

El texto:

Antes de comenzar con el análisis de cada parte del proyecto anterior comenzare explicando el tipo de multimedia que es para así poder entrar mas a fondo en la definición de texto del proyecto a realizar.

Multimedia:

La multimedia del proyecto realizado es multimedia no-lineal o interactiva.

¿Qué es la multimedia no-lineal o interactiva?:

Estos contenidos **permiten la manipulación por parte del usuario.**

Títulos principal:



Como se puede ver en la imagen de arriba es un tipo de texto que contiene serif.

¿Qué es serif?

Son **letras que tienen un trazo horizontal en la base**. Transmiten formalidad y elegancia.

(trazos señalizados en la imagen mediante círculos).

Analisis:

EL tipo de alineación usado para la creación del titulo esta formado desde la izquierda , siguiendo por el centro y terminando a la derecha formando un texto en escalera de izquierda a derecha.

El interlineado que es el espacio entre líneas de un párrafo en este caso el texto del titulo , se puede apreciar favoreciendo al texto en el formato de izquierda-derecha sea totalmente legible.

La codificación del titulo seria UTF-8 , que es el set mas usado globalmente. Es un set que comprende todos los caracteres ASCII y lo amplia enormemente. Englobando millones de caracteres diferentes y , por lo tanto , se adecúa a las miles de particularidades de cada lengua. También decir que el formato de texto es Opentype creado por Microsoft en colaboración con adobe usando de base en el formato truetype. Con un formato de letras usando el formato : **Gigi**.

Subtítulos:

Analisis:

Los subtítulos los haría en formato WebVTT. **¿Por qué?** Adecuado para usar en vídeos online y redes sociales ya que es compatible con HTML5. **Permite dar formato al texto y definir su posición.**

Como en todo el proyecto el formato de texto será desarrollado en OpenType por la sencilla razón que es un formato que nos permite lidiar con las variaciones de cada lengua, así nos permitiría en este caso poder subtitular en diferentes lenguas englobando el número de usuarios al que podrían usar en este caso el juego y simplificando las dificultades que podríamos tener nosotros a la hora de su realización.

Tipo de texto en formato Bold, son más gruesas y resaltan el texto, también se usara este formato dentro de las opciones ya que se añadira una breve explicación en cada tipo de opción que el usuario quiera modificar, a la hora de que el usuario se posicione encima de el para darle la información de ¿Que es? y ¿Para que sirve?.

Con un formato de las letras usando la tipografía: **Arial Rounded MT Bold.**

Párrafos:

Analisis:

Los párrafos los haría en formato EBU-TT-D . **¿Por qué?** Es un formato moderno basado en XML . Que permite ajustar el estilo y la posición de los subtítulos y soportar el diseño responsivo.

Este formato a mi parecer es el más idóneo ya que deja hacer cualquier modificación de posicionamiento y diseño en los subtítulos.

También como en los subtítulos el formato del texto será desarrollado en OpenType por la misma razón que es el que nos permite lidiar con las variaciones de cada lengua y la facilidad de poder englobar el proyecto para diferentes usuarios.

Tipo de texto en formato normal , es decir, sin ningún tipo de modificación.

Con un formato de las letras usando la tipografía: **Arial Rounded MT Bold.**

Texto dentro de los botones:



Como podemos ver estos son los principales botones que componen el menu principal del proyecto.

La codificación de las letras de los botones sería UTF-8 , que es el set más usado globalmente. Es un set que comprende todos los caracteres ASCII y lo amplía enormemente. Englobando millones de caracteres diferentes y, por lo tanto, se adecúa a las miles de particularidades de cada lengua.

Con una alineación centrada dentro del marco que representa físicamente el botón donde el usuario tendrá que accionar.

El texto del botón tiene un estilo serif , ya que son letras que tienen un trazo horizontal en la base. También decir que tienen un estilo de tipografía en Bold haciendo las letras mas gruesas y así resaltar el texto. Con una tipografía de las letras usando el formato: **Algerian**.

Nota:

Tipo de tipografía:

En el **título**: Con un formato de letras usando el formato : **Gigi**.

En los **subtítulos** : Con un formato de las letras usando la tipografía: **Arial Rounded MT Bold**.

Se usara este mismo formato tanto en los subtítulos para el videojuego como en los subtítulos del mensaje de agradecimiento.

En los **párrafos**: Con un formato de las letras usando la tipografía: **Arial Rounded MT Bold**.

También añadir que todo lo que viene a ser el menú de configuración o créditos el texto que se visualiza a la hora del que el usuario o jugador entre para cambiar la configuración o ver los créditos finales tendrá la tipografía de: **Arial Rounded MT Bold**.