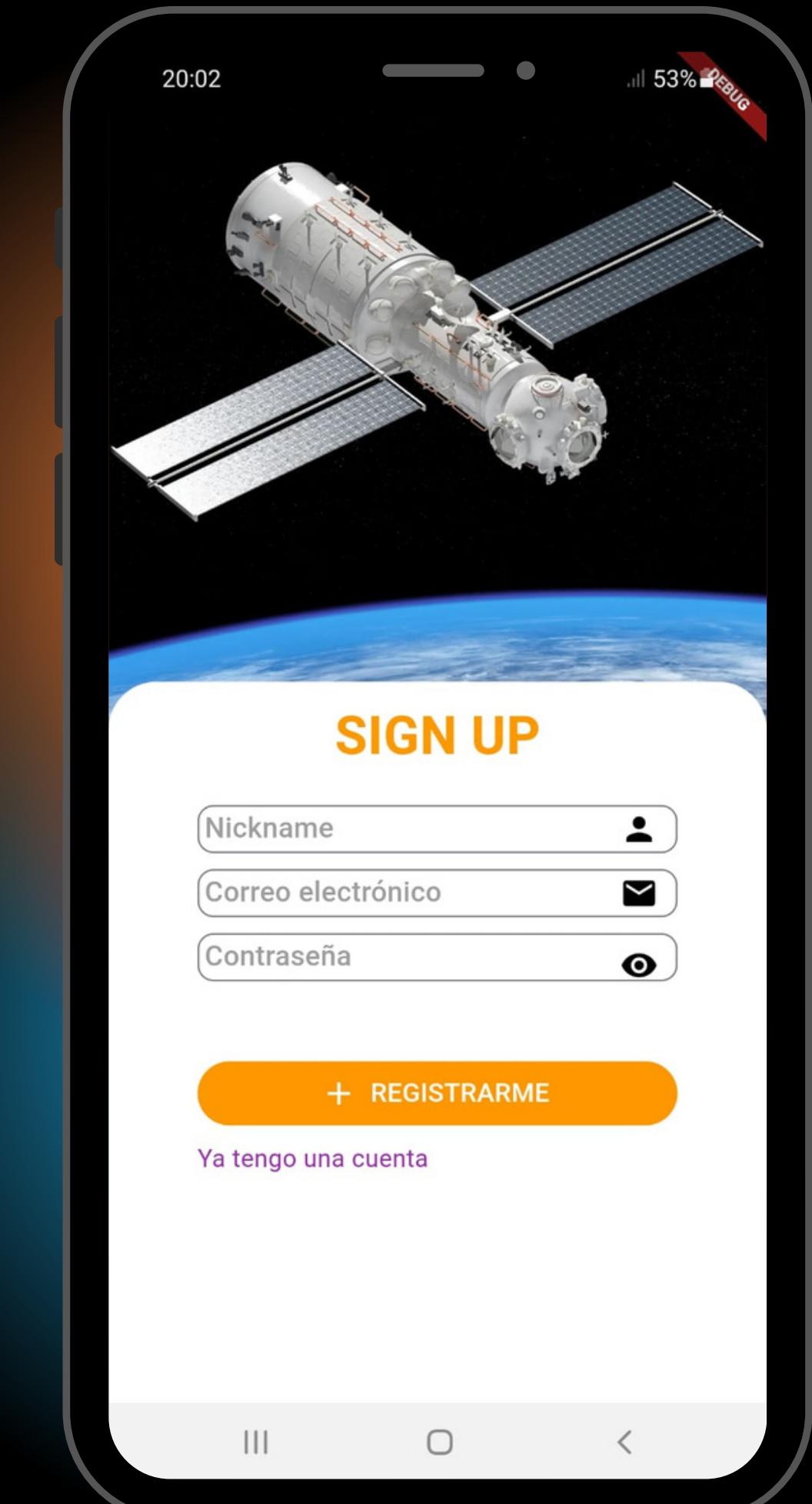


PROYECTO APP MÓVIL

ESTUDIANTE: JOAQUÍN PICAZO
ASIGNATURA: TECNOLOGÍAS WEB Y MÓVILES



CONTENIDOS

- 01 **Introducción**
- 02 **Problema**
- 03 **Características**
- 04 **Tecnologías/Lenguajes**
- 05 **Wireframe y Storyboard**
- 06 **UX/UI**
- 07 **Colores**
- 08 **Implementación de la App**
- 09 **Conclusión**

INTRODUCCIÓN



El objetivo es diseñar y luego desarrollar la aplicación móvil, la cual, en mi caso, es el juego del memorice. Esta contiene un conjunto de interfaces, la cual tiene como objetivo que sea agradable a la vista del usuario, que sea intuitiva, consistente, tenga legibilidad, buen uso de colores, etc...

A continuación veremos su funcionamiento, mockups digitalizados, colores usados, etc...

PROBLEMA

Se pretende desarrollar un juego de memorice utilizando Dart y Flutter, simultáneamente implementando Firebase para la gestión de datos. La aplicación deberá incluir un sistema de inicio de sesión con funciones de registro y recuperación de contraseña.

Asimismo, se contempla la creación de un menú principal que albergue las opciones clave del juego. La interfaz de juego mostrará las cartas a emparejar, y se implementarán interfaces para reflejar el estado actual de la aplicación, ya sea al completar procesos exitosamente, al alcanzar la victoria o la derrota.

Adicionalmente, se planea incorporar una interfaz de instrucciones para guiar a los usuarios en el juego y una tabla de puntuación para potenciar la competitividad del juego.



CARACTERÍSTICAS

- 1) Login (inicio sesión, registro y recuperar contraseña)
- 2) Menú (con principales funcionalidades de la app)
- 3) Interfaz de juego (tablero de cartas a emparejar)
- 4) Interfaces que reflejen el estado actual (procesos realizados con éxito, problemas, victoria y derrota)
- 5) Tabla de puntuaciones (lo que incluye seguimiento del tiempo usado)
- 6) Instrucciones del juego
- 7) Las cartas se ordenan de forma aleatoria en cada partida

TECNOLOGÍAS Y LENGUAJES

Las tecnologías y lenguajes usados fueron:

Para el diseño de interfaces (Wireframe y Storyboard) utilicé Mockflow.

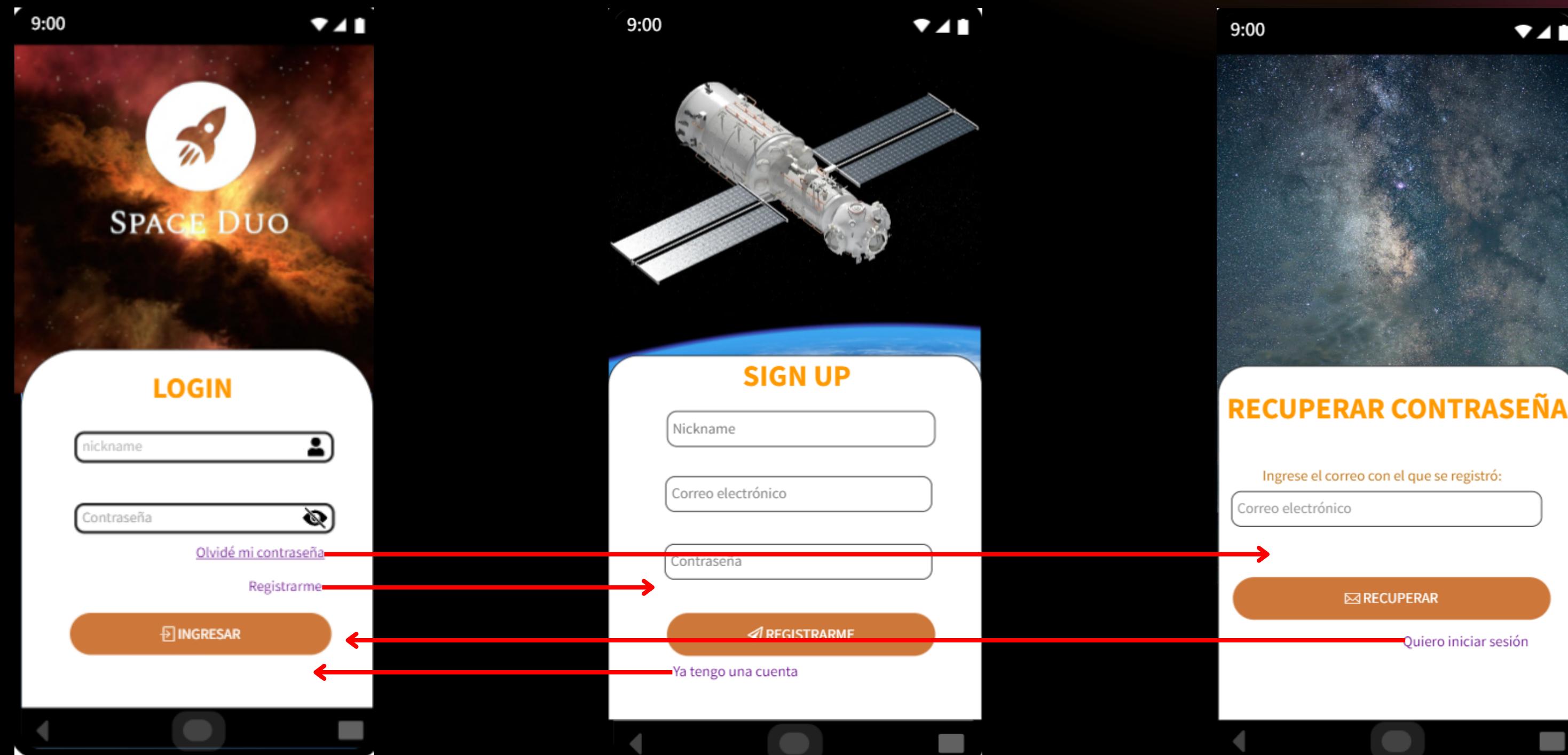
Para la interfaces y lógica de la aplicación utilicé Flutter y Dart.

Para el caso de la base de datos usé FireBase.

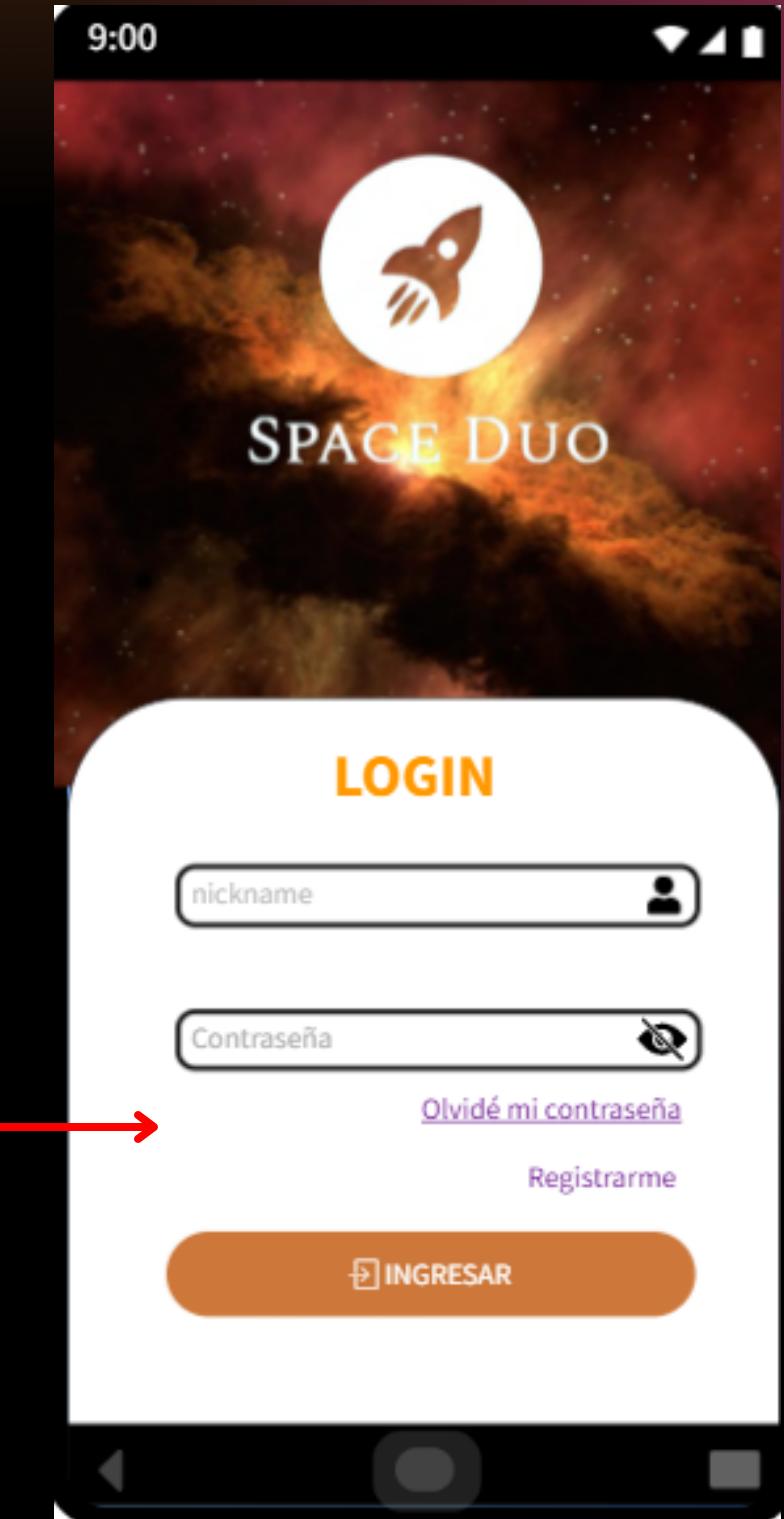
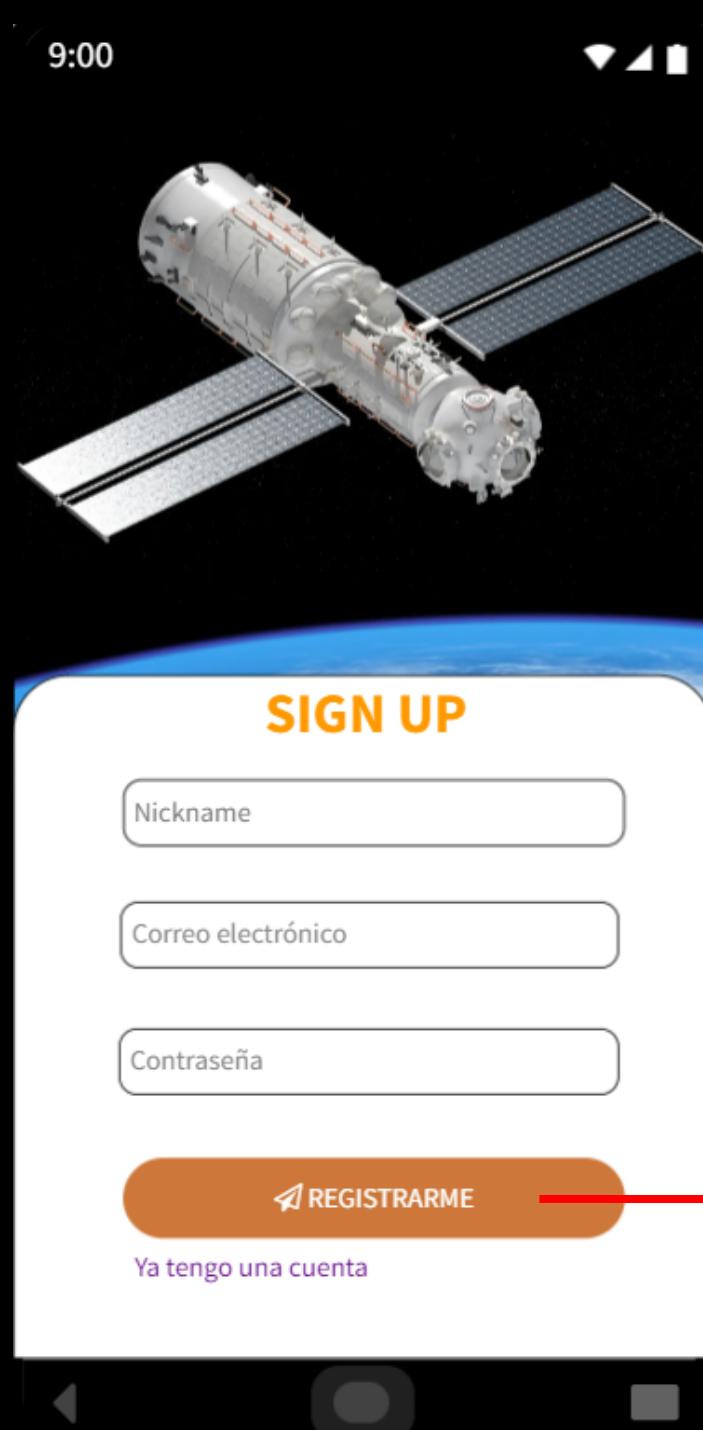
Y la presentación fué desarrollada en Canva.



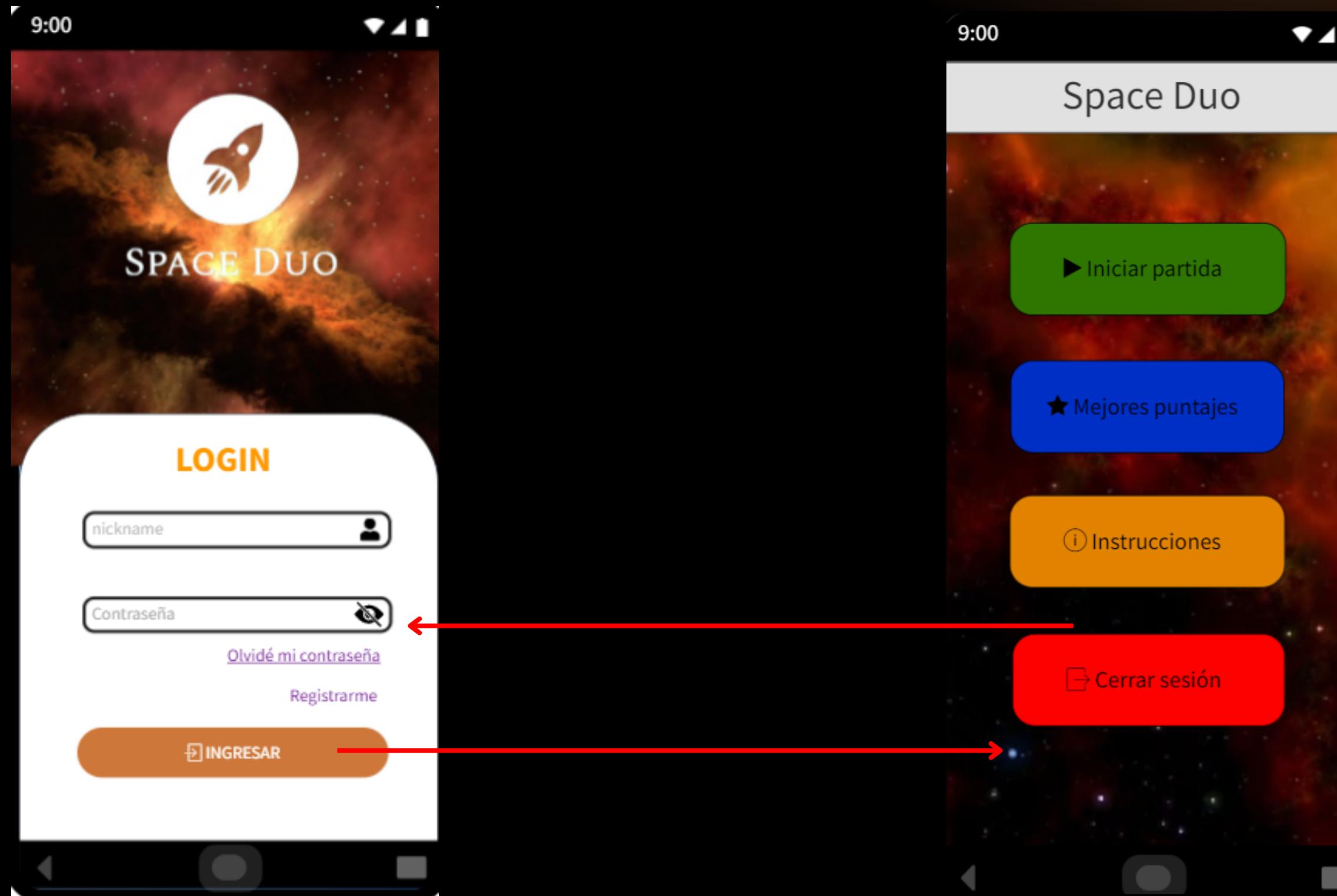
WIREFRAME Y STORYBOARD



WIREFRAME Y STORYBOARD



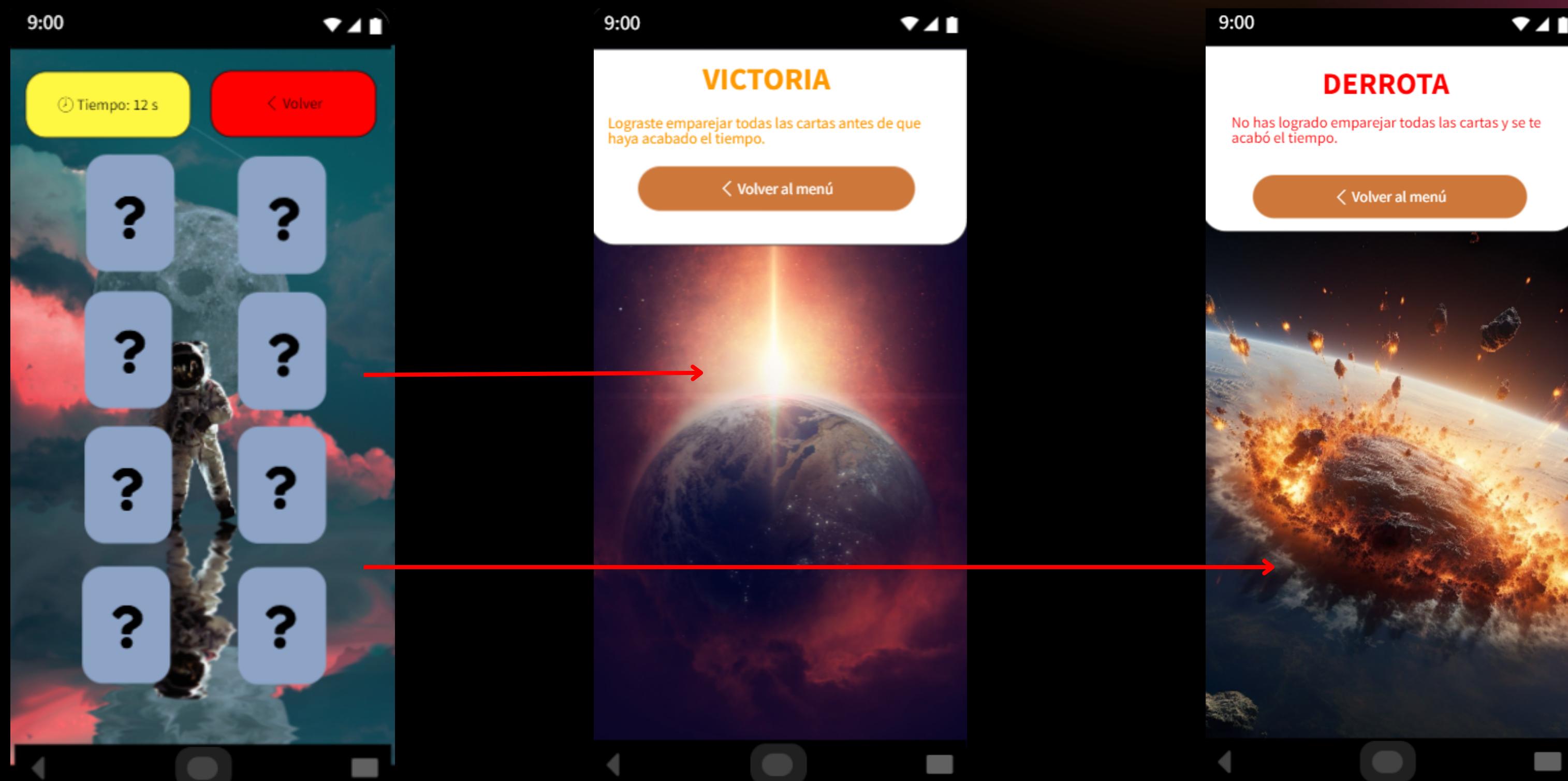
WIREFRAME Y STORYBOARD



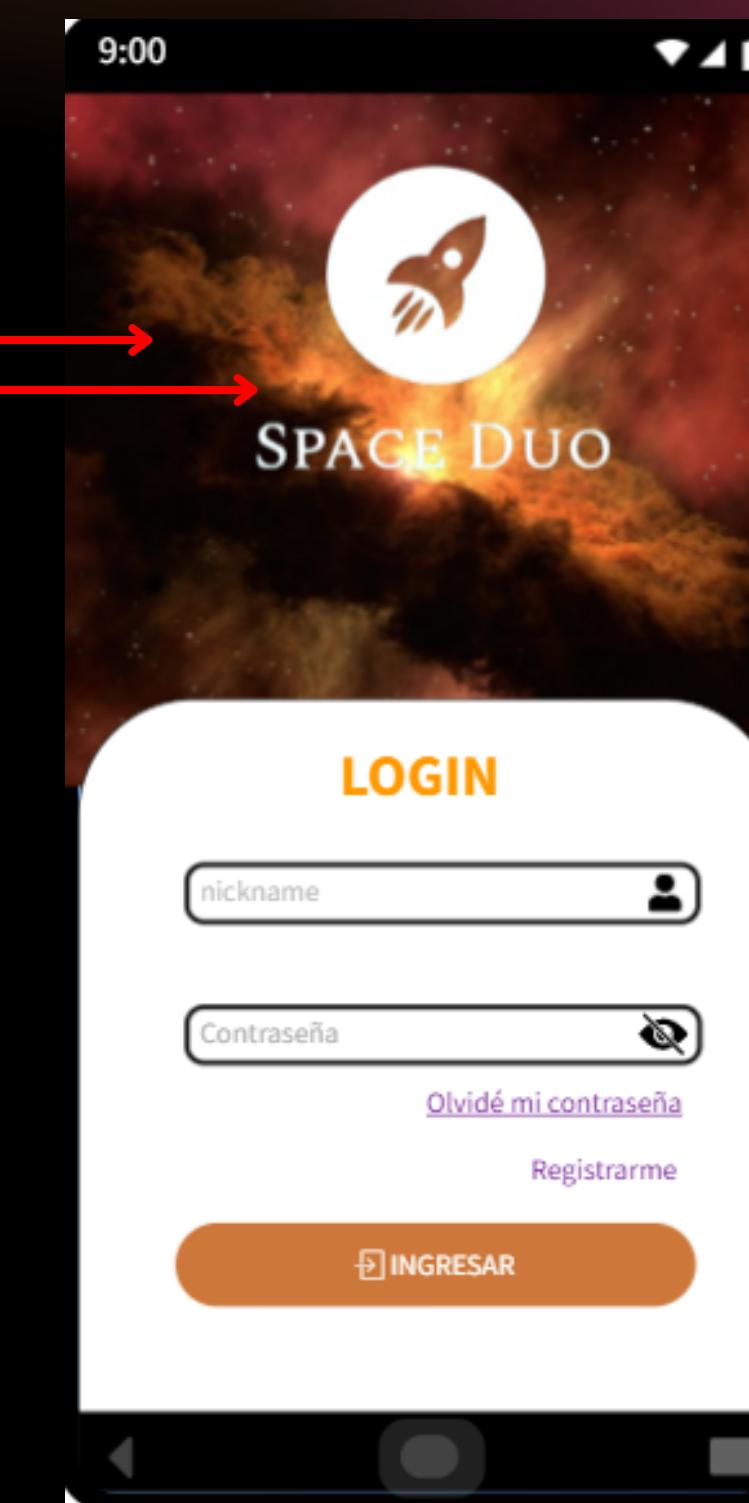
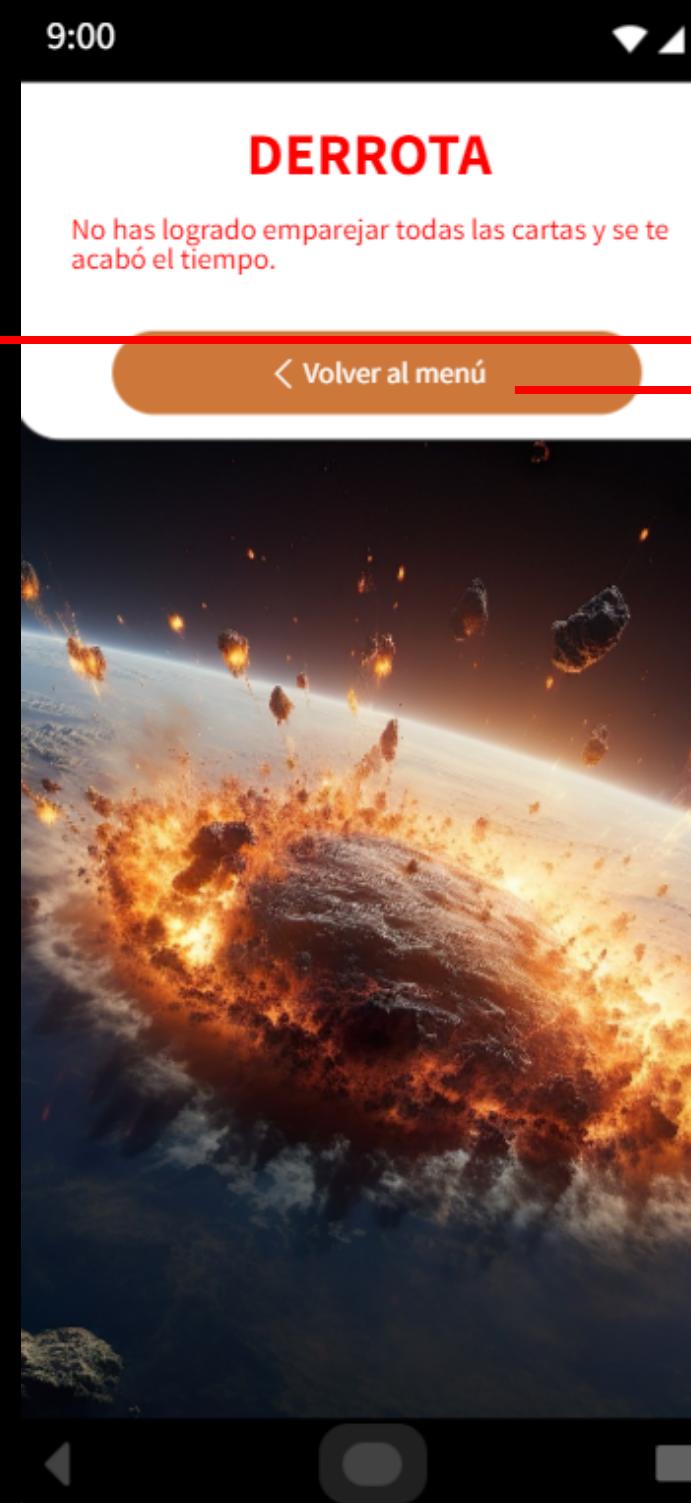
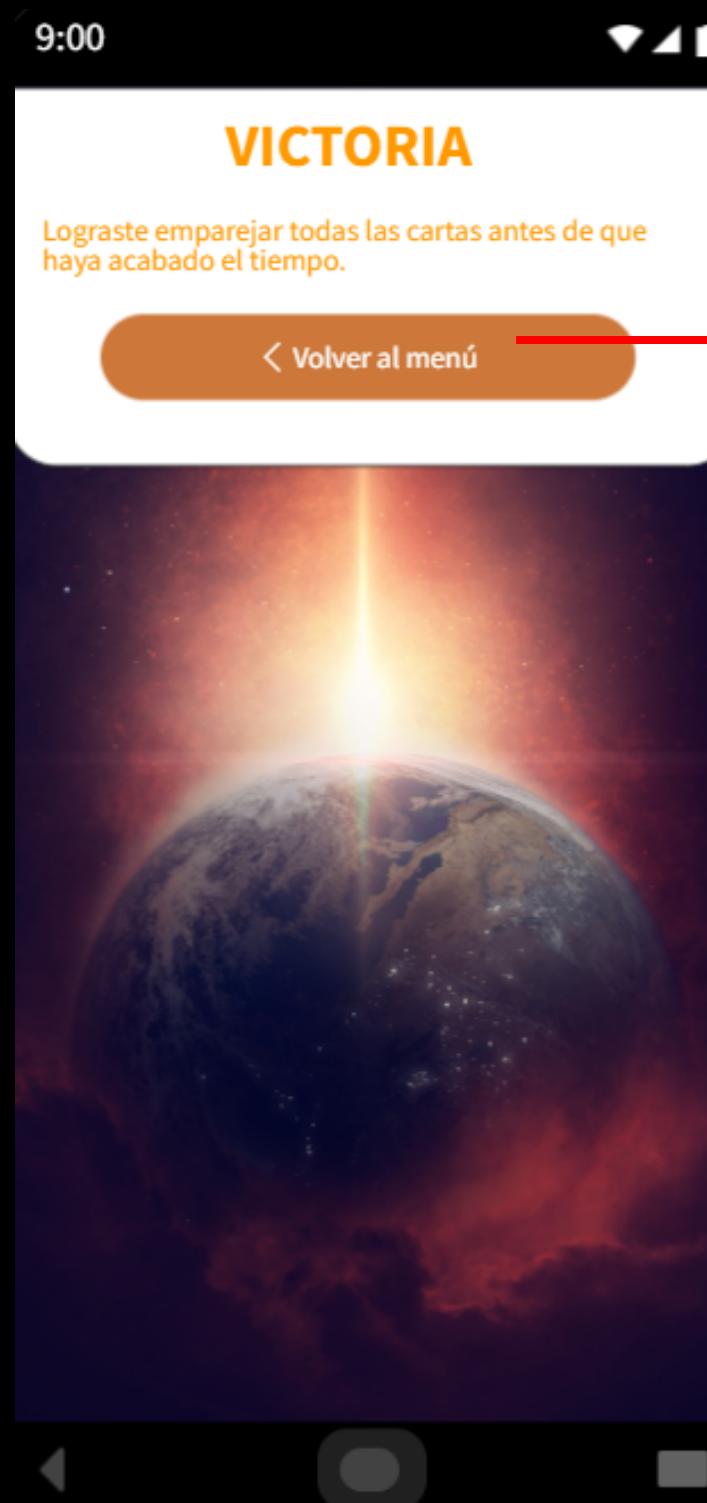
WIREFRAME Y STORYBOARD



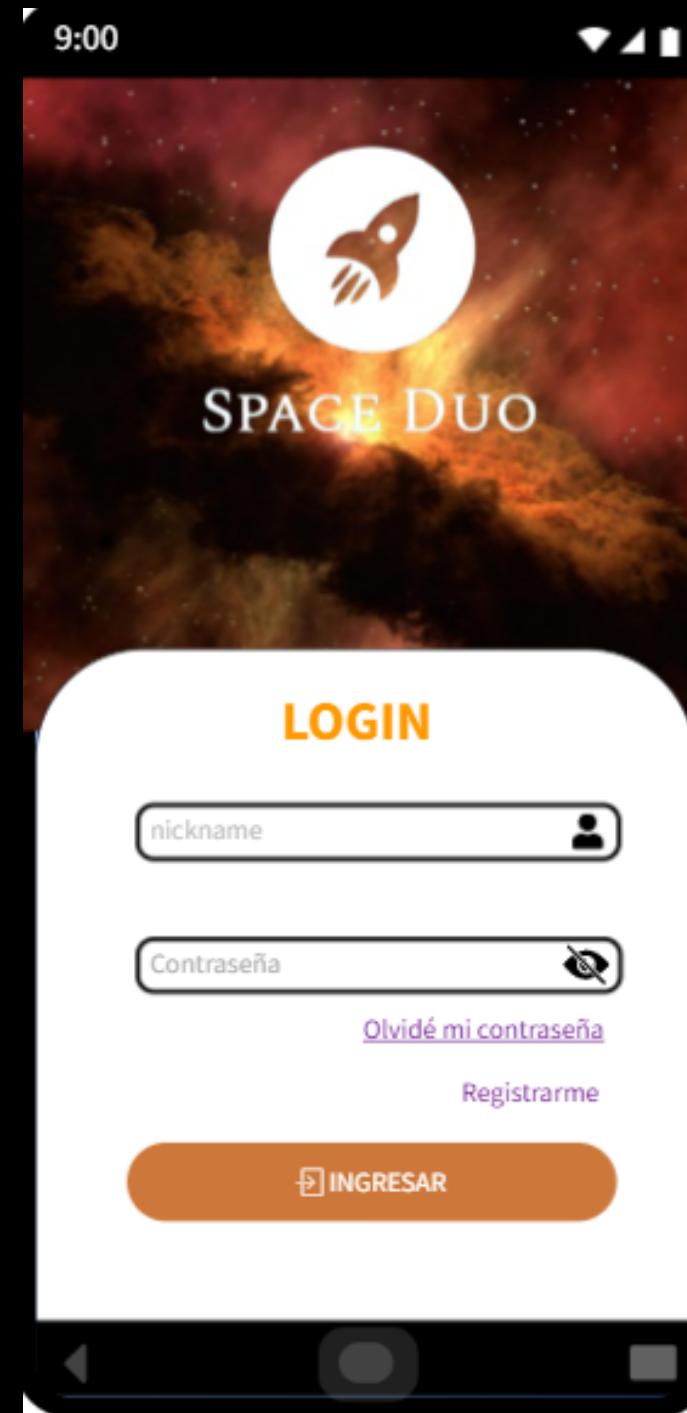
WIREFRAME Y STORYBOARD



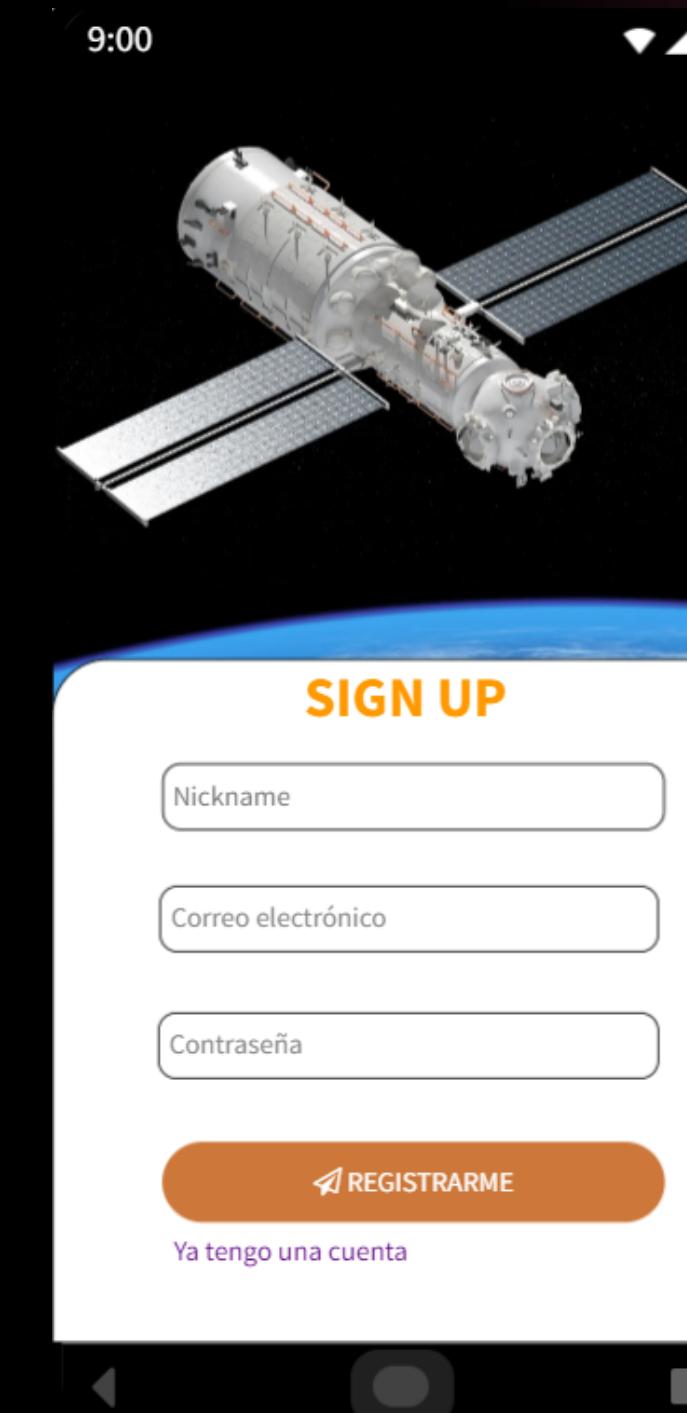
WIREFRAME Y STORYBOARD



UX/UI



Inicio de sesión



Registrarme



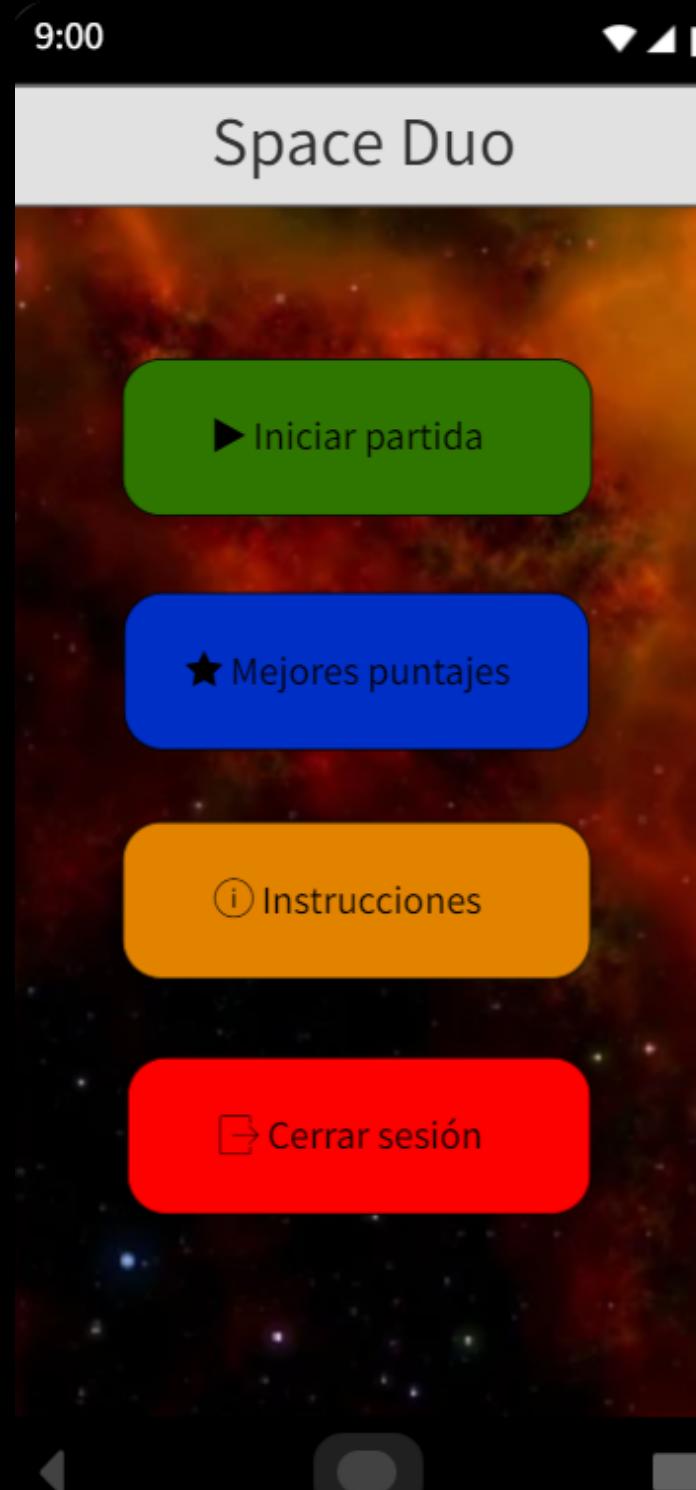
Recuperar contraseña

UX/UI



Aviso de proceso exitoso

UX/UI



Menú principal

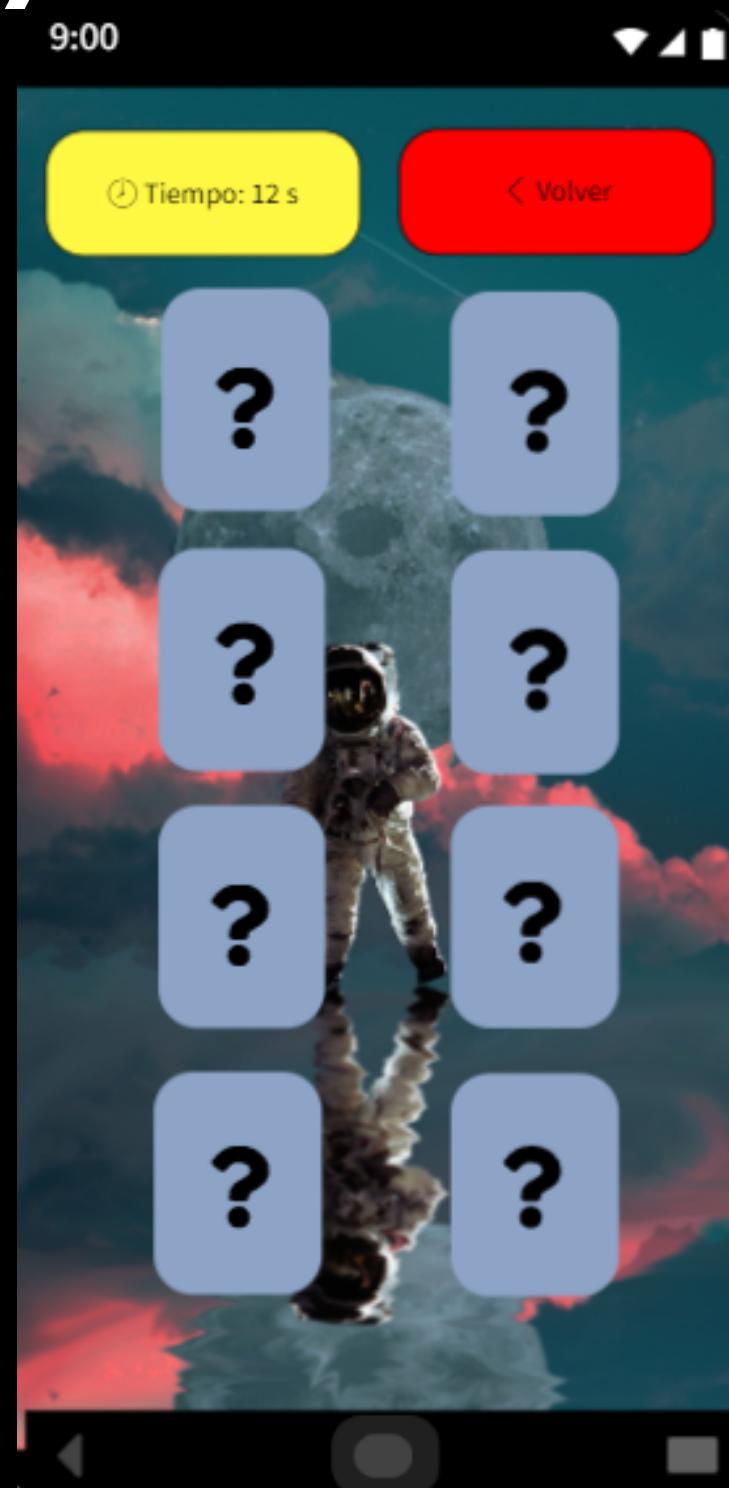


Tabla de puntajes

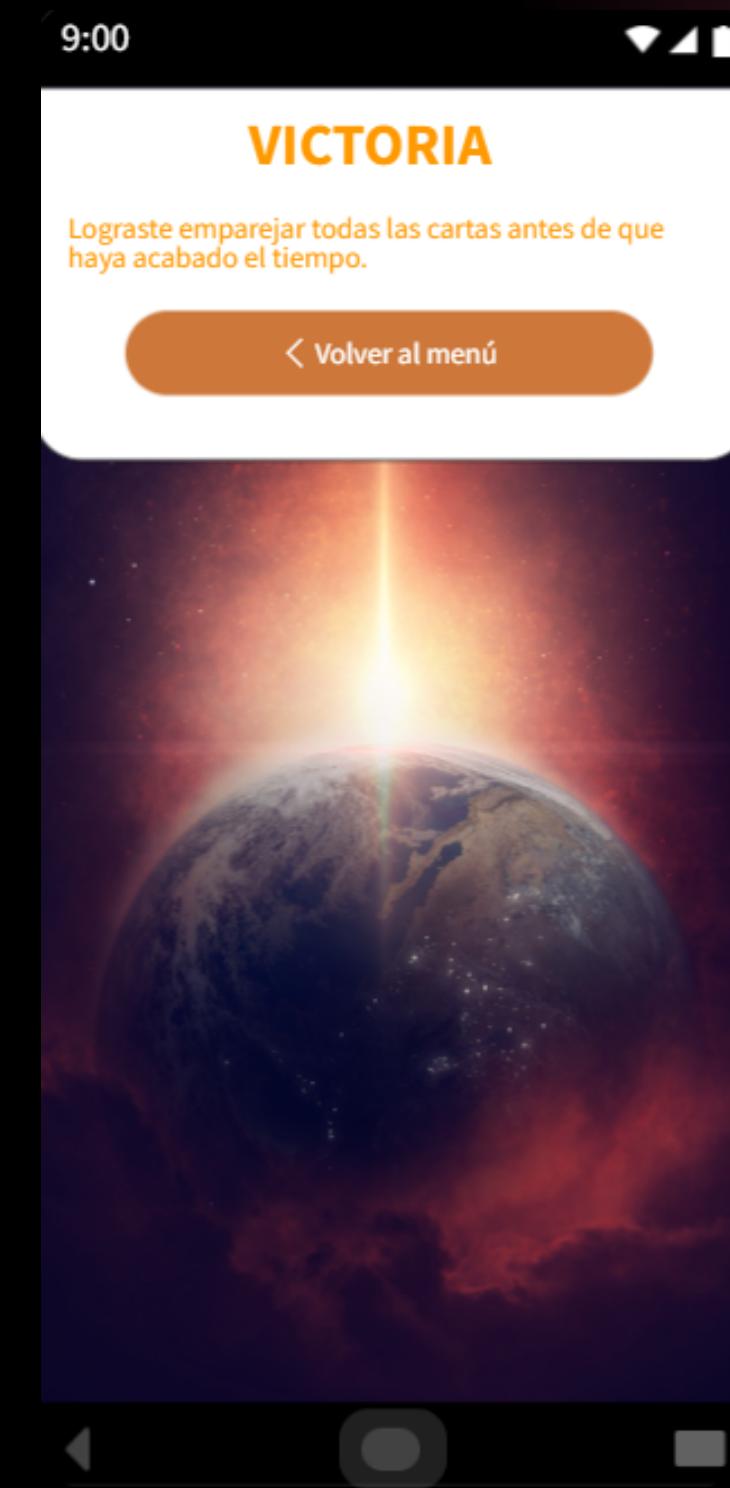


Instrucciones

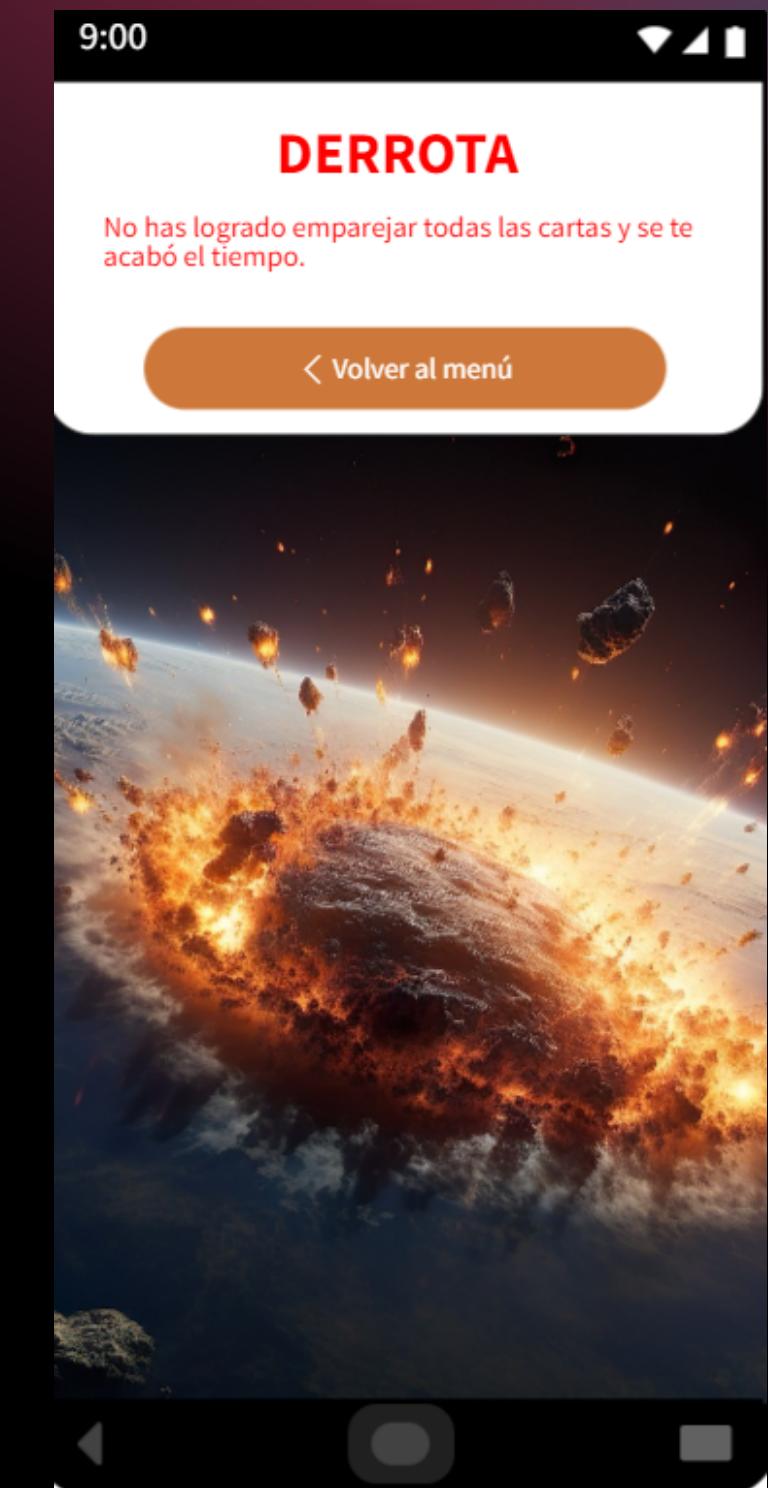
UX/UI



Partida

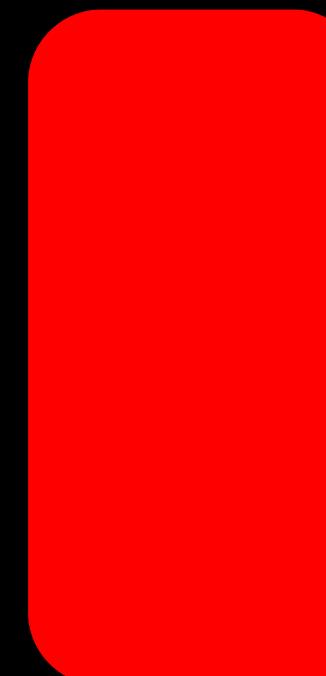


Victoria



Derrota

COLORES



#FF0000



#FF8000



#A65B0E



#800080

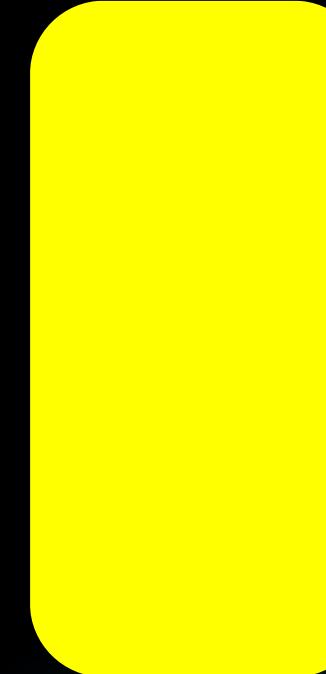
.lightBlue



#0000ff



#ADD8E6



#FFFF00



#008000

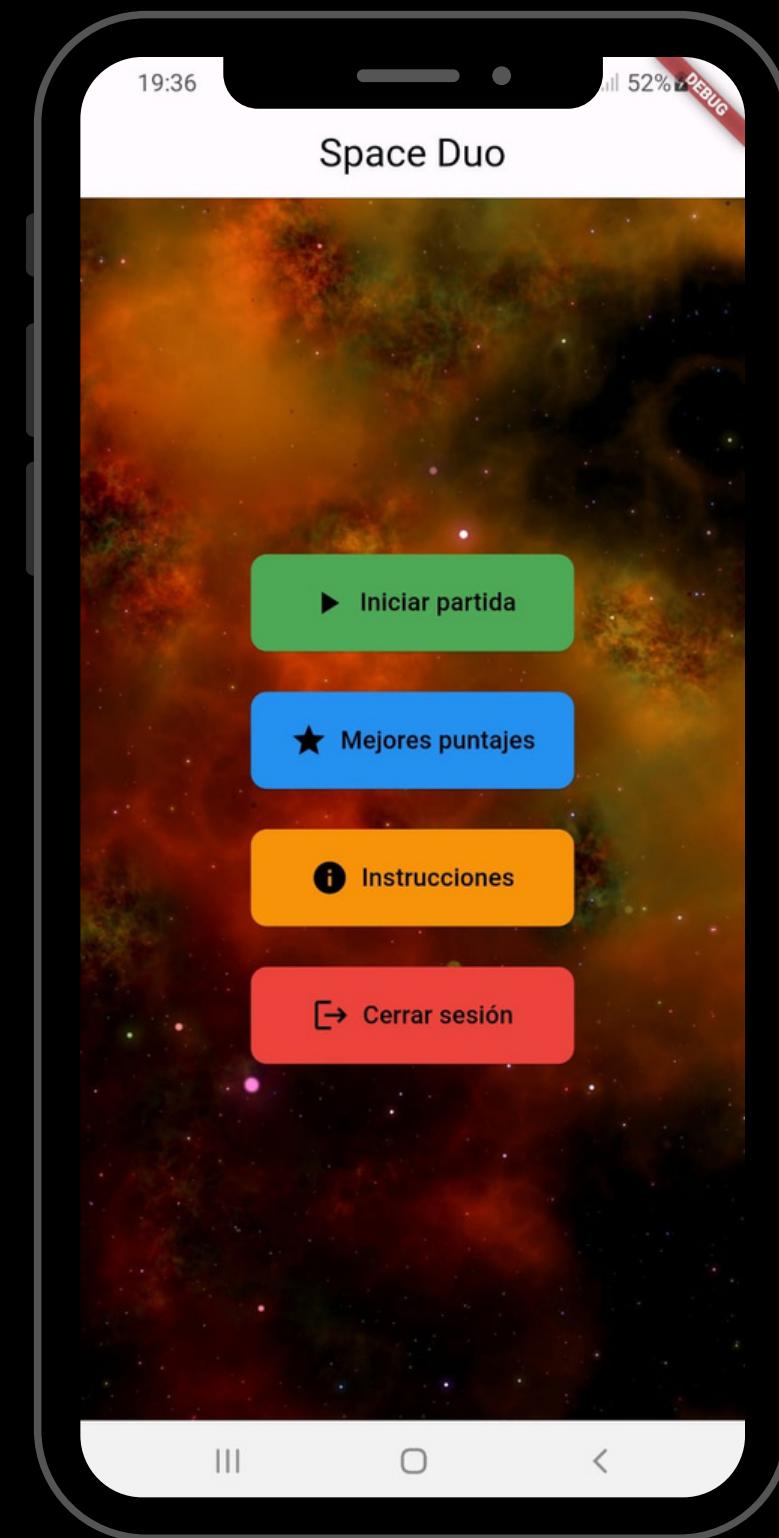


#FFFFFF

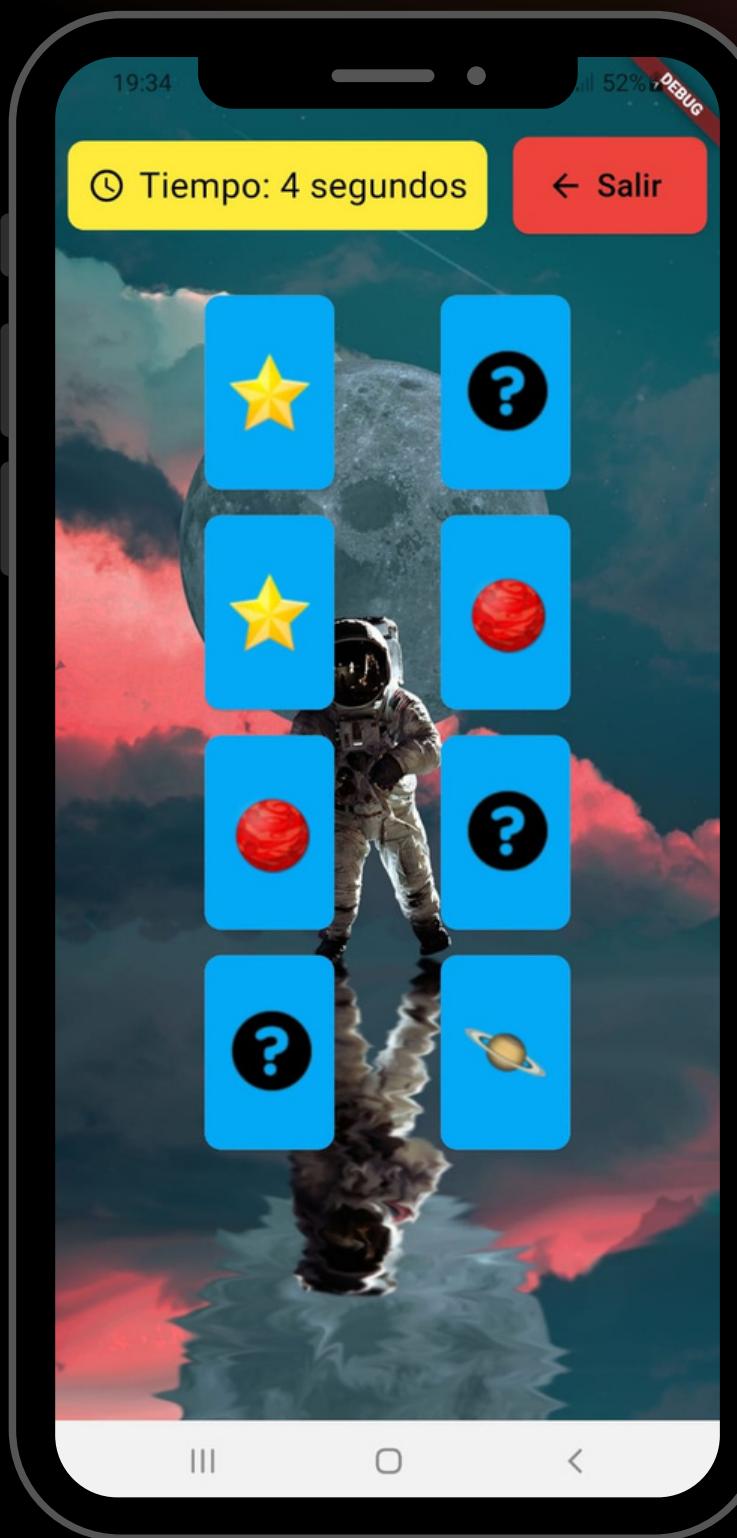


#000000

IMPLEMENTACIÓN DE LA APP



PLAY



CONCLUSIÓN

Finalmente, comparando las interfaces diseñadas en Mockflow (las cuales se usan como maqueta para posteriormente desarrollar la aplicación) con las interfaces construidas usando Flutter y Dart, son muy parecidas entre si, por lo que se puede decir que ha sido un objetivo logrado.

Respecto al funcionamiento, la navegación entre interfaces y su intuitividad para usarla se ha logrado, ya que es fácil de usar y no presentó errores en ese ámbito. Los casos de victoria y derrota también funcionaron correctamente. Por último, las cartas si se lograron colocar de forma aleatoria tras cada partida.

