Grupo 1: Integrantes.

Pablo Gamba, Juan Carlos Mallon, Agustín Portal, Fiamma Silva

Nombre del proyecto: Keep talking and nobody explotes MINI

Descripción de los 6 módulos.

Modulo 1.

Cables:

Puede tener de 3 a 6 cables con colores definidos en cada uno, (en el caso que se pueda desarrollar una manera en la cual los colores puedan randomizarse y la maquina verifique todas las posibilidades, se implementara)

Una variable que puede definir que cable deberá ser cortado, es el número de serie.

Otra variable que influye es la cantidad de cables del mismo color que haya en la cantidad de cables.

Si se corta un cable que NO es el correcto, salta un strike en el Reloj y eso generaría que el tiempo corra mas rápido. También saltara una cruz roja que abarcara toda la pantalla y el teléfono vibrara. En el caso que otro cable incorrecto sea cortado, saltara el segundo strike y volverá a mostrar la cruz roja.

En el tercer strike, en el caso que se vuelva a cortar un cable incorrecto, la pantalla se pondrá negra y se escuchara el sonido de una bomba explotado.

Si se corta el cable correcto, saltara un tilde en todo el modulo y volverá a mostrar la bomba.

Si tiene algún strike, estos se guardaran.

Modulo 2.

Botón El.

Va a ser un botón circular en el medio de la pantalla, con un texto aleatorio y una barra de color, el temporizador.

Variables que van a intervenir en el botón:

El color que tenga el botón, aleatoria mente se va a elegir entre azul, blanco, rojo, amarillo.

El texto que debe aparecer va a resultar ser aleatorio entre “abort””detonate””hold”

Barra de color que puede ser aleatorio entre blanco,azul, amarillo y otro color.

Va a intervenir el numero de serie, las pilas y la etiqueta CAR o FRX encendida o no

En el caso de que el botón sea presionado o en su defecto sea soltado en el momento equivocado, en el caso de no tener ningún strike, el celular vibrara y se le agregara un strike al cronometro.

En el caso que ya tenga un strike, se le agregara otro. Y si tiene 2 strikes, la pantalla se pondrá negra y se escuchara el sonido de una explosión.

En el caso de que se acierte, aparecerá un tilde verde y se volverá a la bomba.

Modulo 3.

Teclado.

Seran 4 botones con simbolos desordenados, que deberan ser presionados en el orden correcto. Si estan bien ordenados se iran mostrando tildes a los costados de cada boton, en el caso que esten todas correctas aparecera un tilde y se volvera a la bomba.

En el caso que sea incorrecto y no tenga ningun strike, se le agregara un strike y el celular vibrara. En el caso que ya tenga un strike, se le agregra un segundo strike y el celular vibrara de nuevo. En el caso de que ya tenga dos strikes, la pantalla se pondra negra y se escuchara el sonido de una explosion.

Modulo 4.

Simón dice.

Se mostraran cuatro botones de color rojo,azul,amarillo y verde. Por cada secuencia de color, se iluminara un boton, y dependiendo de la cantidad de strikes, el usuario debera presionar el color correspondiente a la secuencia.

Variables que pueden interferir en los colores a presionar:

Si el numero de serie tiene una vocal o no.

Si el usuario se equivoca al presionar el color, en el caso de no tener strikes, se le agregara uno y el celular vibrara. En el caso de tener un strike, se le agregara un segundo strike y el celular vibrara nuevamente. En el caso de tener dos strikes, la pantalla se pondra negra y se escuchara el sonido de una explosion.

Si el usuario acierta la secuencia de colores, se iran prendiendo lucesitas de color verde al costado y una vez que la barra este llena se volvera a la bomba.

Modulo 5.

Quien esta primera

Modulo 6.

Cronometro.