

Modelo de concepto

1.- INTEGRANTES

Aarón Durán Sánchez, Mateo García Fuentes y Carlos López Martínez.

2.- DESCRIPCIÓN

Vamos a desarrollar un juego con diferentes retos para poner a prueba las capacidades cognitivas de los usuarios. Los retos estimularán la memoria, la velocidad de reacción y la percepción, además evaluaremos la cultura general de los jugadores con diversas cuestiones de diferentes temas. Descripción de los minijuegos:

- **Preguntas y respuestas:** de cultura general con diferentes temáticas.
- **Parejas:** juego de parejas de cartas.
- **Cálculo mental:** aparecen dos operaciones matemáticas y hay que decir qué resultado es el mayor.
- **Secuencia de números:** aparecen una serie de números en la pantalla de un cierto color y hay que pulsarlos en orden creciente o decreciente según su color.
- **Memoria:** aparecen una gran cantidad de cuadrados que al principio algunos son de distintos colores y pasado poco tiempo todos vuelven a un único color, entonces hay que pulsar sobre los que eran distintos anteriormente.

3.- REQUISITOS

→ Visualización apropiada en múltiples configuraciones de pantalla

Habrán distintas visualizaciones para cada orientación y se podrá ver en distintos dispositivos Android.

→ Almacenamiento permanente de información

Almacenaremos los datos generales de cada usuario y las puntuaciones que estos obtengan en cada minijuego.

→ Uso de al menos un servicio externo a la aplicación

Compartir puntuaciones por WhatsApp/Telegram/Twitter/Facebook

→ Un mínimo de 2 formularios diferentes

Inicio de sesión, elegir un minijuego y otro de ajustes.

→ Una parte desarrollada con tecnologías web, con interacción con la parte nativa

La mayor parte de la aplicación la realizaremos con tecnologías web.