



## **Nombres**

**Felix R. García Martínez 2018-6476**

**Tito Daniel Matos Perozo 2018-6175**

## **Proyecto 2**

**Asignatura: Programación 3**

**Profesor: Willis Polanco**

# Índice

## Manual de usuario

Pantalla de Carga.....	4
Pantalla de Inicio.....	4
Menú y Categorías.....	5
Pantalla de Espera.....	5
Pantalla de Juego.....	6
Pantalla de Score.....	6

# MANUAL DE USUARIO

# Pantalla de Carga



Esta esta imagen podemos apreciar la pantalla de carga de la aplicación compuesta por un fondo y su logo.



# Pantalla de Inicio



Esta es la pantalla de Inicio. Esta dispone de la opción “JUGAR” que le permitirá al usuario trasladarse a el menú principal donde se encuentran las categorías.



# Menú y Categorías



Este es el menú principal de la aplicación, este a través de sus múltiples opciones le permitirá al jugador seleccionar una categoría para comenzar a jugar.



# Pantalla de Espera



Esta pantalla dispone de un temporizador que le permitirá al usuario prepararse para la partida durante 5 segundos.

**5**

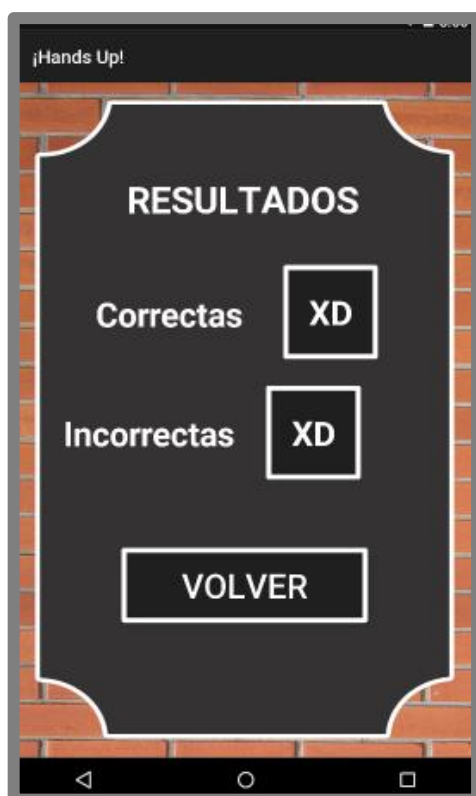
# Pantalla de Juego



Esta pantalla es la más importante de todas, en esta se desplazarán las palabras dependiendo como el jugador manipule el dispositivo. Si el jugador voltea el dispositivo hacia delante entonces se

contará como una respuesta correcta y si el jugador voltea el dispositivo hacia atrás se contará como una respuesta incorrecta. Esta pantalla solo tiene una duración de 60 segundos y esta pasará automáticamente a segundo plano evitándole al usuario seguir.

# Pantalla de Score



Esta es la pantalla final, aquí se mostrarán los resultados de la partida mostrando cuantas respuestas malas y cuantas buenas ha obtenido el usuario.

Esta pantalla dispone de una opción donde le permite al usuario volver a la pantalla de inicio para jugar nuevamente.

