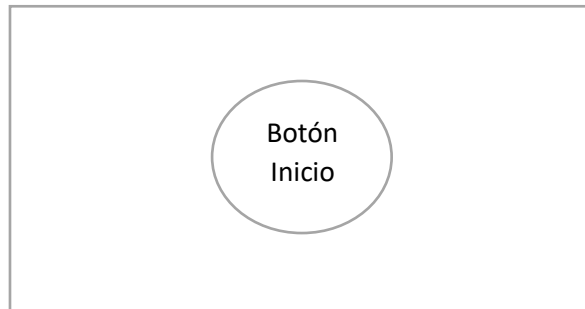


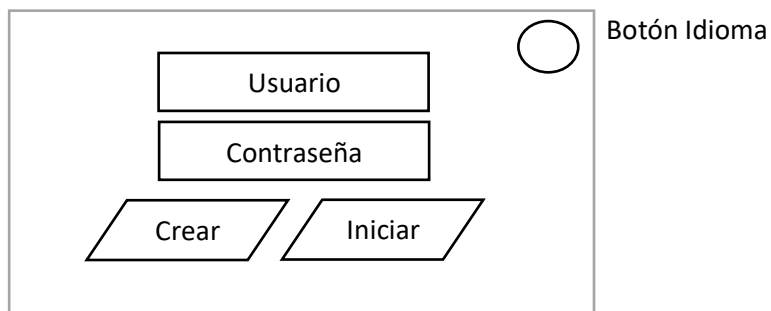
Interfaz: Pantalla Inicio

- Simplemente pantalla con un dibujo que se pase a la siguiente solo con tocar la pantalla



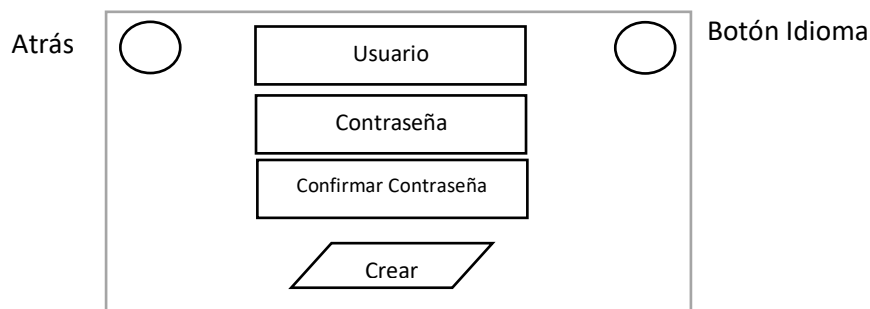
Interfaz: Inicio de Sesión

- Cuadro de texto para escribir usuario y contraseña
- Botón de iniciar (aceptar los datos)
- Botón de crear cuenta nueva
- Pop up si hay algún error en usuario o contraseña
- Botón para cambiar de idioma



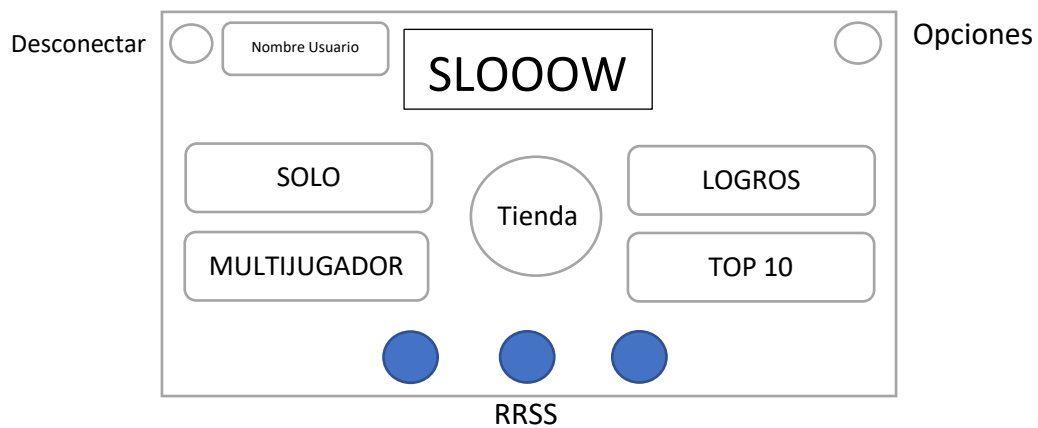
Interfaz: Crear cuenta

- Cuadro de texto para escribir usuario y contraseña
- Botón de crear cuenta
- Botón de Idioma
- Pop up si ya está creada esa cuenta o si el Nick no está disponible
- Botón Atrás



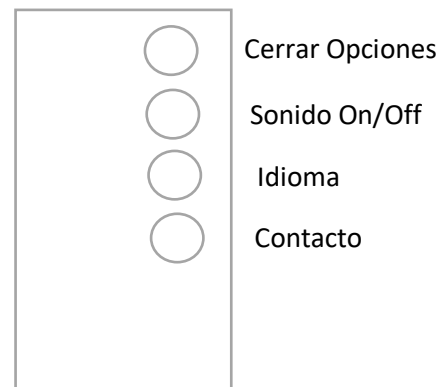
Interfaz: Menú (futura)

- Modos de juego
 - o Botón Sólo
 - o Botón Multijugador
- Botón Desconectar
- Botón Opciones
- Botones de RRSS
- Botón de Top 10
- Botón de Logros
- Botón Tienda



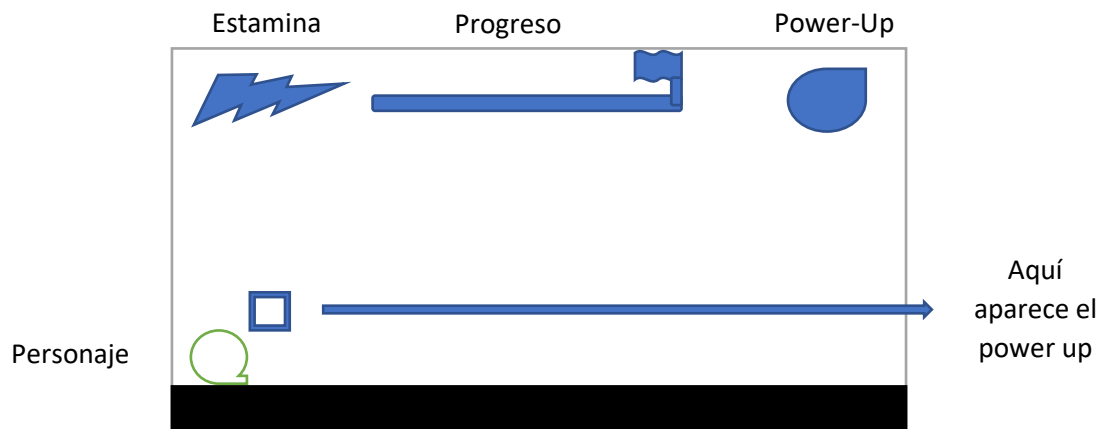
Interfaz: Opciones (desplegable)

- Cerrar Opciones
- Quitar/poner sonido
- Cambiar Idioma
- Contacto



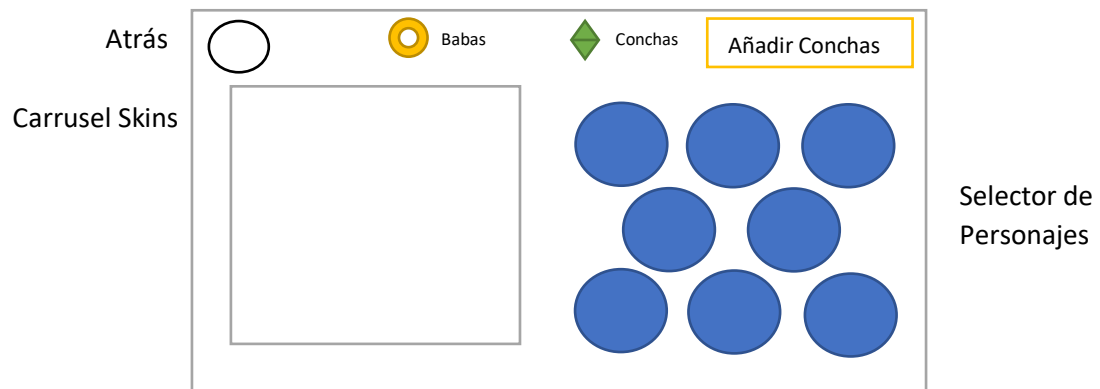
Interfaz: Juego

- Indicadores:
 - o Barra de Estamina
 - o Barra de Progreso
 - o Indicador de Power-UP
- Objeto que tengas equipado en un momento dado
- Personaje/s jugadores



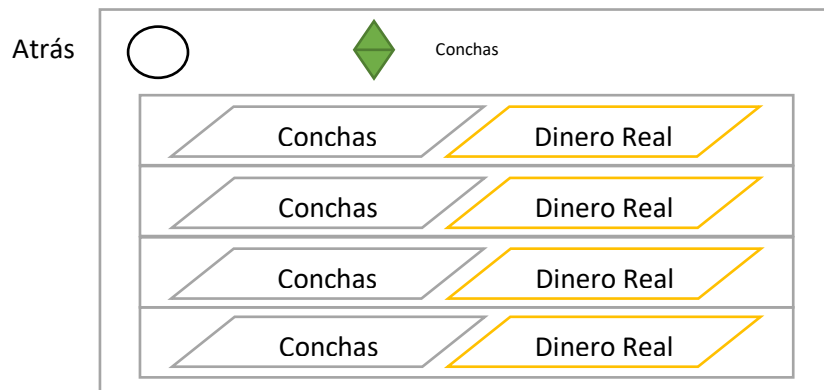
Interfaz: Tienda

- Desplazamiento de ofertas diarias / sugerencias
- Botón para añadir monedas al juego
- Selección de un personaje (te lleva tanto al personaje como a sus skins posibles para comprar). Aquí podríamos ver de qué personajes disponemos, así como las skins.



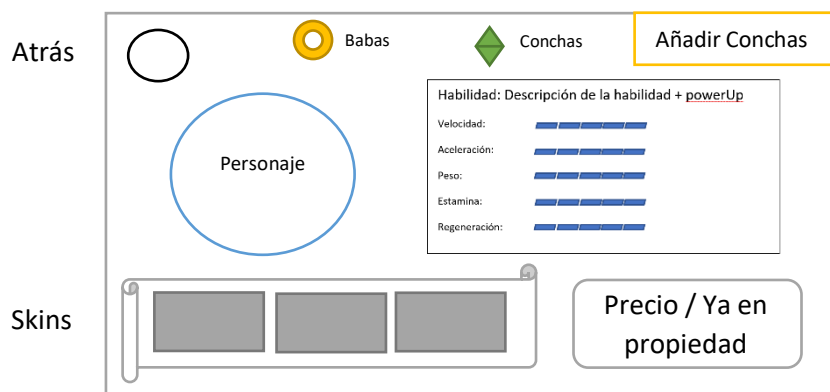
Interfaz: Añadir monedas (pop up)

- Diferentes precios en función de la cantidad de monedas



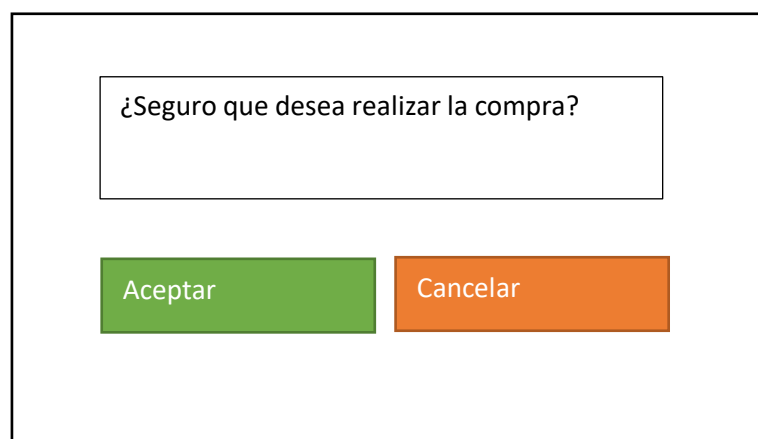
Interfaz: Personaje de la tienda

- Personaje básico en el centro de la pantalla + descripción de su habilidad especial.
- Botón para comprar (tanto personaje como skin si se elige)
- Skins en un lateral



Interfaz: Confirmación de compra

- Botón tanto de aceptar como de denegar la compra, con un antes y después en las monedas del juego



Interfaz: Fin de partida Solo

- Tabla de texto representando los datos de final de partida
- Botón de volver a jugar
- Botón de salir

<p>Tiempo:</p> <p>Tu Mejor Tiempo:</p> <p>Tiempo para pasar el mapa:</p> <p>Puntuación Recibida:</p>
<p>Volver A Jugar</p> <p>Salir</p>

Interfaz: Fin de partida Multijugador

- Posición en la que quedas + monedas ganadas + clasificación (provisional y que se vaya actualizando)
- Botón de volver a jugar (en función del poseedor de la sala):
 - o Se vuelve a la sala de espera. Si se sale el creador de la sala, esta sala pasa a ser de otro jugador y queda +1 hueco libre. Si se sale todo el mundo, se cierra la sala
- Botón de salir

<p>Puesto:</p>	<p>Monedas:</p>
<p>Jugador 1 + información tiempo</p>	
<p>Jugador 2 + información tiempo</p>	
<p>Jugador 3 → Aún en partida</p>	
<p></p>	
<p>Volver A Jugar</p>	<p>Salir</p>

Interfaz: Menú Modo de Juego Solo

- Aparecen botones para los distintos mapas disponibles, con el tiempo anterior conseguido y el tiempo para pasárselo
- Botón para sumar vida (anuncio)


Atrás 

**Vidas** Añadir Vida = Ver anuncio

	Tu mejor tiempo	Tiempo para superar el mapa
Mapa 1	Tu Tiempo	Tiempo
Mapa 2	Tu Tiempo	Tiempo
Mapa 3	Tu Tiempo	Tiempo

Interfaz: Menú Modo Multijugador Online

- Botones para Crear Sala, Unirse a Sala (Matchmaking) y Buscar Sala
- Selector de salas
- Texto Explicativo:
 - o Primeramente → “Elige Modo”
 - o Si eliges Crear Sala → “Elige Mapa para crear la sala”
 - o Si eliges Unirse a Sala → Pasas directamente a una sala (o sale mensaje de no hay salas)
 - o Si eliges Buscar Sala o eliges Mapa al Crear sala → “Escribe el nombre de la sala” o “El nombre de la sala no está disponible” si no se puede ni crear ni buscar
- Botón Confirmar para crear Sala o Buscar esa sala

Atrás 

***Texto explicativo

Crear Sala	Unirse a Sala Aleatoria (Matchmaking)	Buscar Sala
------------	---------------------------------------	-------------

Mapa 1 **Mapa 2** **Mapa 3**

Nombre Sala

Confirmar

Interfaz Sala de Espera:

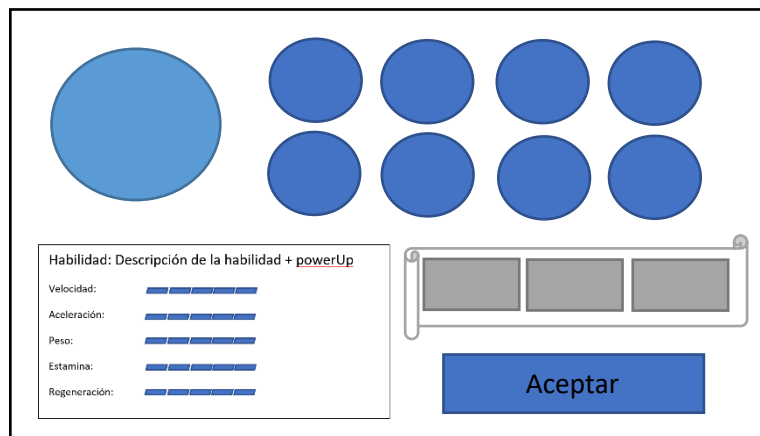
- Círculo representando a tu personaje (desde la que se puede acceder a elegir personaje o añadir botón)
- Descripción del Personaje (cuadro de texto)
- Información Sala:
 - o Nombre de Jugadores en sala
 - o Caracol Elegido (Miniatura)
 - o Botón “Expulsar” para el creador de la sala
- Botón “Listo” para los jugadores que se unen a una Sala
- Botón “Empezar” para el creador de la sala

Atrás



Interfaz: Cambiar Personaje

- Imágenes de cada caracol para poder elegir (scroll horizontal para ver más)
 - o Imagen en grande del caracol del cual se muestra la descripción
 - o Remarcar el caracol en los círculos pequeños para saber cuál has elegido
- Descripción (estadísticas específicas de cada uno)
- Selector de Skins
- Botón Aceptar



Interfaz: Top 10

- Tres botones para elegir el mapa. En función de mapa, salen los jugadores con mejor tiempo en esa sala



Interfaz: Logros

- Cada logro aparece con un fondo de color distinto en función, junto con los puntos que da cada uno

