



NPI – Kinect v2

Francisco Gea Martínez
Francisco Pérez Hernández

Objetivos

- 1 Corrección/modificación de los márgenes
- 2 Creación de la estructura del juego
- 3 Juego de agilidad
- 4 Mejora de visualización e integración con el usuario
- 5 Modo noche/día

Modificación de márgenes

- La primera modificación, partiendo de la primera práctica, en la que el objetivo era tocar un círculo en el espacio y colocar al jugador en una determinada posición mediante indicaciones e imágenes, ha sido redimensionar la escena, para que se realice en pantallas a 1080, para obtener una experiencia mejor de juego al tener más espacio.
- Se ha modificado la forma de manejar los márgenes para adaptarlo a las nuevas dimensiones.

Estructura del juego

- Hemos modificado la estructura del código de forma que ahora tenemos:
 - Menú de inicio
 - Menú de opciones
 - Juego
 - Salir

Juego de agilidad

- Se ha propuesto la creación de un juego de agilidad, en el que el objetivo a ser tocar un número de bombillas en el menor tiempo posible.
- Para ello se ha manejado mediante el control del estado de las posiciones en las que saldrán las bombillas.
- Hemos añadido un cronómetro [1cronometro], para controlar el tiempo que se tarda en jugar, que será el tiempo a batir.

Proceso de mejora de visualización

- Para mejorar la experiencia del usuario, hemos añadido una serie de iconos y elementos, para que al usuario le resulte mucho más intuitivo la interacción con ellos.
- Estos iconos van a ser para jugar, para ir a algún menú en concreto, para modificar alguna opción...
- Por ejemplo, para modificar la dificultad, hemos añadido un sliderBar[2sliderBar] con el que el usuario cogerá el slider y lo moverá para seleccionar la dificultad deseada.
- Hemos añadido un checkbox[3checkbox], que después hemos eliminado por dos iconos, para seleccionar el modo noche o modo día.

Pulsación de botones

- Hemos tomado la decisión de que la pulsación de los botones, tanto para seleccionar el juego, opciones... sea cuando el usuario ubique su mano sobre el icono y la cierre.
- De esta forma, nos aseguramos de que el usuario tome la opción correcta, por si pasa por encima de un icono sin querer. Así se evitan posibles errores.

Modo noche/día

- Hemos añadido la posibilidad de jugar con el modo noche o modo día, siendo el modo noche con el skeleton y la luz de la habitación apagada, y el modo día con todo normal y sin visualizar el skeleton. Además se modificarán los colores de los textos y los iconos para una mejor retroalimentación.

Referencias

- [1cronometro] <http://www.wpf-tutorial.com/misc/dispatchertimer/>
- [2sliderBar] <http://www.wpf-tutorial.com/misc-controls/the-slider-control/>
- [3checkbox] <http://www.wpf-tutorial.com/basic-controls/the-checkbox-control/>
- [4github] <https://github.com/PacoPollos>
- [5github] <https://github.com/Exea>
- [6stackoverflow] <http://stackoverflow.com>
- [7youtube] Video de presentación y muestra:
<https://www.youtube.com/watch?v=29LUjTUVeQM&feature=youtu.be>
- [8microsoft] <https://msdn.microsoft.com/es-es/library/>
- [9iconos] <http://icons.mysitemyway.com/glossy-black-icons-natural-wonders/>
- [10wiki] http://tales-of-the-hero-wars.wikia.com/wiki/File:Tangled_sun_symbol_huge_by_syntaxerror255-d4fa4bq.png
- [11metrowiki] <http://metro.windowswiki.info/mi/>