The background is a dark blue space scene filled with various celestial bodies and spacecraft. In the top left, a large planet with blue and white horizontal stripes and a yellow ring is visible. To its right, a yellow and red rocket with a blue eye-like detail is flying. Further right is a large yellow sun or moon. In the top right corner, a small Earth-like planet with green continents and white clouds is shown. The bottom left features another yellow and red rocket. The bottom right has a purple planet with white spots. Various other planets in shades of orange, red, and blue are scattered throughout. Dotted lines in yellow and blue represent orbital paths, and several yellow and white stars are scattered across the dark blue background.

# MANUAL TÉCNICO DE INTERFAZ DEL PROYECTO "RECOLECCIÓN DE EVIDENCIAS"

KATE ARACELY RODRÍGUEZ  
ESTRADA

1730335

# INDICE

Introducción.....	3
Funcionalidad.....	3
1. Portada.....	4
2. Juegos.....	5
3. Practicas.....	6
4. Tarea.....	8
5. Galería.....	9
Conclusión.....	10

## **INTRODUCCION**

En esta actividad de recopilaron todas las prácticas que se realizaron en el lapso del cuatrimestre, con la especificación de realizar todo el código en el programa de flash y que cada una se abriera en formato HTML, en el caso de la opción de multimedia, o sea lo que son las galerías, se descargan en formato .zip.

## **FUNCIONALIDAD**

Esta recopilación se enfoca más en lo visual, con una interfaz parecida a página web nos da la opción de trasladarnos por pantallas (prácticas, multimedia, juegos, tareas y regresar a la portada) según botones que cambian de color por click.

# 1. PORTADA

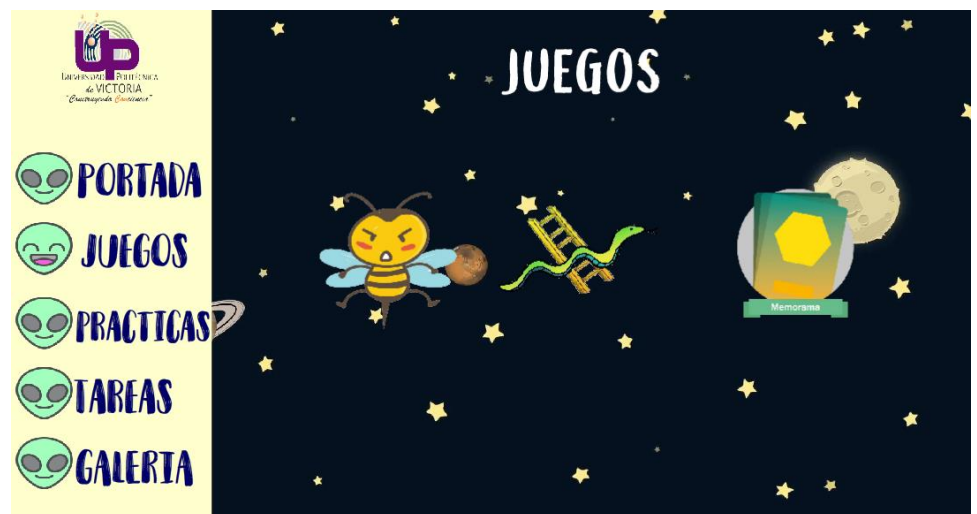
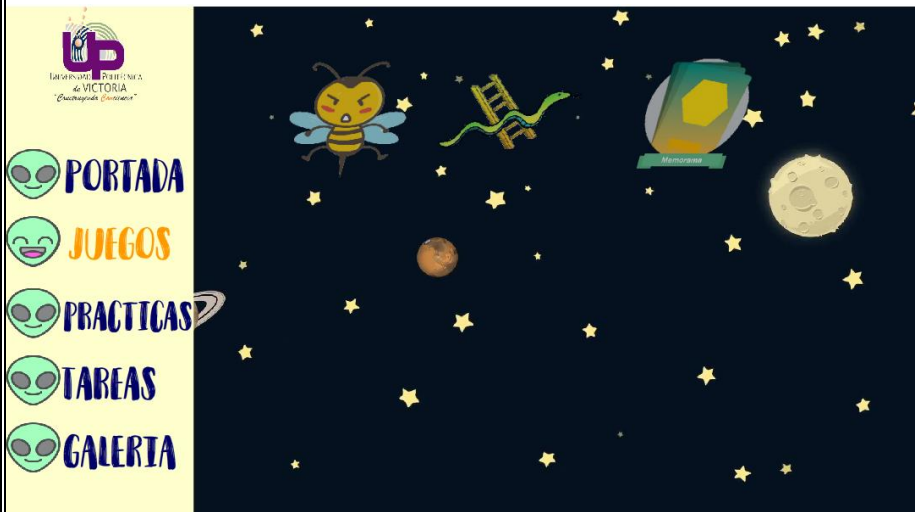


El proyecto al iniciar entra con una animación lo que es el título, el nombre de la alumna, los botones y por detrás aparece un cohete que recorre toda la pantalla. Se encuentran 5 botones; portada, juegos, practicas, tareas y galería.



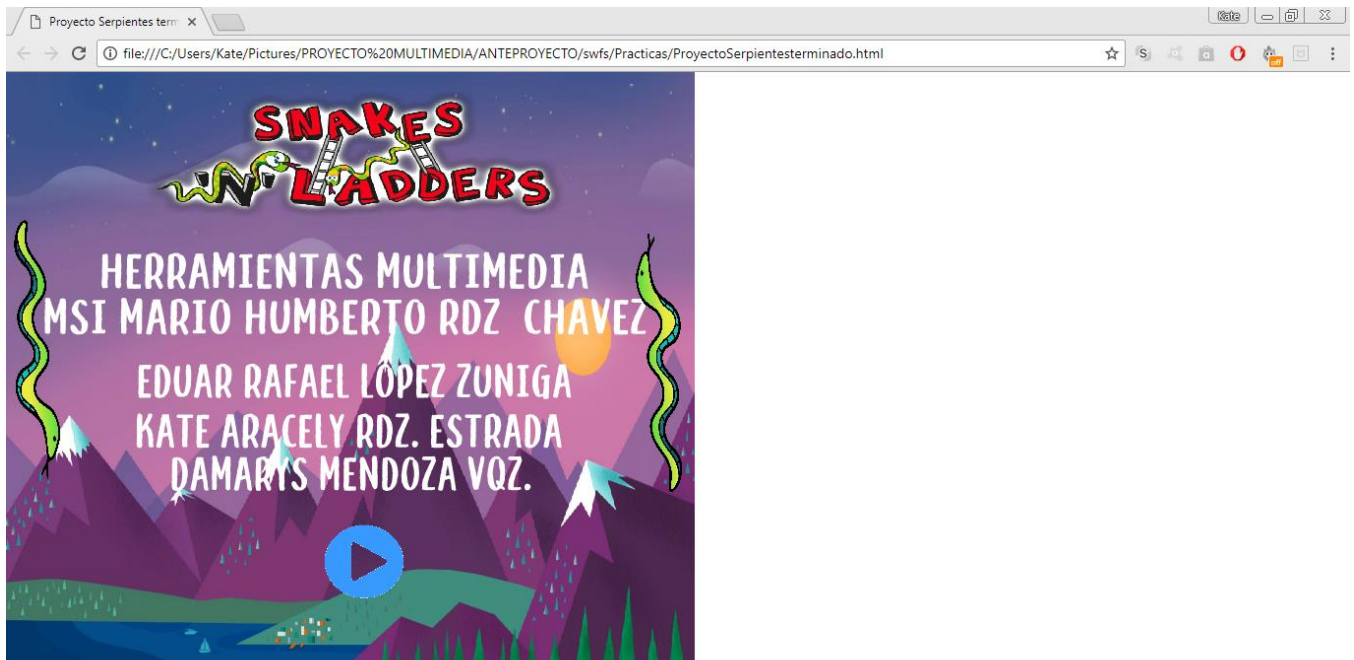
Los botones están programados para que cuando pases el cursor sobre alguno de ellos, el color de las letras cambie de color y la cara del alién cambie.

## 2. JUEGOS



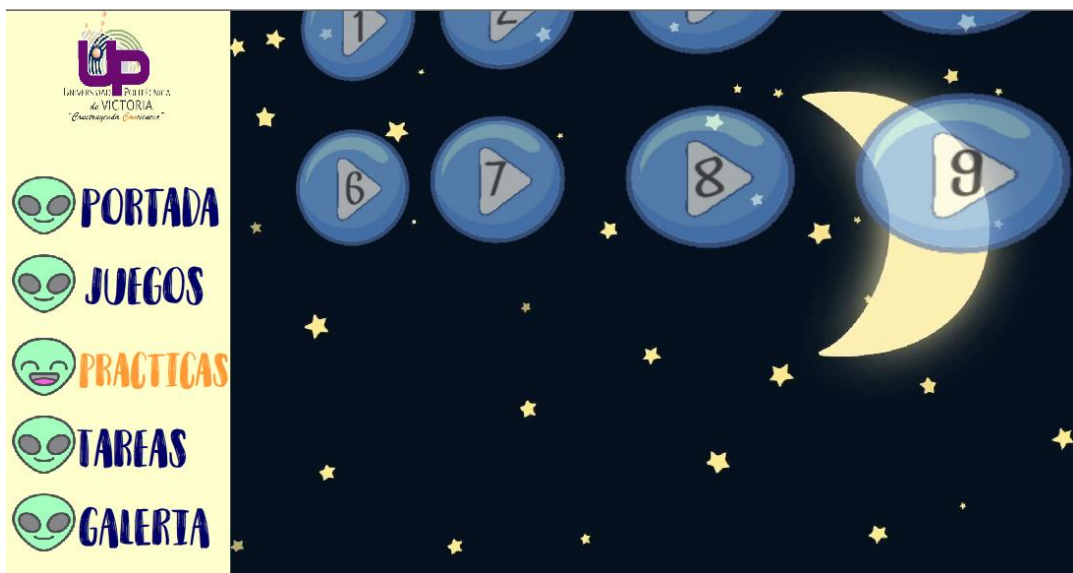
Al darle click al botón de juegos te llevara a la pantalla de juegos, donde con un efecto entraran 3 botones, que son el juego de colisiones, el de serpientes y escaleras y el memorama.

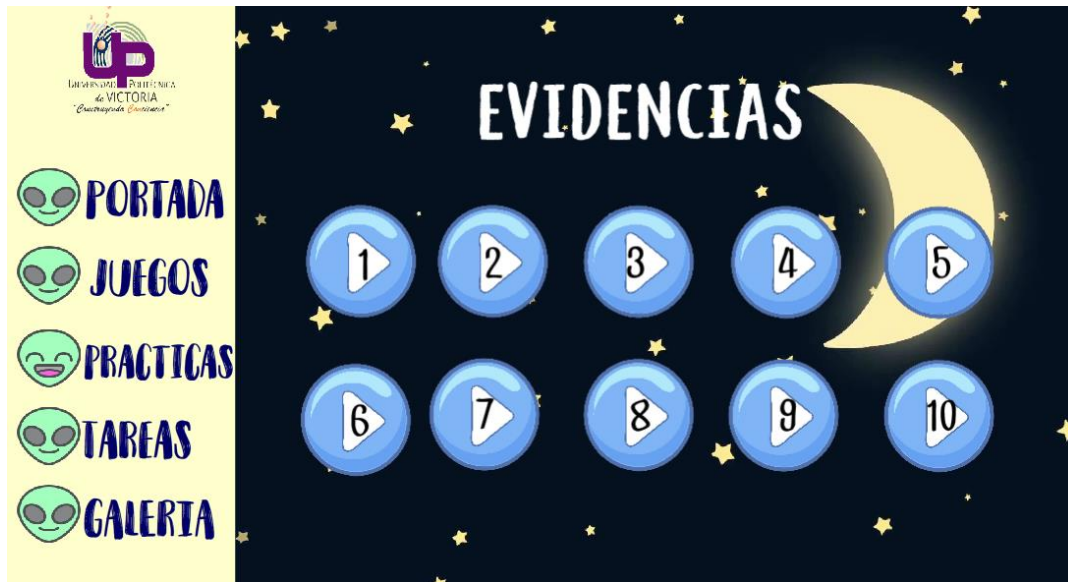




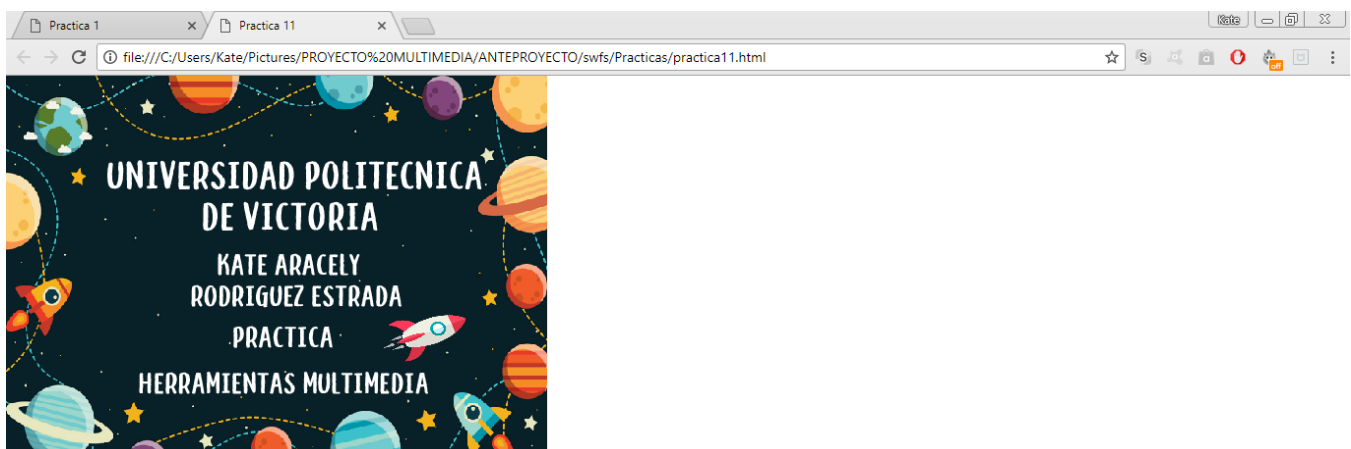
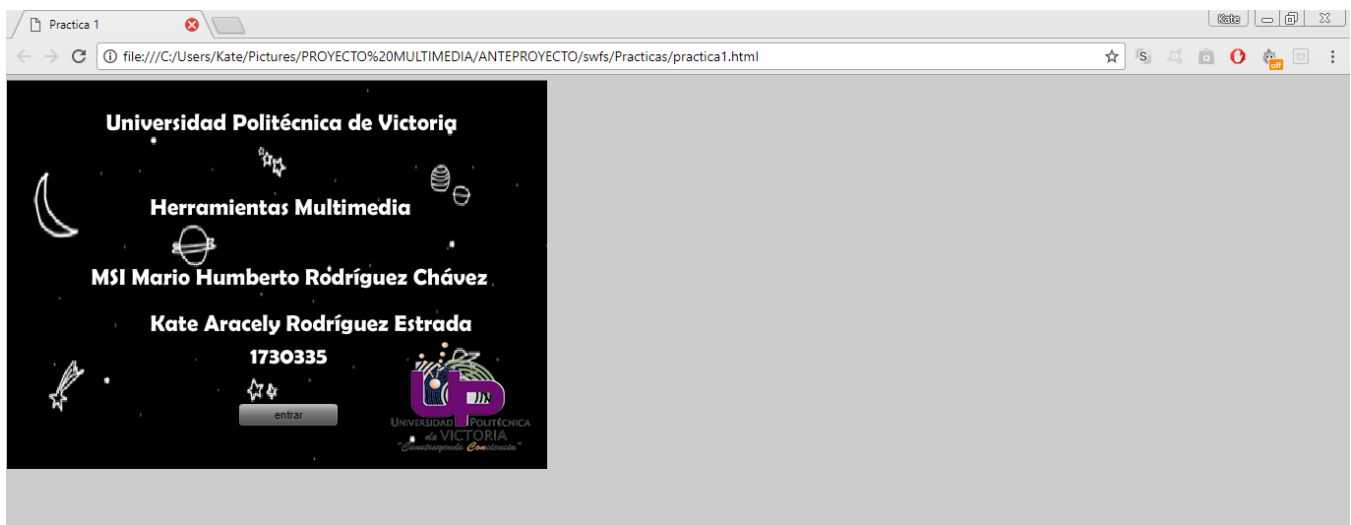
Al darle click a alguno de los botones te abrirá una página en chrome donde se encuentra ese juego.

### 3. PRACTICAS

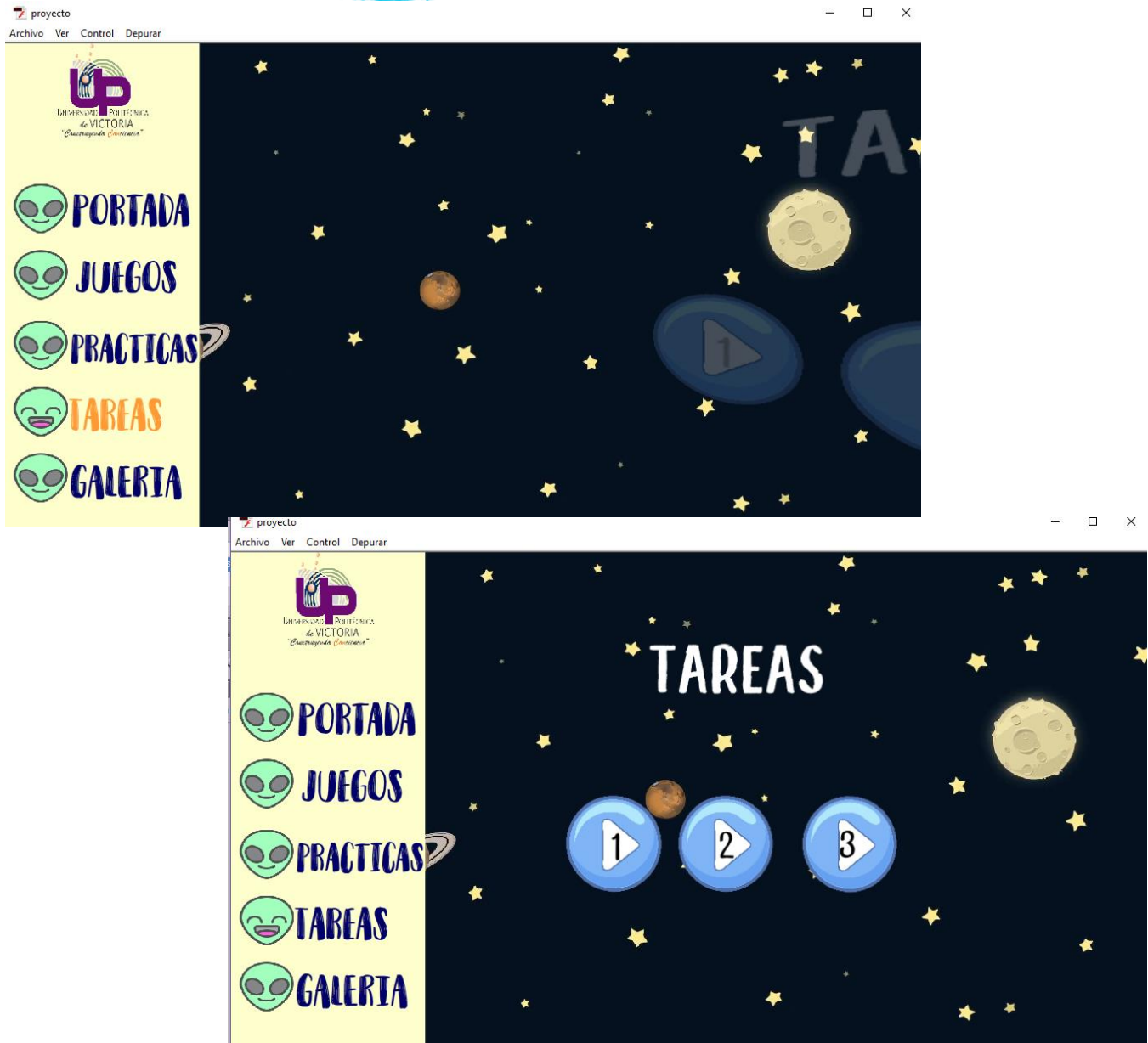




La siguiente pantalla es la de prácticas, a la cual accedes dándole click al botón que dice prácticas, te aparecen 10 botones donde cada uno te manda a una práctica diferente.



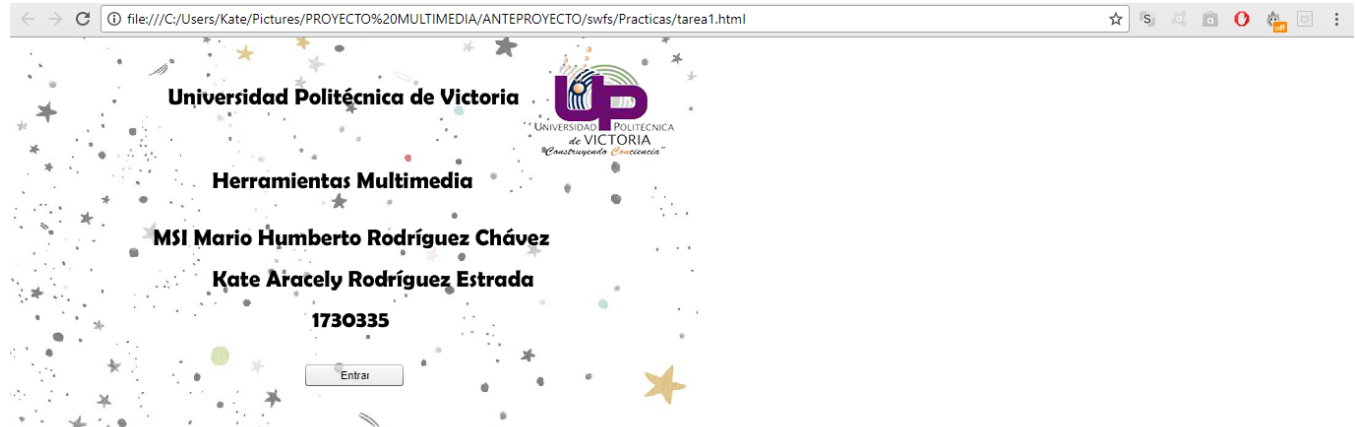
## 4. TAREAS



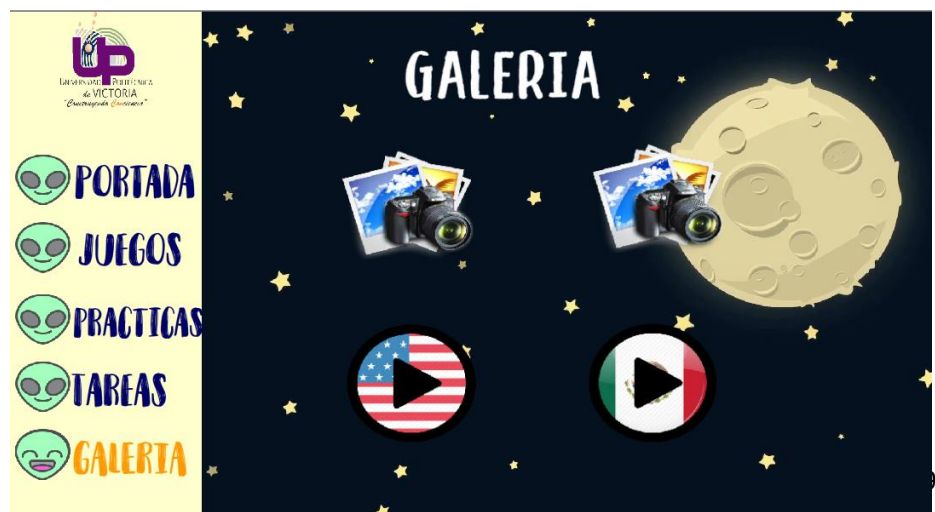
La cuarta pantalla es la pantalla de tareas, donde solo se encuentran 3 botones, que entran nuevamente con una animación de rotación.



Cada uno te lleva a diferentes tareas.

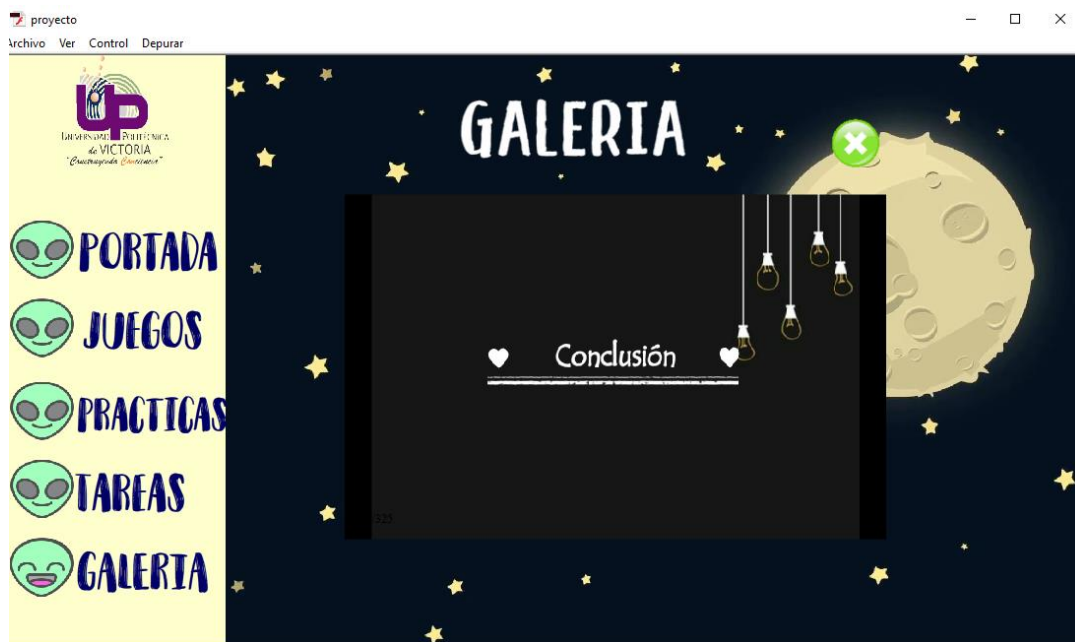


## 5. GALERIA



La ultima pantalla es la de galería, entra igual que todas con una animación, en ella se encuentran 4 botones, 2 de galería, uno para la galería de 20 imágenes y el otro para la galería de videos.

También hay dos botones uno con una bandera americana y otro con una mexicana, estos son los botones del video de la conclusión, uno en inglés y otro en español,



## CONCLUSION

Con la elaboración de este manual técnico se desarrolló la recopilación de evidencias, la visualización, el diseño y la temática que se proporcionó en la plataforma todo cumpliendo de las especificaciones solicitadas por el docente, en tiempo y forma.