



MOCKUPS DE UI - Diseños y Especificaciones

Propósito: Documentar cómo deben verse las UIs antes de implementarlas



GOD SIPHON UI

Mockup Visual (Descripción)

⚙️ CONFIGURACIÓN DE GOD SIPHON

Energía por segundo:

[10.0]
(min: 1.0) (max: 100.0)

Tipo de salida:

☐ Energía básica

☒ Energía comprimida

☐ Quarks directos

VISTA PREVIA:
Producción: 10 energía/seg
Conectado a: 2 compresores

[Aplicar]

[Resetear]

[Cerrar]

Especificaciones Técnicas

Componentes:

- Panel: `PanelContainer` con tema custom
- Sliders: `HSlider` con labels dinámicos
- Radio buttons: `CheckBox` en grupo exclusivo
- Vista previa: `Label` con info en tiempo real
- Botones: `Button` con señales

Comportamiento:

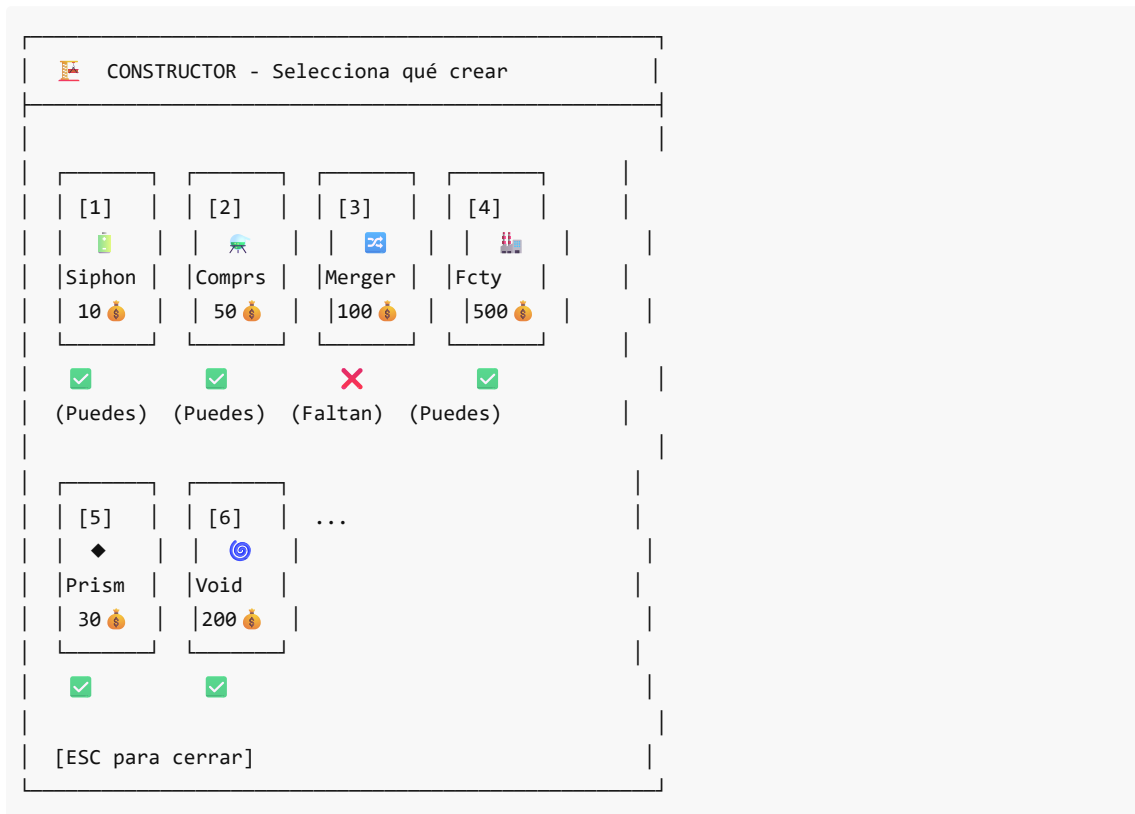
- Se abre al hacer doble-click en God Siphon
- Se cierra al clicar fuera o botón "Cerrar"
- "Aplicar" actualiza valores y cierra
- "Resetear" vuelve a valores por defecto
- Cambios en slider actualizan vista previa en tiempo real

Posición:

- Centro de pantalla (popup modal)
- O anclado al lado del edificio seleccionado (decisión de diseño)



CONSTRUCTOR UI

Mockup Visual (Descripción)



Especificaciones Técnicas

Componentes:

- Grid: `GridContainer` con 4 columnas
- Cards: `PanelContainer` con:
 - Icono grande (`TextureRect`)
 - Nombre (`Label`)
 - Costo (`Label` con icono de recurso)
 - Estado:  disponible /  bloqueado
- Hotkeys: números visibles en esquina superior

Comportamiento:

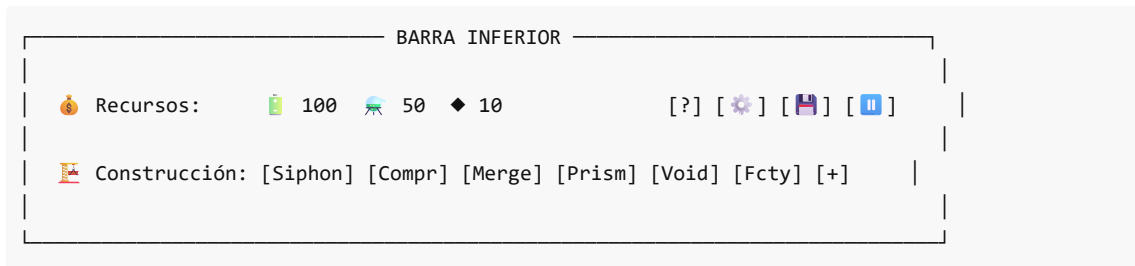
- Se abre al interactuar con Constructor
- Click en card selecciona edificio → cierra menú → modo colocación
- Teclas 1-9 seleccionan directamente
- ESC cierra sin seleccionar
- Cards bloqueadas no son clickeables (visuales grises)
- Hover muestra tooltip con descripción breve

Posición:

- Popup centrado o cerca del Constructor

🎮 HUD MEJORADO

Mockup Visual (Descripción)



Secciones:

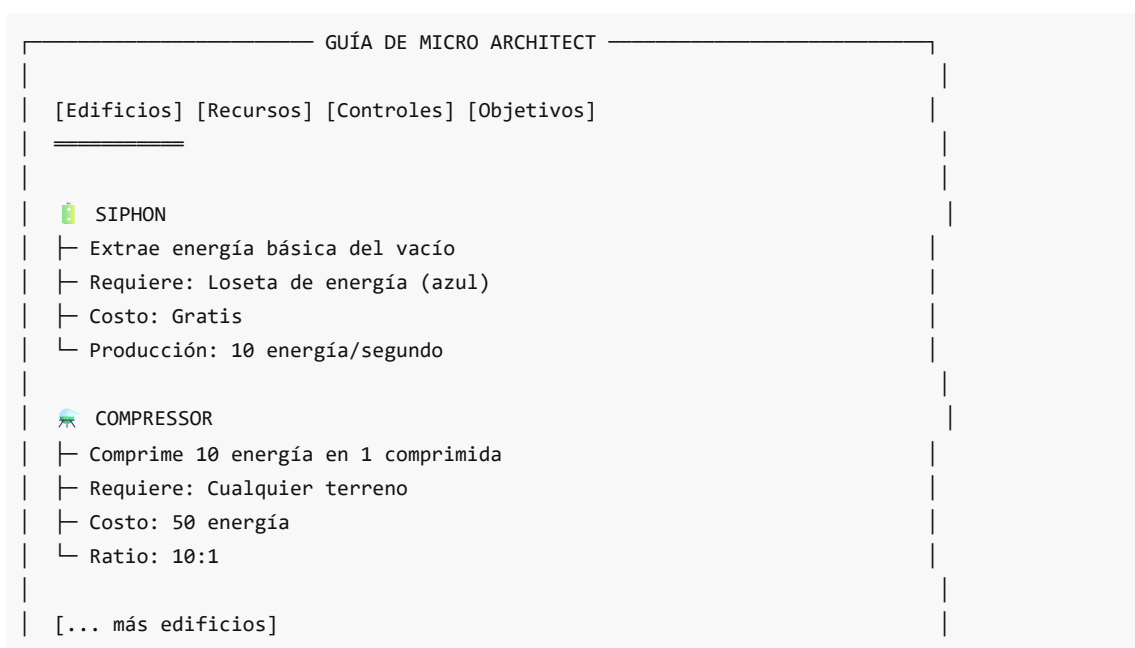
1. **Recursos** (izquierda): Muestra inventario actual
2. **Acciones rápidas** (derecha):
 - [?] = Ayuda (F1)
 - [⚙️] = Opciones
 - [💾] = Guardar
 - [⏸️] = Pausar
3. **Construcción** (centro): Acceso rápido a edificios comunes

Comportamiento:

- Tooltips al hacer hover
- Feedback visual (flash) cuando recursos cambian
- Botones disabled si acción no disponible

📖 GUÍA DE AYUDA (F1)

Mockup Visual (Descripción)



[Cerrar (ESC)]

Pestañas:

1. **Edificios:** Lista de todos los edificios con stats
2. **Recursos:** Cadena de producción visual (diagrama)
3. **Controles:** Teclado y ratón
4. **Objetivos:** Qué es el juego y cómo ganar

TUTORIAL OVERLAY

Mockup Visual (Paso 1)

PANTALLA DEL JUEGO (semi-transparente)

[SIPHON con glow amarillo destacado]

 Bienvenido a Micro Architect

Construye materia desde su forma más básica.

Coloca un SIPHON en una loseta de energía (azul).

[Saltar tutorial]

Elementos:

- Overlay semi-transparente oscuro
- Panel de instrucciones (abajo centro)
- Highlight en elemento relevante (shader outline/glow)
- Botón "Saltar" siempre visible
- Avanza automáticamente al completar acción

NOTAS DE DISEÑO

Paleta de colores recomendada:

- Energía básica: Azul (#3498db)
- Energía comprimida: Púrpura (#9b59b6)
- Quarks: Naranja (#e67e22)
- Positivo/Disponibile: Verde (#2ecc71)
- Negativo/Bloqueado: Rojo/Gris (#e74c3c / #95a5a6)

Fuentes:

- Títulos: Bold, tamaño 18-24
- Texto normal: Regular, tamaño 14-16

- Labels pequeños: Regular, tamaño 12

Espaciado:

- Padding interno: 10-15px
- Margin entre elementos: 8-10px
- Grupos de elementos: 20px separación

Última actualización: 2025-02-01