

Documento de diseño: Launcher

I Launcher de Universae:

- Descripción del producto:
 - Se requiere un *Launcher* (lanzador) para lanzar los diferentes simuladores de Universae, que será utilizado en ferias y convenciones a modo de demostración y reclamo.
- Características principales:
 - El *Launcher* permanecerá a **pantalla completa** en todo momento y **no tendrá botón de cerrado**, evitando así que los usuarios salgan o interactúen con cualquier elemento fuera del programa.
 - El diseño de la ventana principal contará con tres zonas: barra horizontal de **cabecera**, **columna** vertical en el lateral de la izquierda, fondo amplio que ocupará la mayor parte del espacio en pantalla y servirá de **cuerpo** para la ventana.
 - En la **cabecera**, disponiéndose en fila hacia la derecha, aparecerán **14 miniaturas de escudos** que representan los diferentes grados. Al pasar el cursor por encima de las miniaturas se resaltarán escalándose, y al interactuar con ellas llevarán a la **vista Home** del grado seleccionado.
 - En la **columna** aparecerá información fija no interactiva, logotipo con *logline* de Universae e información de redes sociales.
 - Sobre el **cuerpo**, se pueden mostrar **2 tipos de vistas**, la **vista Home** y la **vista Game**:
 - La **vista Home** muestra **6 miniaturas con previews** de los simuladores pertenecientes al grado seleccionado y sus nombres, **ordenadas en una cuadrícula (grid)**. Al pasar el cursor sobre las miniaturas se resaltarán escalándose, y al interactúa con ellas llevarán a la **vista Game** del simulador seleccionado.
 - La **vista Game** muestra un **carrusel** amplio y centrado en su parte superior, en él se muestran capturas del contenido del simulador, las imágenes podrán alternarse al interactuar **con 2 botones de derecha e izquierda** situados a los lados del carrusel respectivamente, estos botones también se resaltan escalándose al

pasar el cursor por encima; bajo el carrusel se muestran **5 círculos** que se corresponden con el índice la imagen que se está mostrando en este, en caso de llegar a un extremo de la lista de imágenes, este **índice se reiniciará** (pasará de la última imagen a la primera y viceversa). En la parte inferior, alineado a la izquierda, se muestra el **título** del simulador seleccionado y un **texto estructurado** con información como nombre del grado, asignatura y unidad a la que aplica, descripción, duración aproximada y nivel de dificultad. Finalmente, alineado a la derecha, debe haber un **botón de Comenzar** que lanzará el simulador pertinente.

I Texto para pruebas:

- Título:
 - Mantenimiento de los equipos y herramientas de extinción de incendios forestales.
- Descripción:
 - En un campo de prácticas sumido en el desorden y la confusión tienes que encontrar y colocar las partes de los EPIs utilizados en la extinción de incendios forestales.
- Grado, asignatura y unidad:
 - Coordinación de emergencias y protección civil.
 - Gestión de recursos de emergencias y protección civil
 - Planificación y supervisión del mantenimiento de equipos, medios técnicos e instalaciones.
- Duración aproximada:
 - 10 minutos.
- Nivel de dificultad:
 - Fácil.

| Objetivos y especificaciones:

- El proyecto se desarrollará en "Java Swin with Ant".
- Usaremos Java 8 y el JDK 17.
- Se usará Apache NetBeans IDE 19 (o Eclipse con WindowBuilder).
- Usaremos JSON como base de datos.
- Se trabajará conjuntamente usando Git.