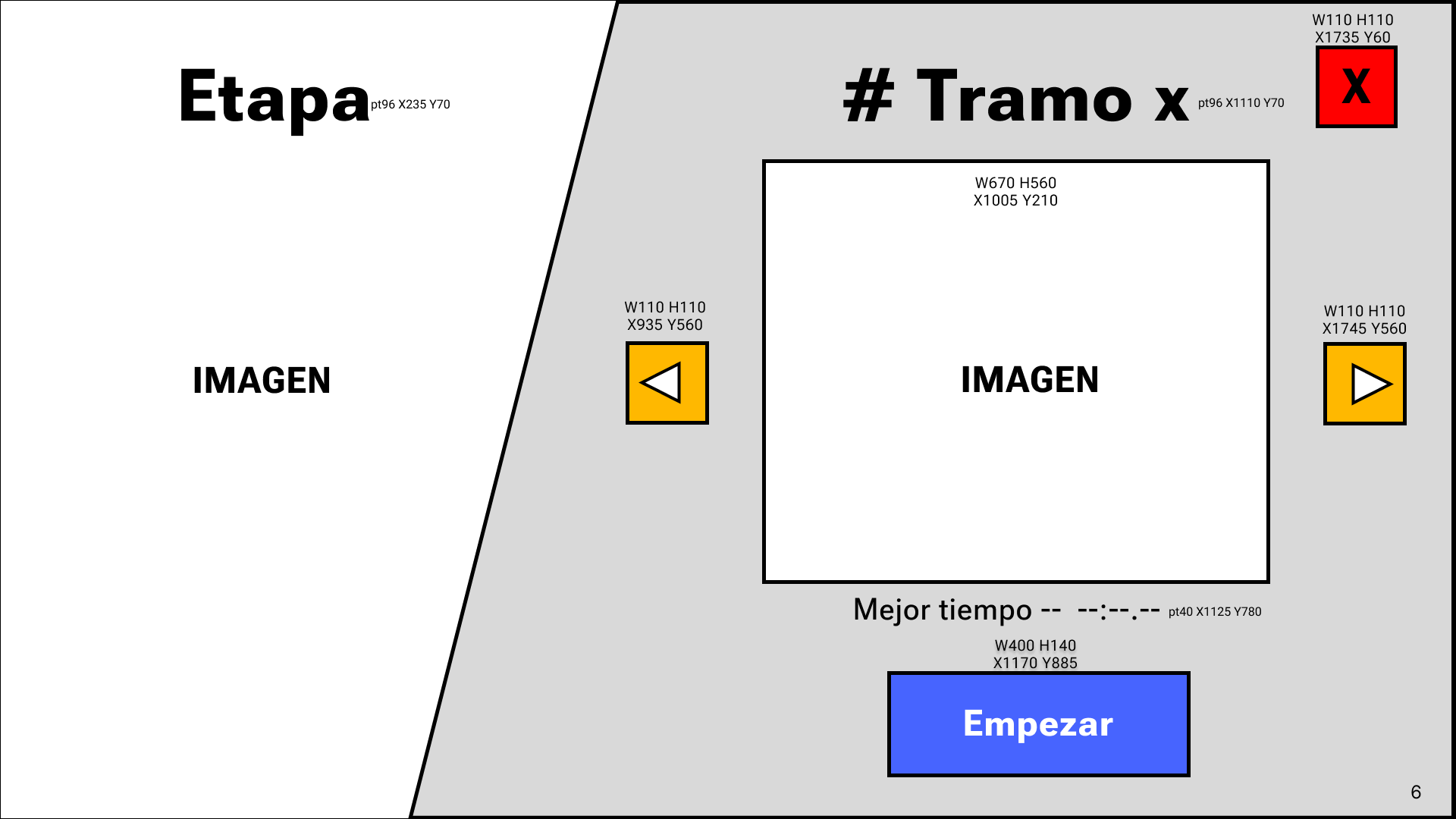
Diseño de la selección de idioma (primera vez que se inicia el juego)



Diseño de la pantalla intermediaDiagrama

Descripción generada automáticamente

Diseño del pop-up de inicio de sesión

Diseño del pop-up de registroDiseño del pop-up de inicio de sesiónDiseño del menú principalDiseño pop-up del menú de ajustes Diseño pop-up del  Diseño pop-up de la tienda Diseño pop-up del garajeDiseño de la pantalla de selección de etapaDiseño de la pantalla de selección de tramo