

Interfaz de Usuario (UI)

Screen size



Ratio 4:3 (e.g. iPad)

Ratio 16:9
(e.g. iPhone5)

Safe Zone, 1920x1280 Ratio 3:2 (e.g. iPhone 4S)

Logical Scene Size: 480x320



Full-screen 4.7" device image



Cropping on iPhone X



Letterboxing on iPhone X



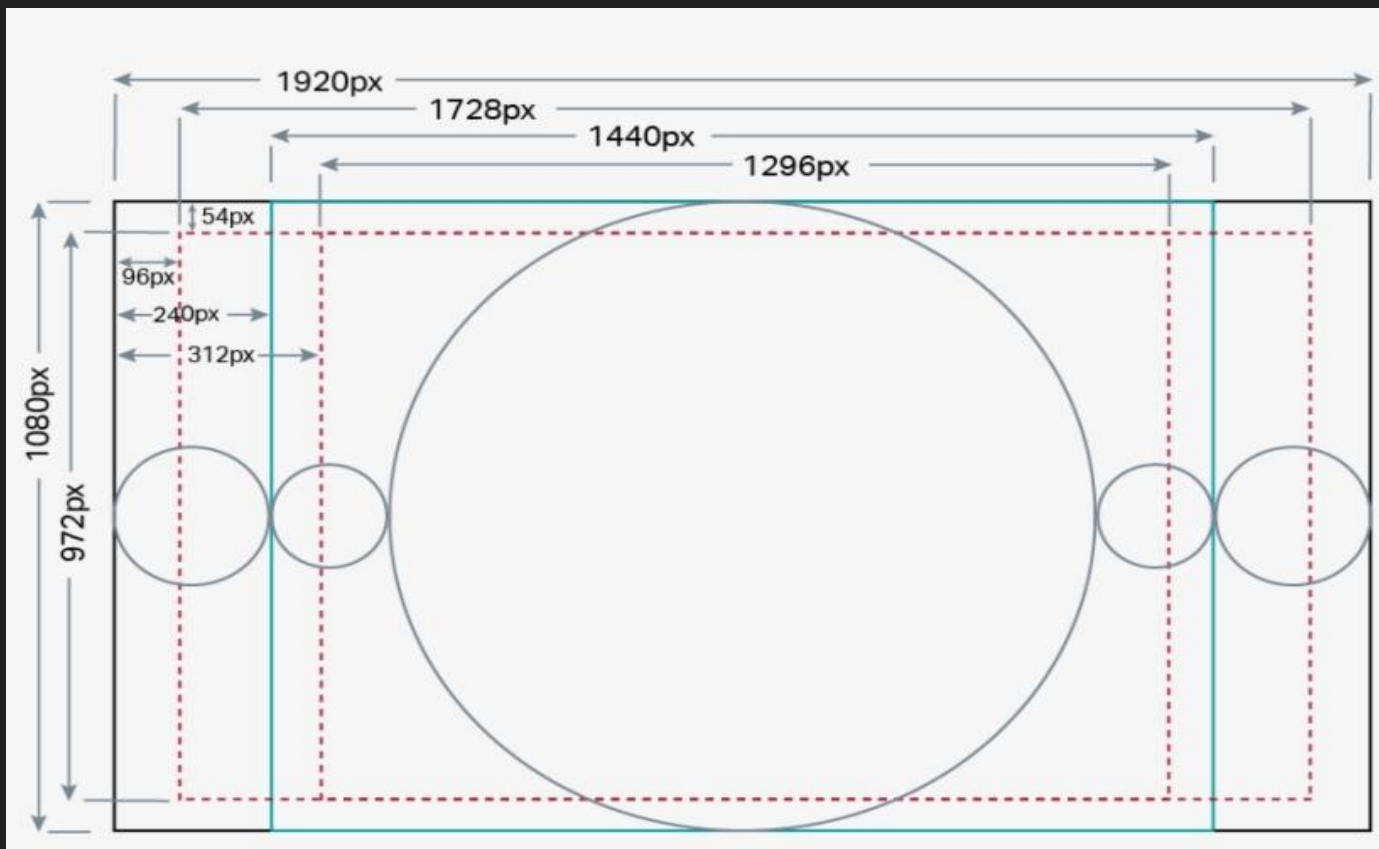
Full-screen iPhone X image



Cropping on a 4.7" device



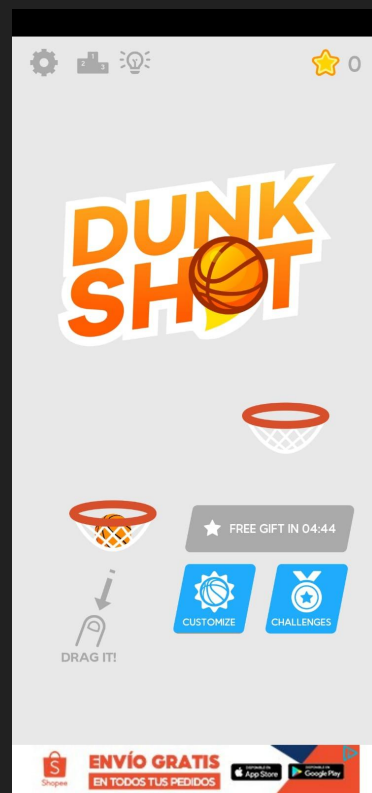
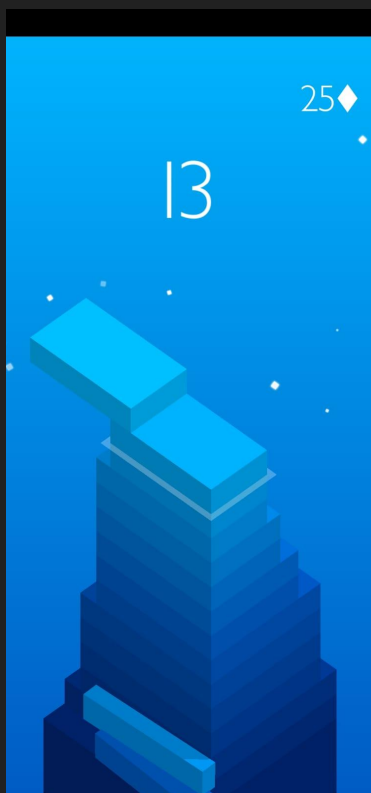
Pillarboxing on a 4.7" device





Rule of thirds







UI Flow



UI Flow

- <https://app.uizard.io/>



Práctica

1. Para la pantalla de juego hacer una lista de los elementos visuales que se mostrarán en la UI (tales como jugador, enemigos, monedas, hp, etc...).
2. Utilizando la regla de tercios, ordenar en orden de importancia los elementos del punto anterior.
3. Diseñar la UI (para la pantalla de juego) y colocarla en el documento. Puede ser una screenshot directamente de unity, o se puede usar un cuaderno.
4. Diseñar el flujo del juego incluyendo:
 - a. Menú principal
 - b. Settings
 - c. Leaderboard
 - d. Escena de gameplay
 - e. Escena de gameover
5. Subir todo a drive en un documento de word.

Player settings

```
public static void SavePlayerSettings(PlayerSettings playerSettings) {
    var path = DataConsts.PLAYER_SETTINGS;
    BinaryFormatter formatter = new BinaryFormatter();
    FileStream stream = new FileStream(path, FileMode.Create);
    formatter.Serialize(stream, playerSettings);
    stream.Close();
}

public static PlayerSettings LoadPlayerSettings() {
    PlayerSettings playerSettings = null;
    string path = DataConsts.PLAYER_SETTINGS;
    if (File.Exists(path)) {
        BinaryFormatter formatter = new BinaryFormatter();
        FileStream stream = new FileStream(path, FileMode.Open);
        playerSettings = (PlayerSettings)formatter.Deserialize(stream);
        stream.Close();
    } else {
        TextAsset file = Resources.Load("player_settings") as TextAsset;
        if (file != null) {
            string content = file.ToString();
            playerSettings = JsonUtility.FromJson<PlayerSettings>(content);
        } else {
            Debug.LogError("File doesn't exist!!");
        }
    }
    return playerSettings;
}
```

Práctica

- Implementar en la pantalla de settings la función para activar y desactivar música y efectos de sonido.
- Se deberá subir a la rama “main” el sistema implementado antes del día lunes 20 de septiembre.