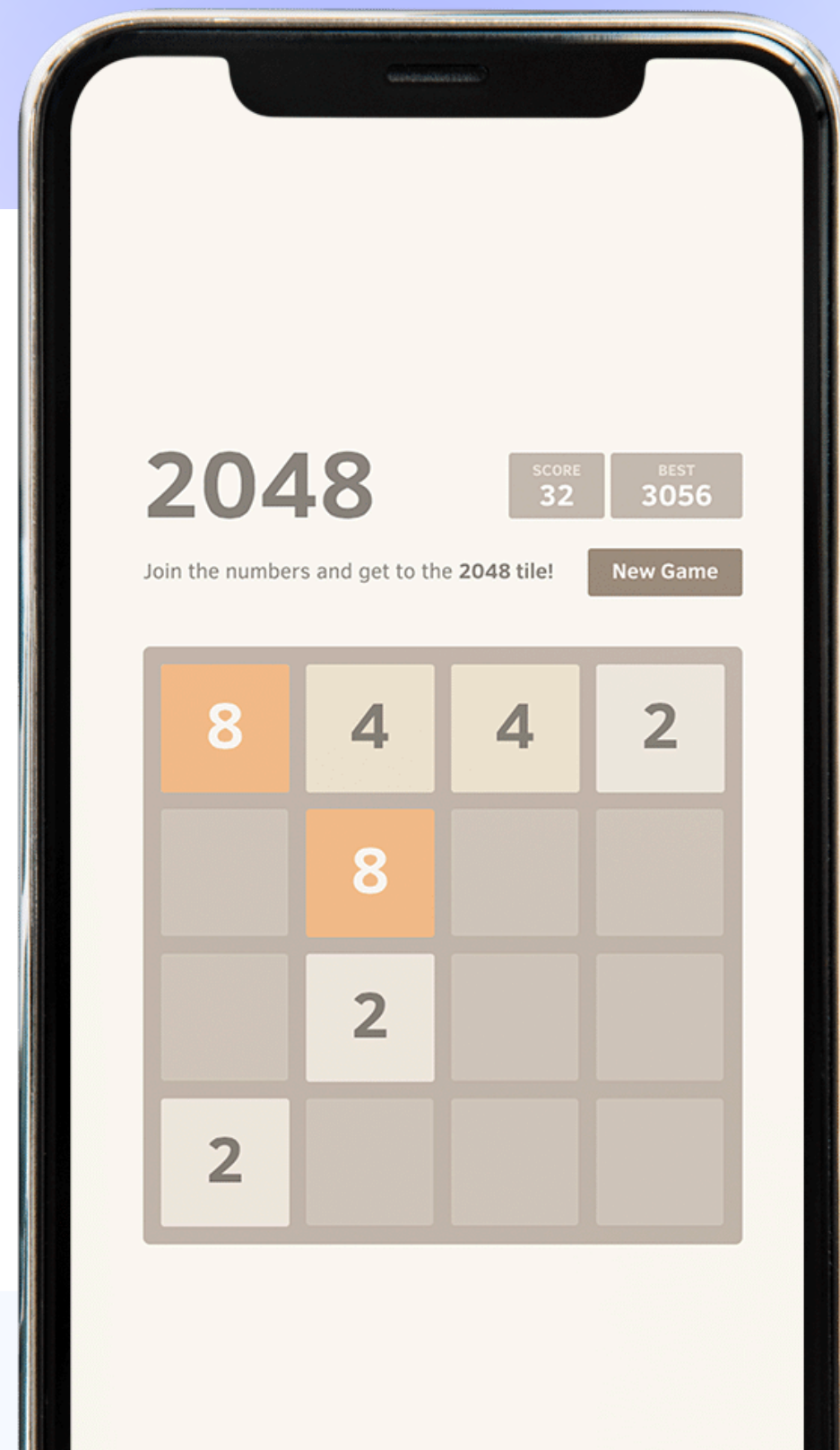


# Merge Down

Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles



# Inspiración



# Recreación

1

Simplicidad

2

Diseño visual atractivo

3

Rejugabilidad y mecánicas adictivas

# Módulos

## 11 Módulos

La aplicación se divide en 11 archivos .dart que definen la implementación.



## 4 Modulos - Screens

4 Scripts dedicados a las diferentes pantallas de juego.

**game\_screen**      **home\_screen**  
**defeat\_screen**    **pause\_screen**



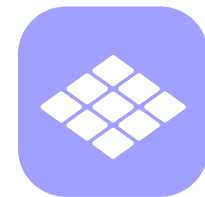
## Main

Carga SharedPreferences aplicado a música y temas de visualización.  
Actualiza HomeScreen.



## Lógica

Cuadrícula 5x5, colocación y verificación números aleatorios.



## Tiles

Define la composición de la celda individual.



## Tema

Tema dinámico, 3 patrones de color, persistencia.



## Settings

Configuración: efectos sonido, musica, opciones de tema.



## Música

Utilización audioPlayer y soundPool para efectos.



## Tutorial

Pantalla resumen, cómo jugar.



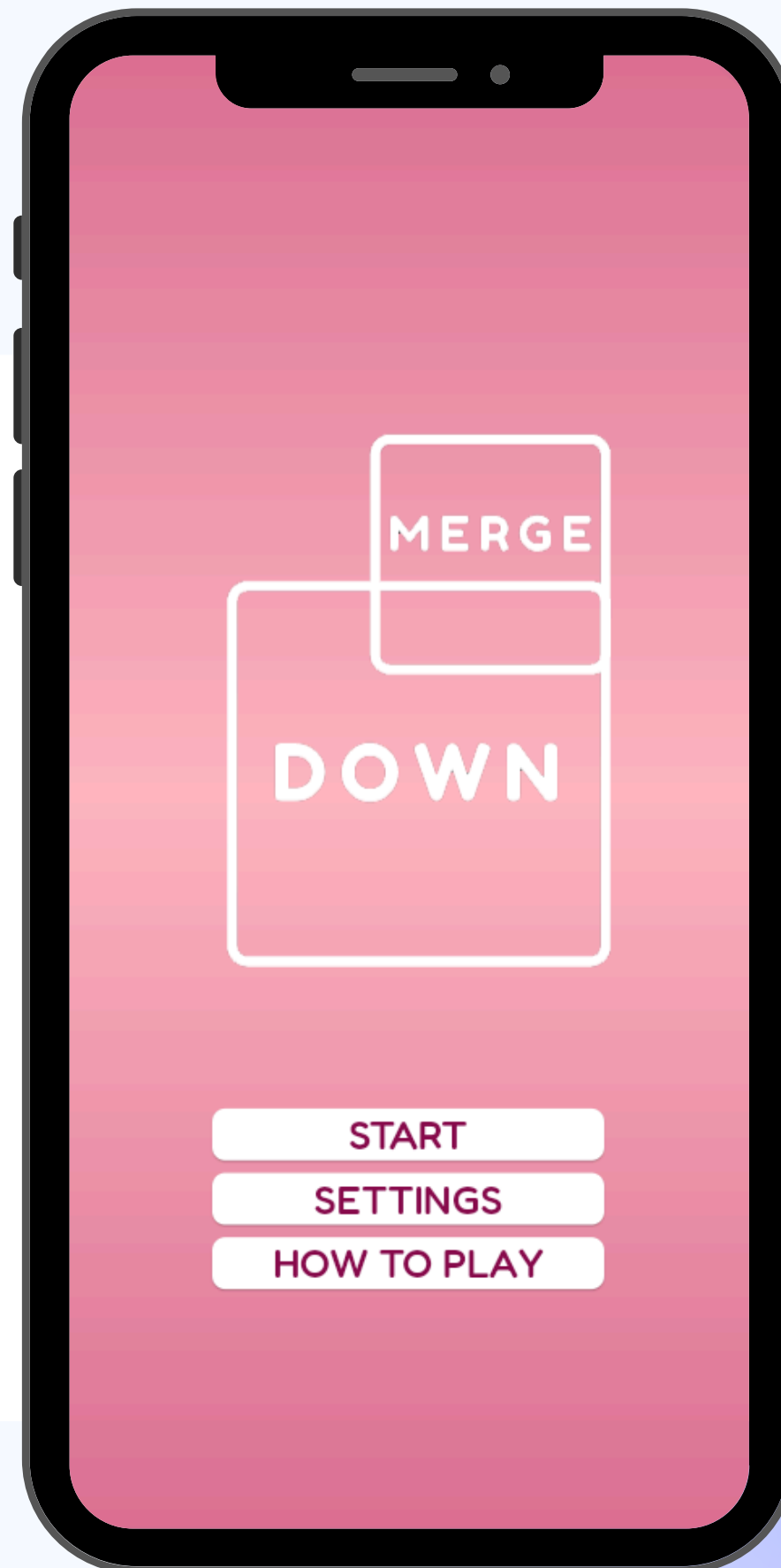
# Inicio

Pantalla 1



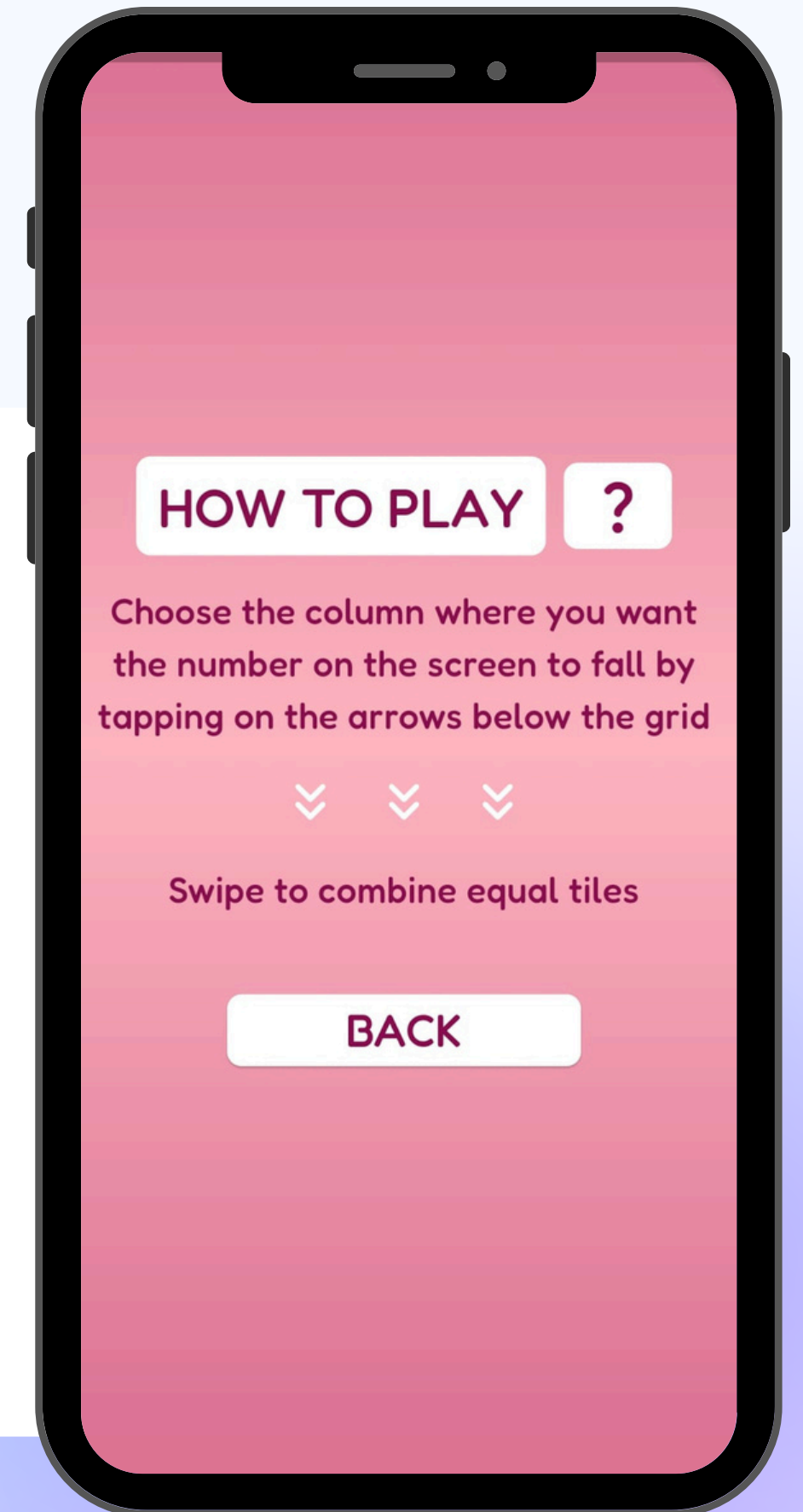
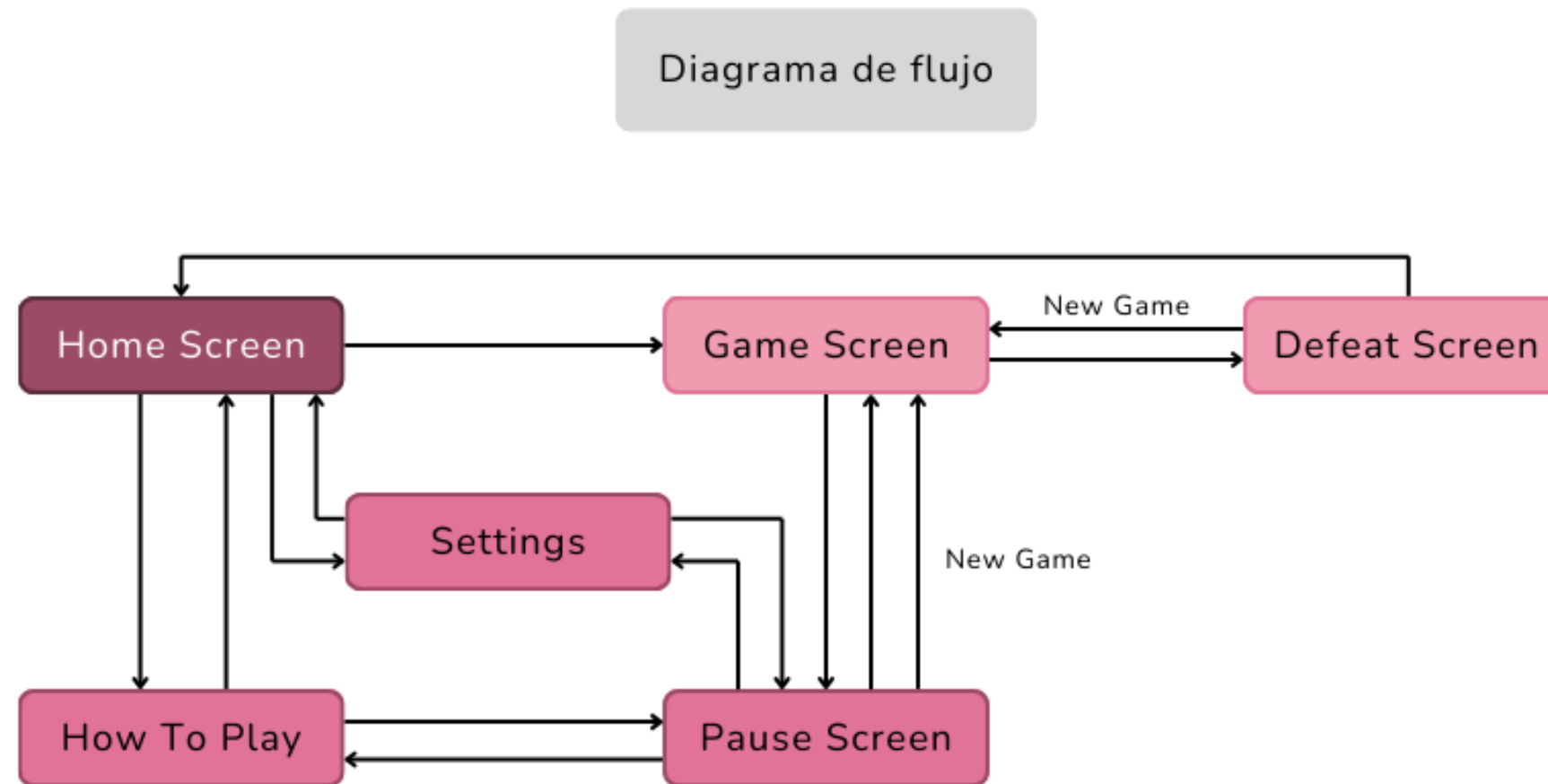
paleta colores

- ✓ Logo
- ✓ Botón inicio
- ✓ Botón ajustes
- ✓ Botón instrucciones



# Navegación e Instrucciones

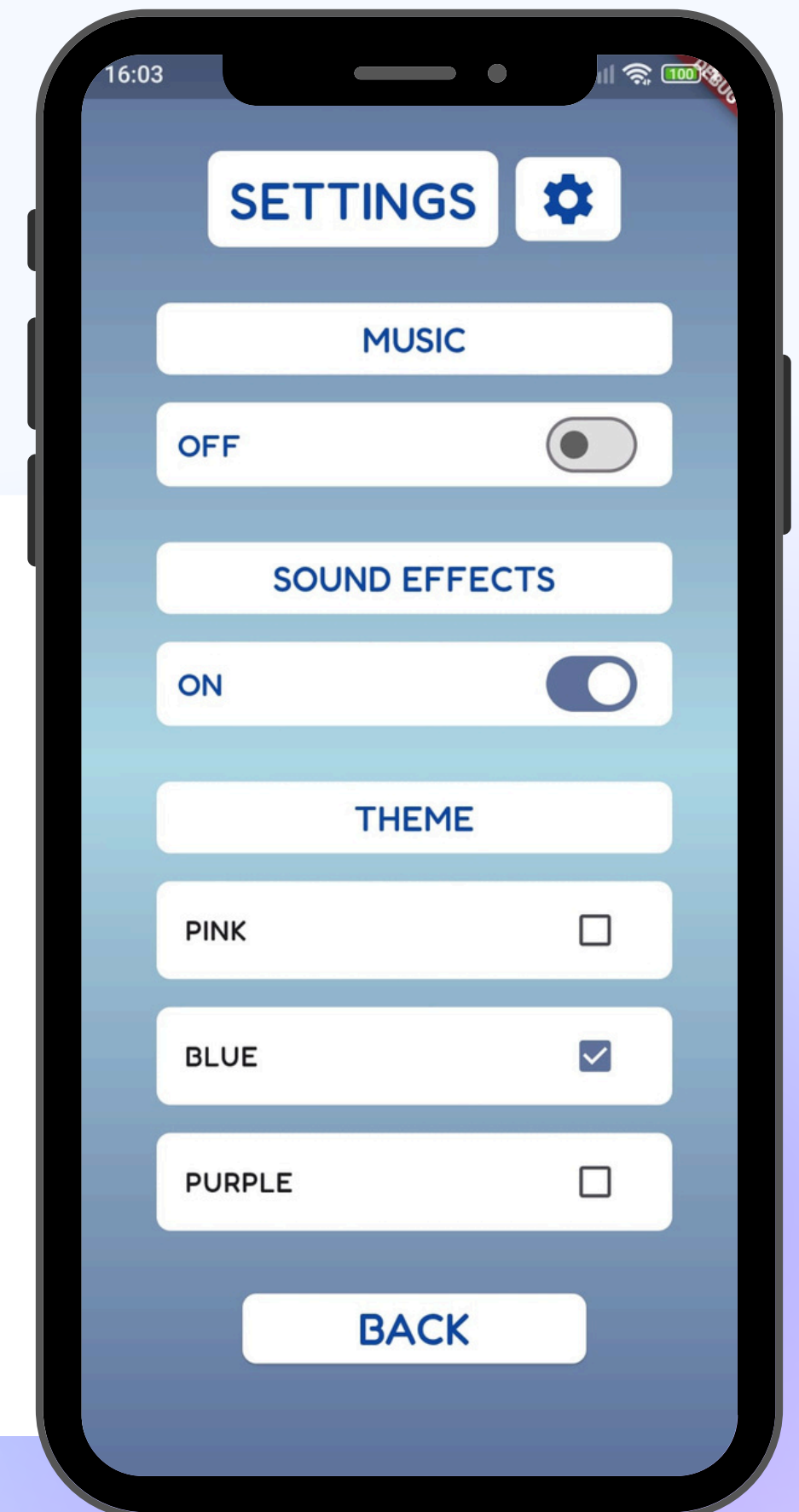
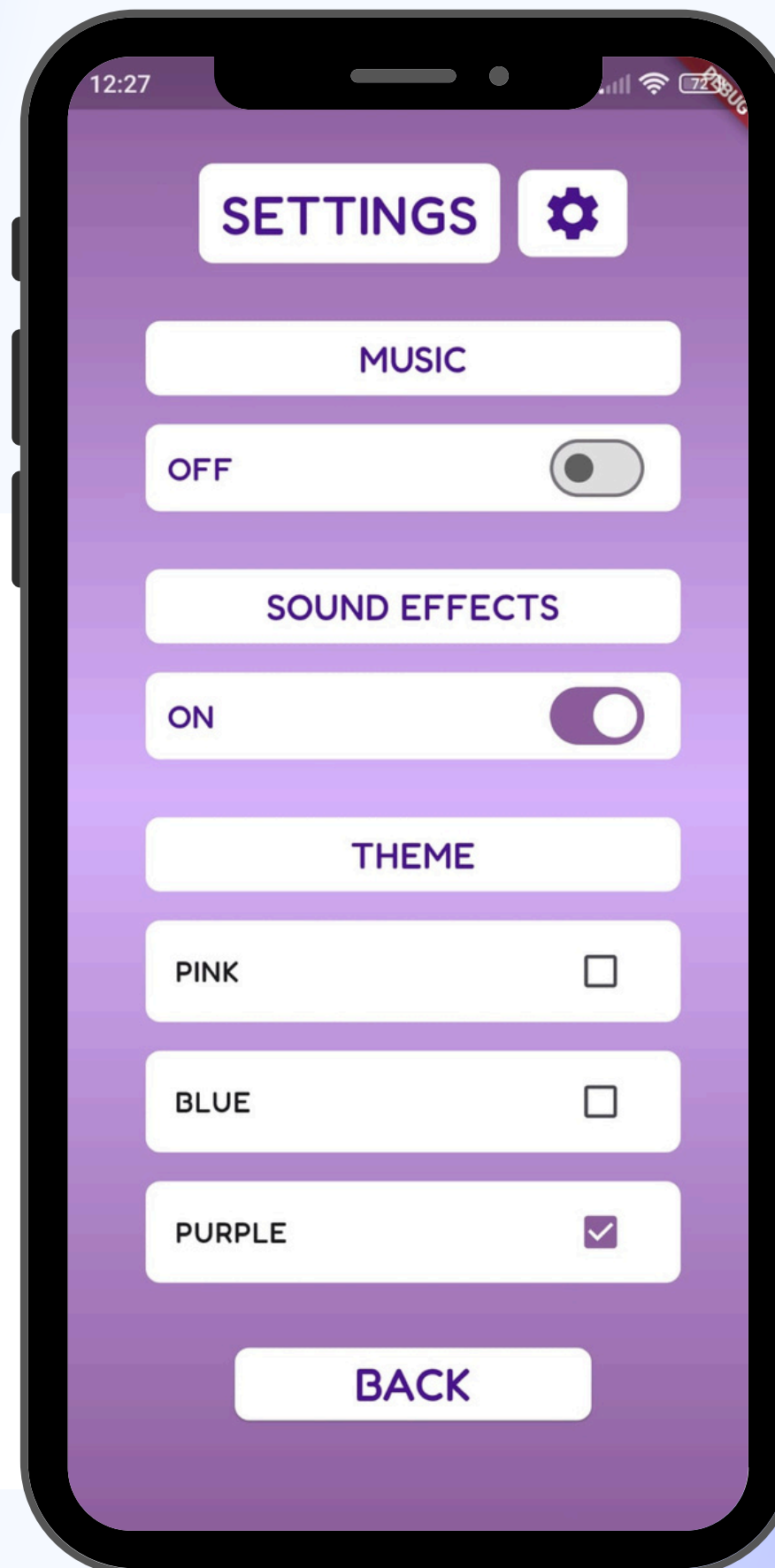
Diagrama de Flujo

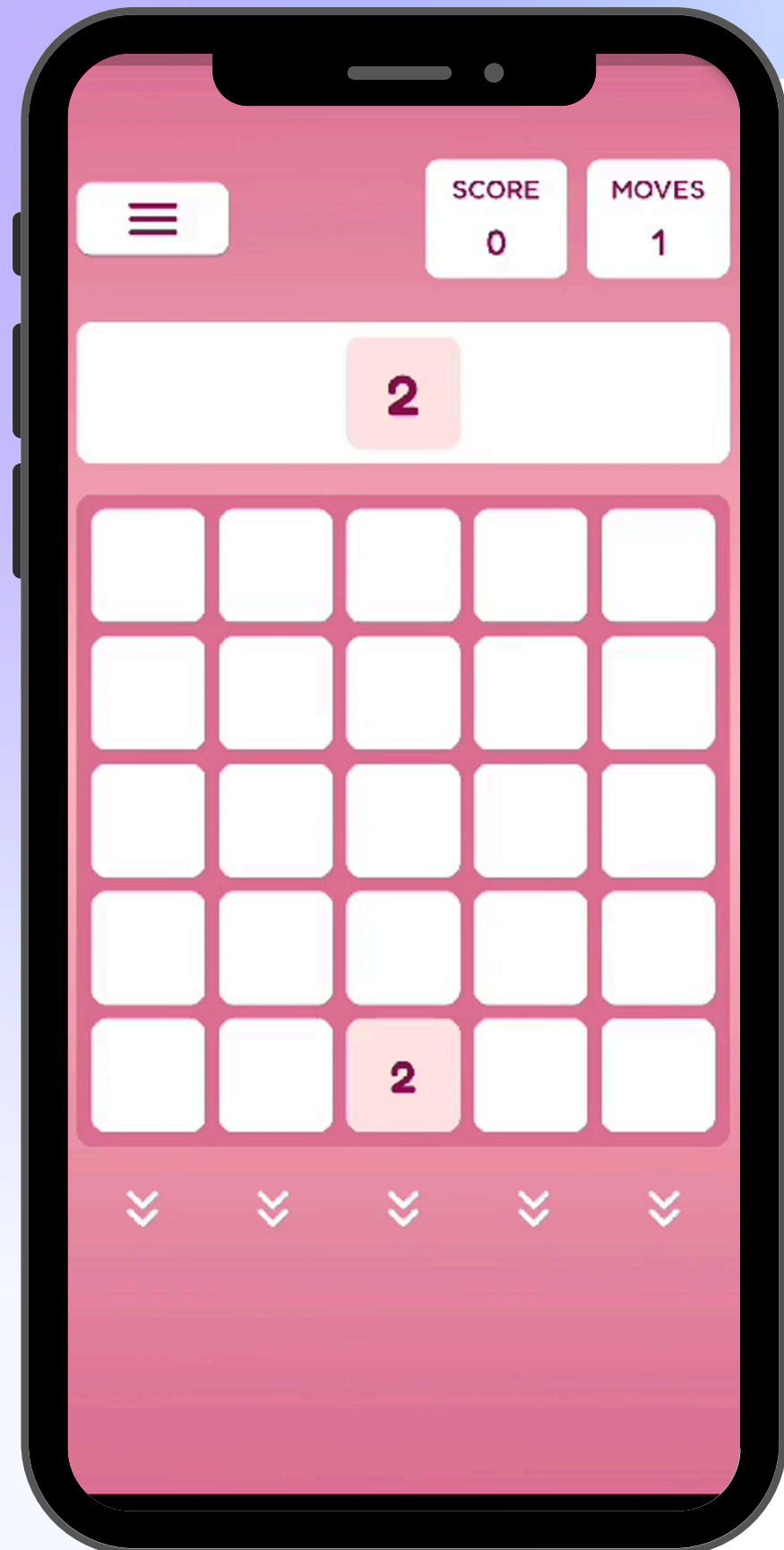


# Ajustes y Persistencia

## Pantalla 3

- ✓ **AppTheme & MusicState**
- ✓ **SharedPreferences**
  - `_load()`
  - `_save()`
- ✓ **ChangeNotifier**
  - `notifyListeners()`





Pantalla 4

# Juego y Pausa

---

game\_logic y game\_screen

## Grid y Tiles

- initializeGrid()
- isGridFull()

## Gravedad

- applyGravity()

## Swipes

- onSwipe(String direction)
- moveAndCombine(List<Tile> line)

## Puntuación

- applyGravity()
- moveAndCombine(List<Tile> line)

# Derrota

Pantalla 5



## Condición de Derrota

Grid completo y sin movimientos posibles.



## Puntuación

Contenedor hijo con puntuación final



## Retorno Menú

Vuelta al inicio del juego



## Nuevo Juego

Inicialización de todos los componentes desde cero

