

PuzLive

Leonardo Tamayo
Carlos Caicedo
Pedro Iñiguez

Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación
ESPOL

Noviembre, 2012

Contenido

1 Introducción

- Lo que nos ofrece
- Avances

2 Descripción de los Avances

- Inicializar
- Interacción
- Rompecabezas + Video
- Desarrollo Proximo

3 Referencias Bibliográficas

Funcionalidades

Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas

Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas



Funcionalidades



- Juego de Rompecabezas
- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y la pantalla tactil es la via para mover las piezas

Funcionalidades



- Juego de Rompecabezas
- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y
la pantalla tactil es la via para mover las piezas



Funcionalidades



- Juego de Rompecabezas
- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y la pantalla tactil es la via para mover las piezas
- La ilustracion del rompecabezas es la imagen que recibe la camara en cada fotograma



Funcionalidades



- Juego de Rompecabezas
- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y la pantalla tactil es la via para mover las piezas
- La ilustracion del rompecabezas es la imagen que recibe la camara en cada fotograma



Resumen de Avances

Resumen de Avances

Resumen de Avances



En base a lo anteriormente expuesto, nos propusimos a desarrollar la aplicación, de tal manera que tuviera un menú que mostrara las opciones del juego, tanto la de iniciar la partida, ranking, entre otros, mostrar las dificultades y pasar al momento en el que se activa la cámara y el video se parte.

Icono de Aplicacion

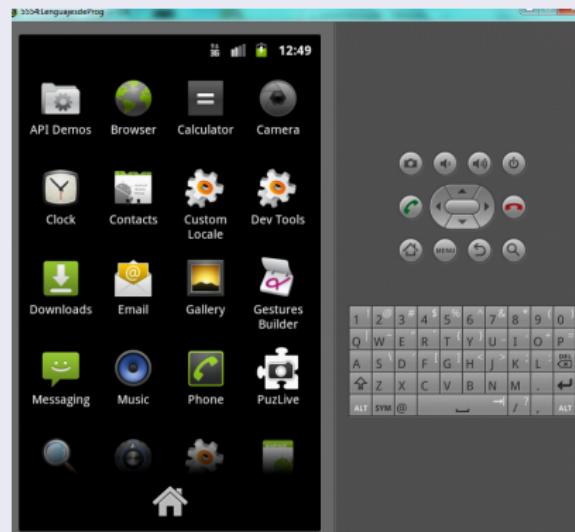
Icono de PuzLive

La aplicacion cuenta con su propio icono una vez instalado en el dispositivo, para inicializar la aplicación.

Icono de Aplicacion

Icono de PuzLive

La aplicacion cuenta con su propio icono una vez instalado en el dispositivo, para inicializar la aplicación.



Menu de Inicio

Menu Inicial

Se despliega el Menu con las diferentes opciones del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los niveles



Menu de Inicio

Menu Inicial

Se despliega el Menu con las diferentes opciones del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los niveles



Menu de Inicio

Menu Inicial

Se despliega el Menu con las diferentes opciones del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los niveles



Implementacion de la Camara

Grabando y Partiendo



Se ha logrado activar la camara y partirla de tal manera que el numero de piezas varia acorde al nivel.

Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

- Activar la particion del rompecabezas con el acelerometro.



Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

- Activar la particion del rompecabezas con el acelerometro.



- Modificar la matriz IMAGEN y dividirla en pequeas imagenes.

Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

- Activar la particion del rompecabezas con el acelerometro.



- Modificar la matriz IMAGEN y dividirla en pequeas imagenes.

- Desplazar las piezas por medio de la pantalla tactil y

evaluar su ubicacion con respecto a la Imagen real



Referencias Bibliográficas

-  Reto Meir, *Professional Android Application Development*. Wiley Publishing, Inc, 2009.