

Manual de usuario y documentación

Tapper

Javier Andrés Domínguez

21 de febrero del 2023



Índice

1. [Introducción](#)
2. [Controles y pantallas](#)
3. [Implementaciones](#)
4. [Ampliación](#)
5. [Dificultades](#)
6. [Implementaciones pendientes](#)
7. [Webgrafía](#)

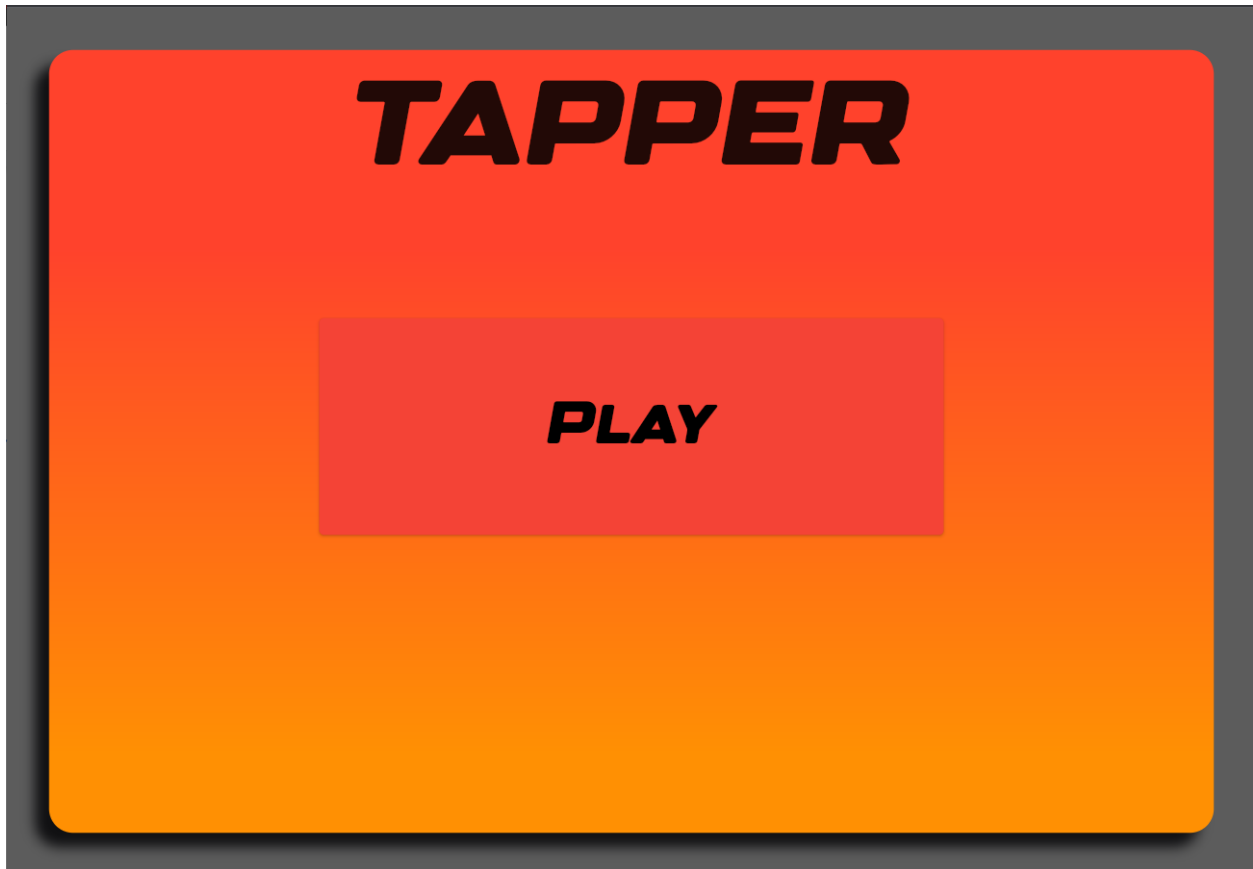


Introducción

El objetivo de mi juego es acertar tantos círculos como puedas en una cantidad de tiempo determinada, de momento son 10 segundos, pero seguramente lo aumente. Cada vez que consigas acertar a un objetivo éste cambiará a otra posición aleatoria.

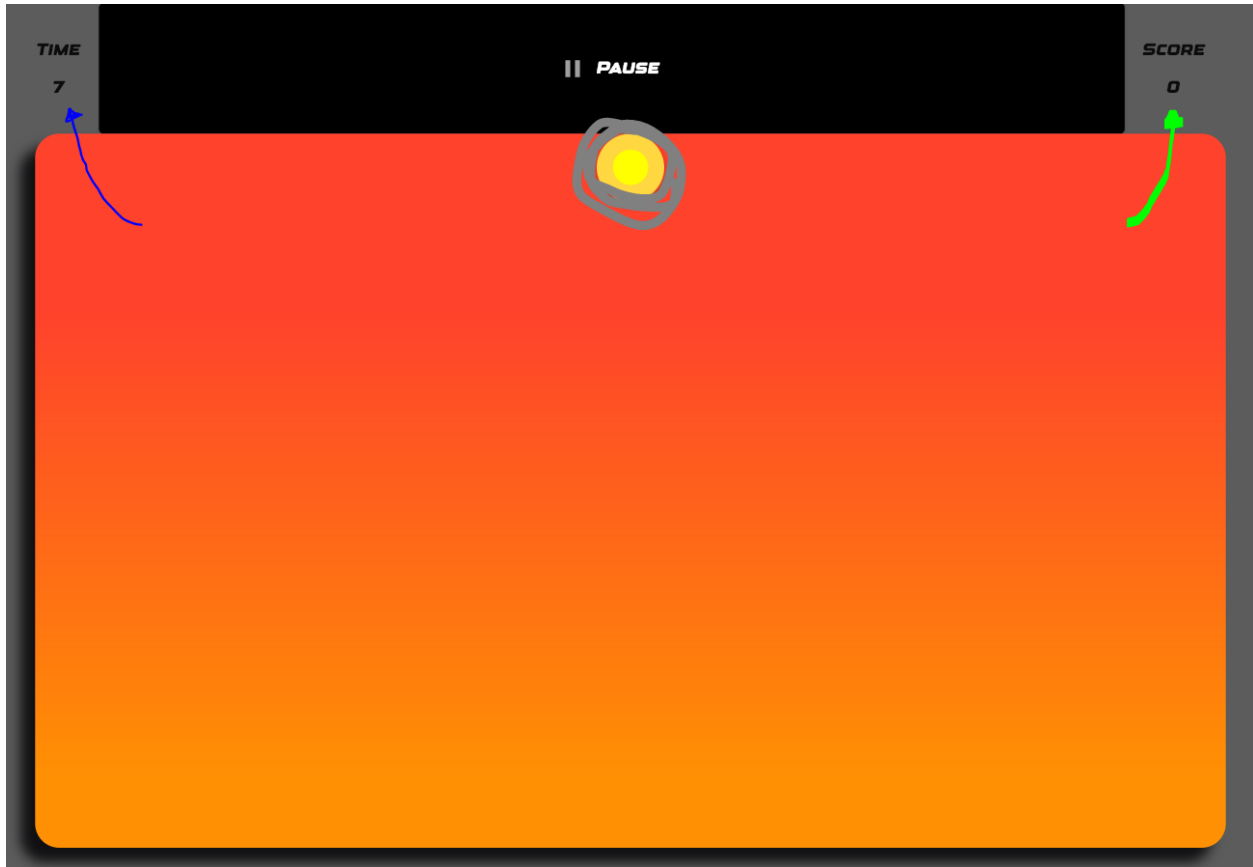
Controles y pantallas

1. Inicio:



En esta pantalla sólo tenemos la opción de darle al play para que nos lleve a la pantalla de juego, donde comenzará de inmediato una partida nueva.

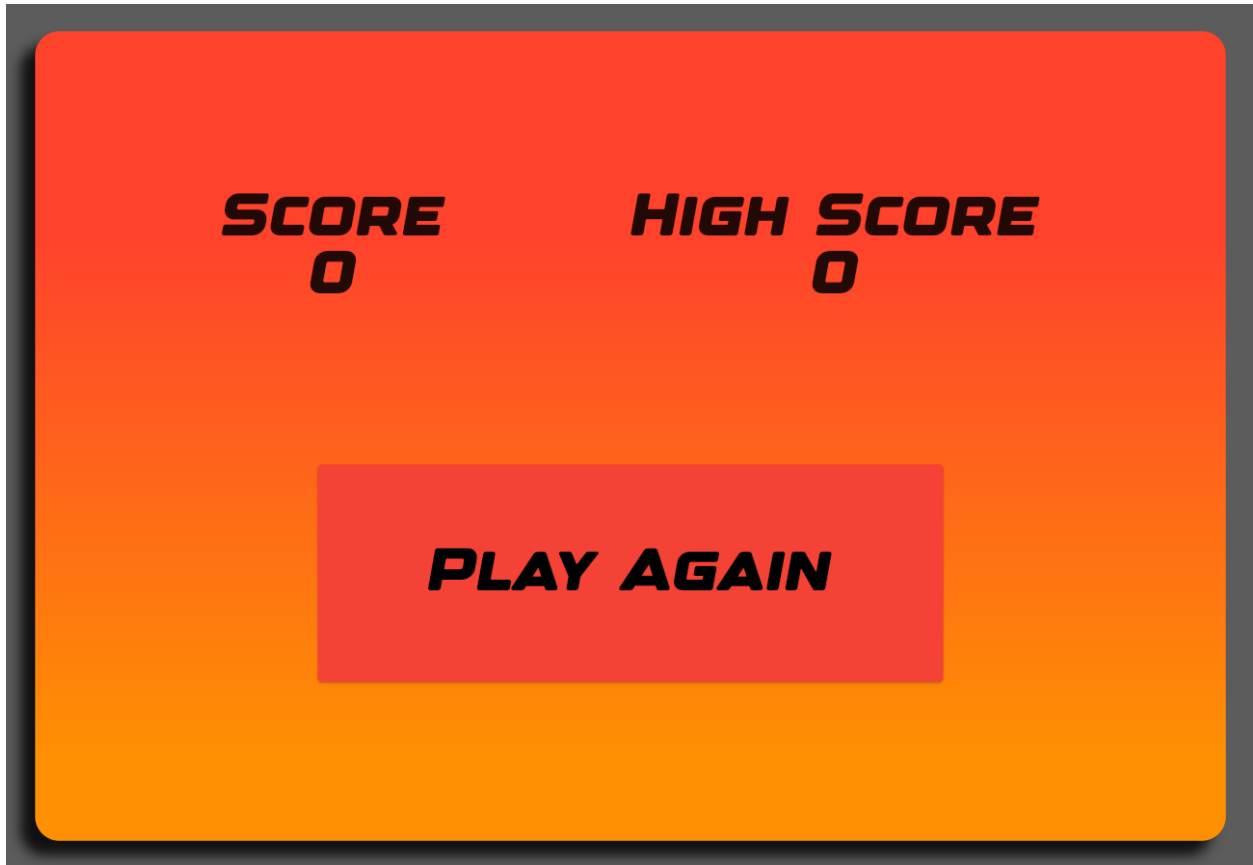
2. Pantalla de juego:



En esta pantalla tenemos varios elementos a tener en cuenta:

- **El tiempo:** (Está marcado en la imagen con una flecha azul) Tenemos aproximadamente unos 10 segundos para conseguir la máxima puntuación que podamos y tenemos el contador a la vista.
- **La puntuación:** (Está marcado en la imagen con una flecha verde) Tenemos la puntuación a la vista.
- **Pause:** El botón de pausa al pulsarlo se detendrá el tiempo y aparecerá un drawer con 2 opciones:
 - **Resume:** Volverás a la partida y continuará el tiempo.
 - **Exit:** Terminarás la partida y volverás a la pantalla inicial.
- **Objetivo circular amarillo:** (Está marcado en la imagen con un círculo gris) Es el objetivo principal del juego, es un botón que tienes que pulsar para aumentar tu puntuación, pero cada vez que se pulse cambiará de lugar.

3. Pantalla de puntuación:



En esta pantalla se aprecian dos valores numéricos y un botón:

- **Score:** Que es la puntuación que obtuviste en tu partida anterior.
- **High Score:** Que es la mejor puntuación que hayas conseguido en tus partidas. Ésta es además una puntuación que se quedará guardada cuando salgas de la aplicación, ya que se ha usado la persistencia de datos.
- **Play Again:** Un botón que te lleva de vuelta a la pantalla de juego para poder mejorar tu puntuación.

Implementaciones

Se han utilizado elementos que hemos visto a lo largo de todo el curso y otros extras como:

- **Botones con funciones:** Los botones han servido para cambiar de pantallas, llamar a funciones y abrir un drawer.
- **Alternar entre pantallas:** Hay tres pantallas diferentes y se puede navegar entre ellas.
- **Persistencia de datos:** Se puede guardar la mejor puntuación del usuario y al cerrar la aplicación se queda guardada.
- **Orientación del dispositivo:** Fuerzo al usuario (para mayor comodidad) que la pantalla del dispositivo esté en horizontal siempre.
- **Pantalla completa u ocultación de la barra de navegación del móvil:** La aplicación se abre en “pantalla completa” y oculta tanto la barra superior (da la hora, enseña la batería, cobertura) como la inferior de navegación (atrás, inicio, aplicaciones abiertas).
- **Eliminar la barra de aplicación.**
- **Clases y llamadas a clases:** Clases con funciones que son llamadas por botones o situaciones.
- **Fuentes externas:** Fuentes que no vienen por defecto.
- **Imagen de la aplicación:** Agregar una imagen como icono de la aplicación.
- **Tiempo:** Una cuenta atrás de 10 segundos con posible detención, reanudación, reseteo y control del tiempo.
- **Pasar datos entre pantallas:** Para la pantalla de la puntuación se necesita coger esa información de la pantalla de juego.
- **Hacer un gradiente.**
- **Que sea de un estilo responsive:** Que se adapte a cualquier tamaño de pantalla.
- **Positioned:** Asignación de una posición absoluta sobre la pantalla de un elemento.



Ampliación

- Añadir a la pantalla de puntuaciones un botón para salir.
- Crear varios modos de juego:
 - Acertar objetivos aumenta el tiempo restante.
 - Los objetivos desaparecen después de un tiempo y el tiempo es ilimitado, pero si no le das a un objetivo pierdes. Cuanta mayor puntuación, menor tiempo.
- Añadir animaciones al acertar un objetivo.
- Añadir sonido al acertar un objetivo.
- Añadir música durante la partida.
- Separar las funciones de las clases.



Dificultades

- El tiempo para desarrollarla.
- Instrucciones desactualizadas.
- En muchos elementos se quejaba del Parentdata.
- Pasar información entre pantallas.
- Hacer que el drawer salga.
- Separación de los métodos de las clases.
- Implementación de la imagen de la aplicación.
- Implementación del tiempo.



Implementaciones pendientes

- Aparición del drawer



Webgrafía

- [El contador de tiempo](#)
- [Separar las funciones de las clases](#)
- [Icono para la aplicación](#)
- [Cambiar de Stateless a Stateful](#)
- [Persistencia de datos](#)
- [Positioned](#)
- [Cambiar de pantalla en un StatefulWidget](#)
- [Generar una apk](#)