

## Entregable N°2: Proyecto (Abril de 2023)

Mariana Jimenez Duarte - Dago Mauricio Quiroz Hoyos - Laura Valentina Buitrago Diaz

mariana.jimenezd@uqvirtual.edu.co dagom.quirozh@uqvirtual.edu.co

laurav.buitrago@uqvirtual.edu.co

Universidad Del Quindio

El juego elegido es el de topos

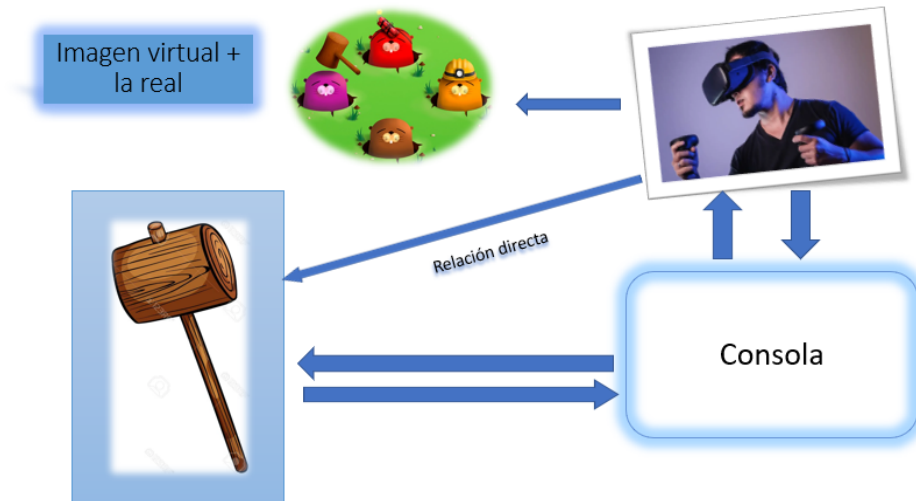
1. Descripción y dinámica
2. del juego:

El juego es visualizado por medio de la realidad virtual, donde se observa en el área de juego, un terreno con varios agujeros en el, de los cuales saldrán los topos de manera repentina, además, al jugador se le proporciona un martillo grande para que le pegue al topo, aumentando las habilidades de concentración y reflejos. Los puntos se obtienen golpeando cada topo tal como aparece. Cuanto más rápida sea la reacción, mayor será la puntuación.

3. Mockups (como luce)

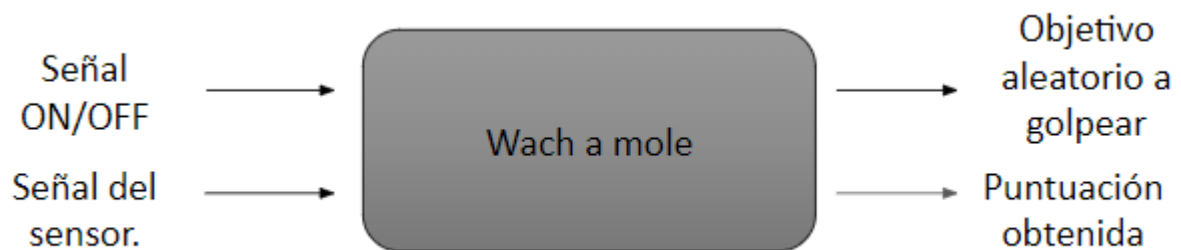


#### 4. Diagrama esquemático

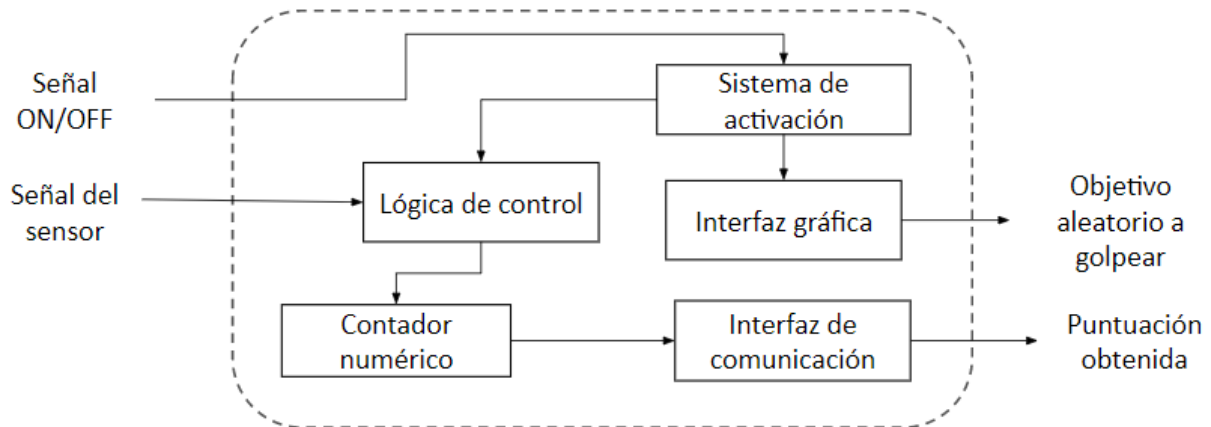


#### 5. Diagramas esquemáticos para la caja negra y caja transparente.

Para proceder con el diseño del dispositivo de captura, se realizan los esquemáticos, que ayudan a dividir el sistema, en subsistemas interconectados entre sí, de forma tal que permita su funcionamiento.

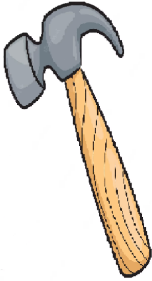

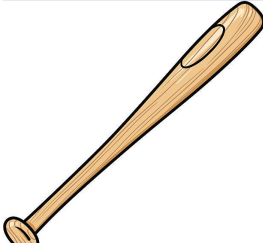





De la caja negra, se estipulan las entradas y salidas del sistema.

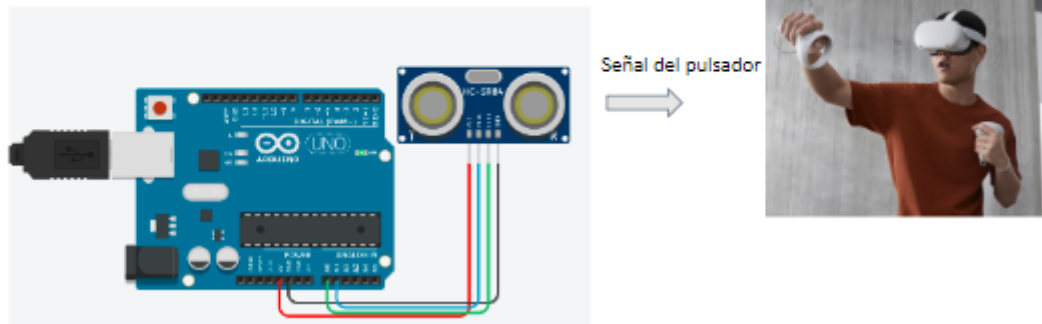
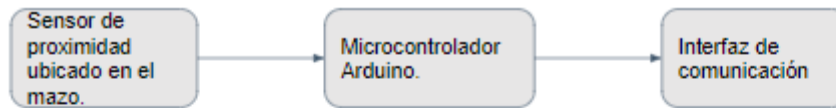


De la caja transparente, se establecen los subsistemas y cómo deberían ser conectados para generar las salidas establecidas, teniendo en cuenta que la interfaz gráfica es independiente de nuestro sistema, ya que es proporcionada, al igual que el sistema de sonido.

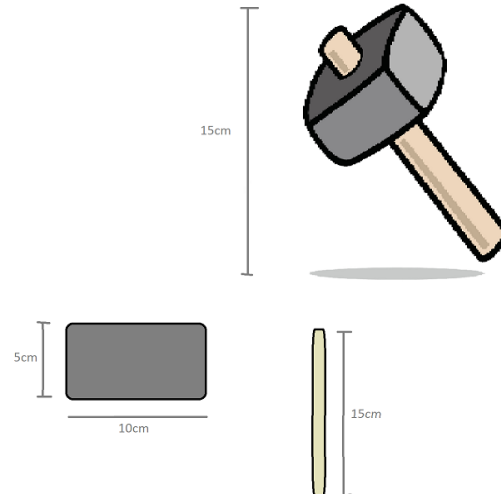
- Incluir un análisis de diferentes alternativas de solución para el dispositivo de captura: Matriz morfológica:

	Alternativa 1	Alternativa 2	Alternativa 3
Estructura	Martillo 	Mazo 	Bate 
Señal del sensor	Pulsador 	Sensor de ultrasonico 	Sensor de proximidad 

- Presentar el diseño detallado del circuito electrónico del dispositivo de captura.




8. Presentar un dibujo de la forma física del dispositivo con dimensiones reales.



9. Casos de pruebas:

Test Case Template						
Test Case Id	Description/Test Summary	Pre-requisites	Test Steps	Expected Result	Status	Test Executed By
Dinamica del juego wach a mole	Por medio del martillo se puede seleccionar el juego, además dar star, por ultimo se pueden aplastar los topes.	Conectado a la realidad virtual y se cargado el programa.	Mover el martillo y seleccionar el juego.	Se debería dar inicio a la partida.		
Dinamica del juego wach a mole	El jugador podra desplazarse libremente, además aleatoriamente van a apareciendo los topes	Conectado el martillo y el juego cargado.	Moverse por rapidamente y observar la que pasa cuando le da con el martillo a los topod .	Se deberían ir encontrado topes en diferentes lugares y si el participante acierta el todo debería ser aplastado.		
Programa de lectura.	Realizar un programa que permita leer el dato cuando el pulsador sea que simula el impacto con el topo o con el exterior sea accionado	el pulsador debe de estar fijado en la parte frontal de la cabeza del martillo y este a su vez va estar conectado a la placa del arduino que va a tener el programa cargado y con una fuente independiente.	accionar el martillo contra cualquier parte.	Se debe enviar una reaccion a la interfas, incluyendo un sonido el cual me permite saber que si esta persibiendo la iteraccion entre matillo consola y gafas.		

## Estado de la entrega

Grupo	Equipo 14		
Estado de la entrega	Enviado para calificar		
Estado de la calificación	Sin calificar		
Fecha de entrega	martes, 18 de abril de 2023, 23:59		
Tiempo restante	5 horas 56 minutos		
Última modificación	martes, 18 de abril de 2023, 18:01		
Archivos enviados	<div>  Entregable #2.pdf  18 de abril de 2023, 18:01         </div> <div>  Martillo de Thor.obj  18 de abril de 2023, 18:01         </div>		

### Comentarios de la entrega

► Comentarios (0)

Editar entrega

Borrar entrega

