

**LSE-2015 Project**  
**Especificaciones del juego: Carrera con**  
**balizas contra-reloj**

Ibáñez Flamarique, Alberto (*Dev, Doc*)  
*alberto.ibanez.flamarique.@alumnos.upm.es*

04 de Junio, 2015



Fecha	Versión	Asunto	Autor
04-06-2015	1.0	Especificaciones	Alberto



## Índice

1. Descripción	1
2. Especificaciones	1



## 1. Descripción

El presente documento tiene como objeto exponer las especificaciones del juego textitCarrera con balizas contra-reloj.

Nota: Algunos aspectos no han sido todavía concretados. Será necesario acordarlos con el cliente.

## 2. Especificaciones

1. Se monta el circuito a gusto del usuario/os con el hardware disponible. Se encienden los sistemas. Si algún módulo necesita un botón de start, ahora será el momento de pulsarlo. Se coloca el dron/es en la posición de salida.
2. Se inicia la carrera pulsando un botón / tecla. La forma de aviso del inicio de la carrera deberá ser mediante un sonido / mediante un LED / mediante un mensaje en pantalla. Los usuarios pueden comenzar la carrera. El software del programa inicia una cuenta del tiempo transcurrido y lo deberá mostrar por una pantalla.
3. Los usuarios deberán hacer pasar al dron por una serie de balizas en el orden establecido. Las balizas estarán numeradas com baliza 1, baliza 2 y así sucesivamente. (Para esta implementación, el test contará de dos balizas). Cada dron deberá pasar primero por la baliza 1, después por la baliza 2, etc. Si algún dron pasa por alguna de las baliазas que no le corresponde en ese momento, no contará como que ha pasado.
4. A la llegada de cada dron a la posición de meta, se deberá registrar el tiempo que se a tardado en completar el circuito. Se irán mostrando los tiempo de cada dron por pantalla y en el orden de llegada:

Tiempo transcurrido: 14 min 30 seg

1 - Dron C – 9 min 13 seg 470 mils

2 - Dron A – 11 min 24 seg 543 mils

3 - Dron B – 12 min 49 seg 892 mils

El tiempo transcurrido se actualizará en la pantalla cada 5 segundos. El usuario podrá pausar la cuenta de tiempo mediante un botón para que este no siga contando. Se pausará el juego y se le dará la opción al los jugadores de reiniciar la carrera o reanudar el juego.