

ORGUE DE VALLS

Manual d'usuari

Guillem Magriñà
Raúl Sosa

Index

| | |
|--------------------------------------|---|
| 1. Introducció..... | 3 |
| 2. Explicació del joc..... | 4 |
| 3. Usabilitat..... | 5 |
| 3.1. Pantalla principal..... | 5 |
| 3.2. Trivial..... | 5 |
| 3.2.1. Pregunta de localització..... | 5 |
| 3.2.2. Pregunta tipus test..... | 6 |
| 3.2.3. Pregunta de relació..... | 6 |
| 3.2.4 Resum del joc..... | 7 |
| 3.3. Informació..... | 7 |
| 3.4. Història..... | 8 |
| 3.5. Cantates de l'orgue..... | 8 |
| 3.6. Preferències..... | 9 |

1. Introducció

Aquest manual serveix per saber com funciona el trivial de l'orgue de Valls, fer per Guillem Magriñà i Raúl Sosa.

Es dividirà en diferents parts on es podrà veure com funciona cada pantalla.

2. Explicació del joc

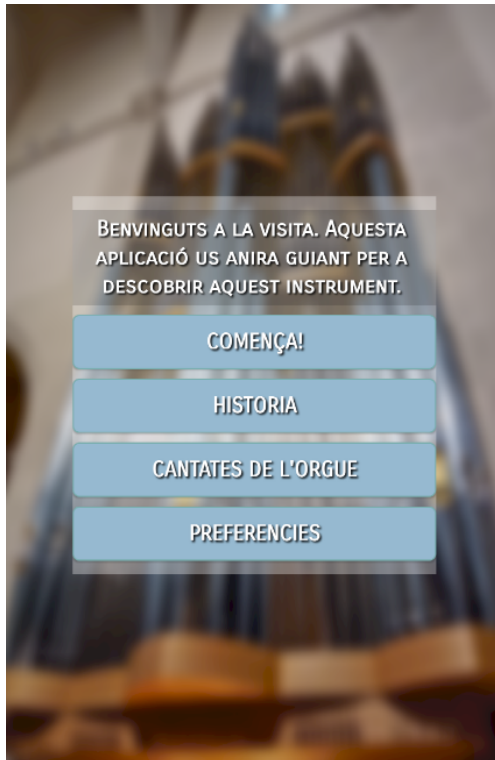
El joc consta de [num] preguntes, que poden ser de relació, d'elecció, i tipus test.

Només es podrà avançar de pregunta si el jugador encerta l'anterior, en aquest cas es sumarà un punt al marcador d'encerts. En cas contrari la pregunta romandrà a pantalla, i cada cop que es falli la resposta el marcador d'errors augmentarà.

Un cop el joc acabi, apareixerà una pantalla que mostrarà un resum de la puntuació del joc

3. Usabilitat

3.1. Pantalla principal



En aquesta pantalla tenim tres opcions per escollir:

Comença: dóna inici al joc, un cop es clica al botó, l'aplicació portarà a la primera pregunta donant així començament al trivial.

Informació: porta a una pantalla on s'explica informació històrica sobre l'orgue.

Cantates de l'orgue: permet escoltar melodies tocades amb l'orgue.

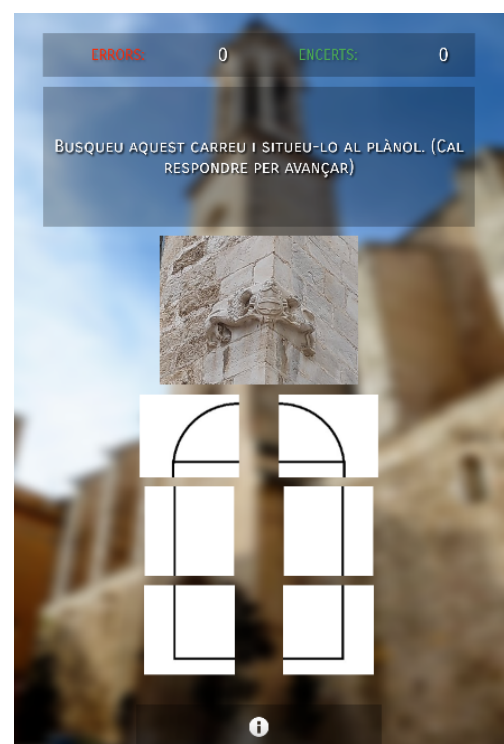
Preferències: pantalla per establir els sons que es vol que es reproduïxin durant el joc.

3.2. Trivial

El trivial es el joc, consta d'un seguit de preguntes que el jugador haurà d'encertar obligatòriament per continuar.

3.2.1. Pregunta de localització

Aquest tipus de pregunta consta de sis respostes de les quals només una és correcta, cada casella representa una part de l'església on es situa l'objecte que es mana a buscar a la pregunta.



3.2.2. Pregunta tipus test



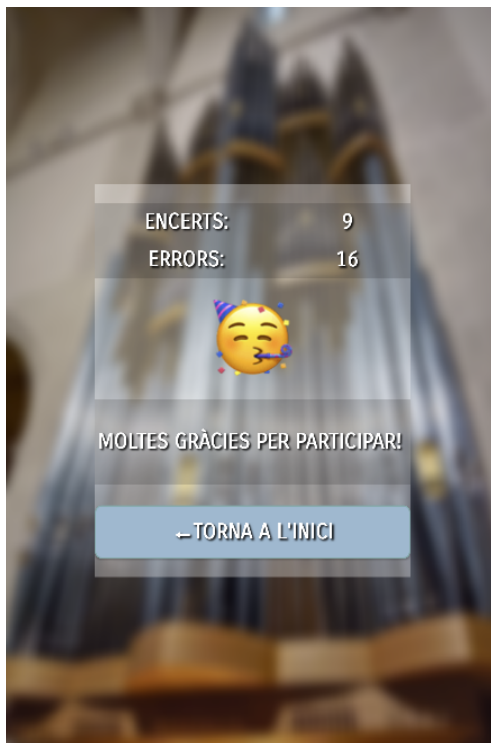
En aquestes preguntes es dona a escollir tres respostes al jugador, per poder contestar, se'ns mostra un desplegable deixant veure les opcions disponibles a triar, si el jugador encerta, s'avança de pregunta.

3.2.3. Pregunta de relació

En les preguntes de relació en hi ha un seguit de conceptes que el jugador haurà de relacionar amb el seu significat, l'estructura de la pregunta és igual a les de tipus test, es prem a un desplegable que mostra les opcions a triar al jugador, que haurà d'escollir les que creu que són correctes.



3.2.4 Resum del joc

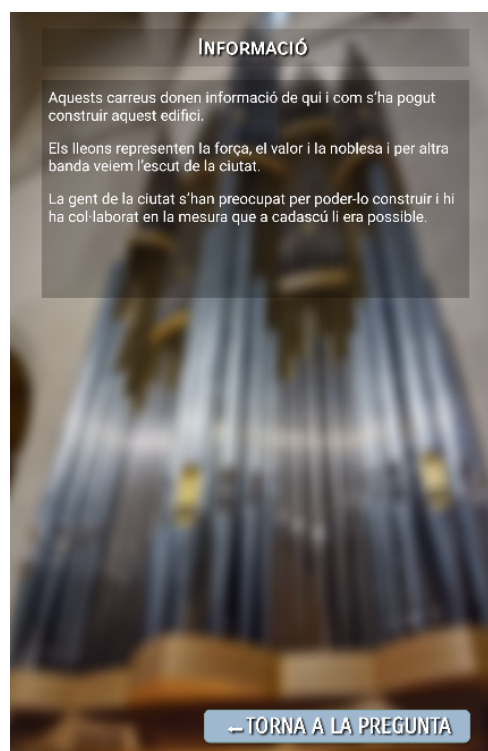


Un cop el joc ha finalitzat, es mostra una pantalla com la següent, que dóna un resum al jugador dels encerts i error que ha comès durant el joc.

A més, es permet tornar a la pàgina principal de l'aplicació, on es pot iniciar una nova partida o continuar interactuant amb els diferents botons de l'aplicació.

3.3. Informació

Adicionalment, a cada pregunta, com es pot veure a les captures de dalt, hi ha un botó amb un símbol d'informació, quan aquest botó es prem, l'aplicació mostra informació sobre la pregunta actual, que serveix per posar més en context al jugador, a més de donar coneixements extres.



3.4. Història

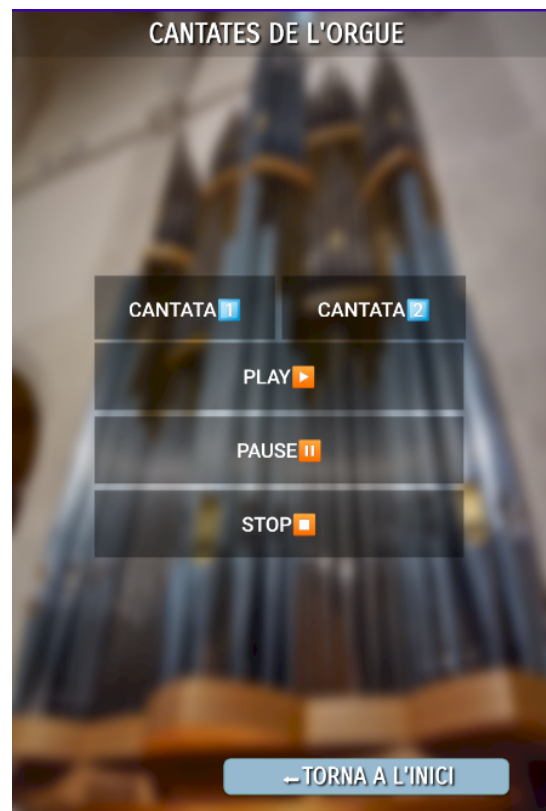


Aquest apartat fa referència al botó “Història” que hi ha al menú principal, un cop s’ha premut, es mostra un text que explica la història de l’orgue.

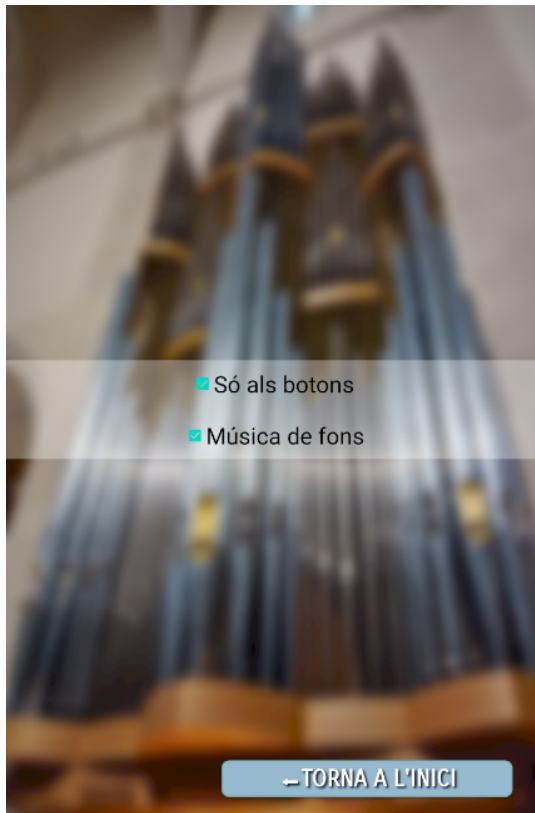
Il·lustrat amb imatges, es pot llegir la descripció de l’orgue original, explica la seva apariència i pintures que el decoraven.

3.5. Cantates de l’orgue

Hi ha també un apartat dins de l’app que permet escoltar una melodia que és tocada amb l’orgue, es pot escoltar tantes vegades es vulgui, i hi ha disponible les opcions de pausar, parar i començar a escoltar les cantates.



3.6. Preferències



Al menú de preferències es pot establir els sons que el jugador vol que siguin reproduïts durant el joc.

En cas de que la casella de “Só als botons” estigui marcada, el só e’escoltarà quan es premi un botó, en cas contrari, no s’escoltarà res. El mateix passa amb la casella de “Música de fons”.