

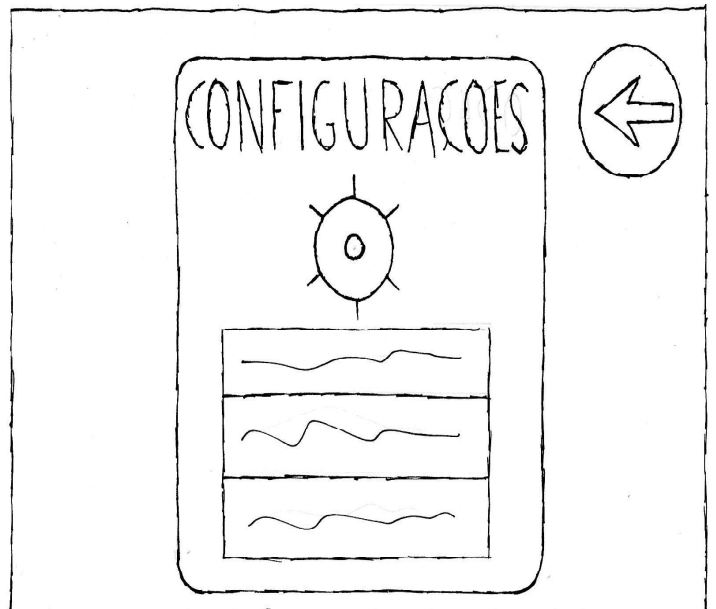
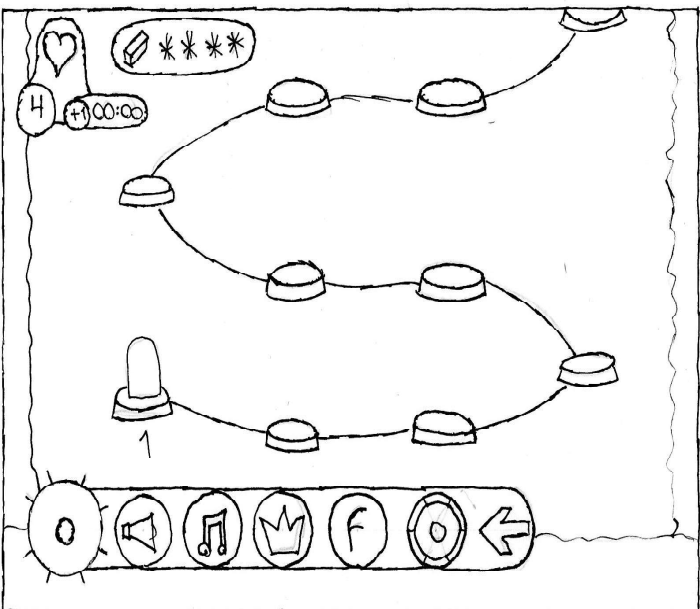
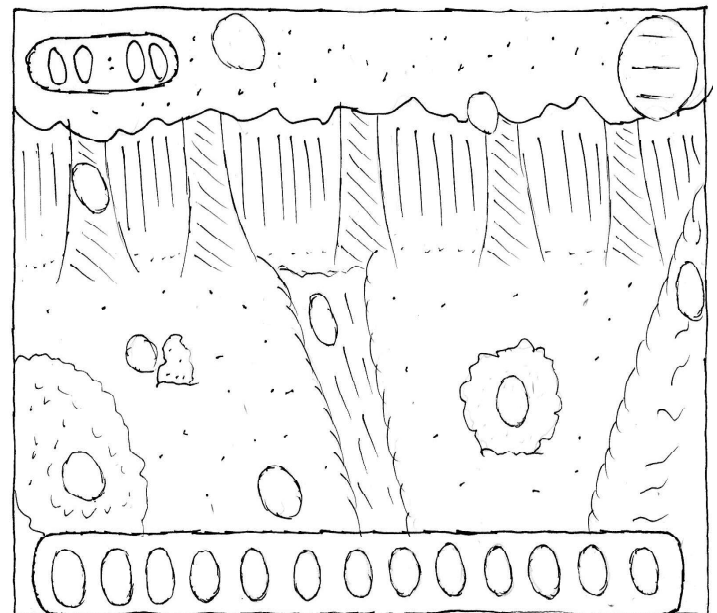
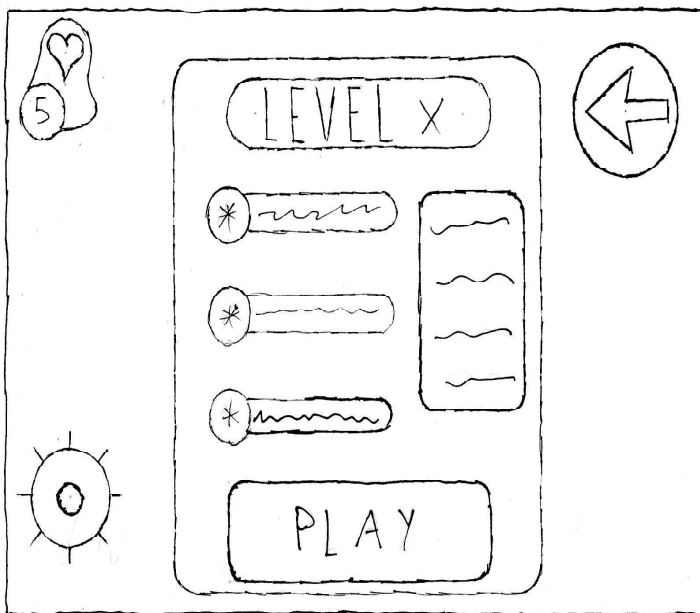
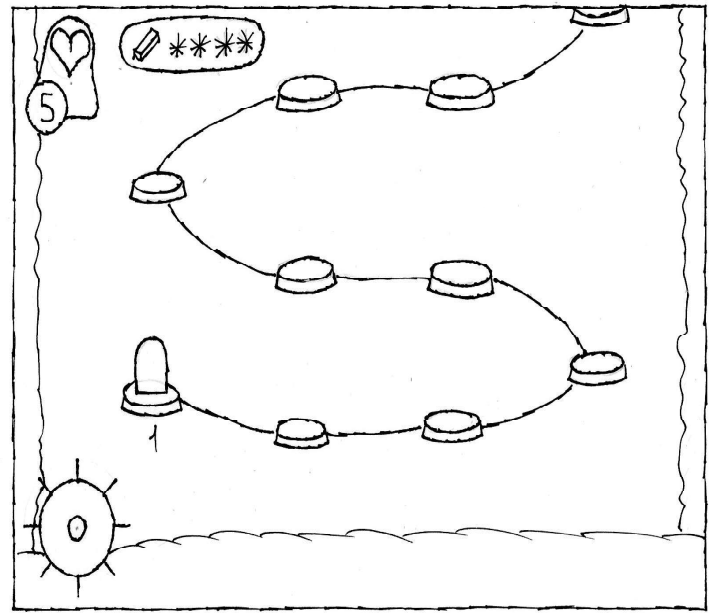
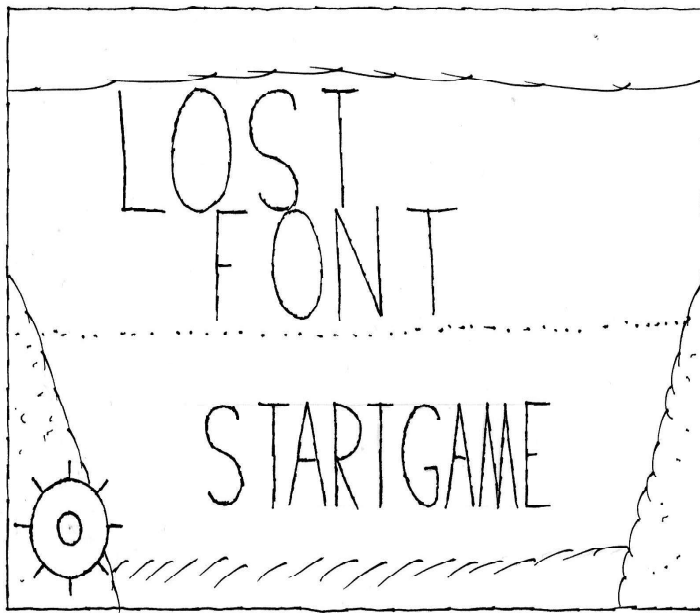
Fase 2

---

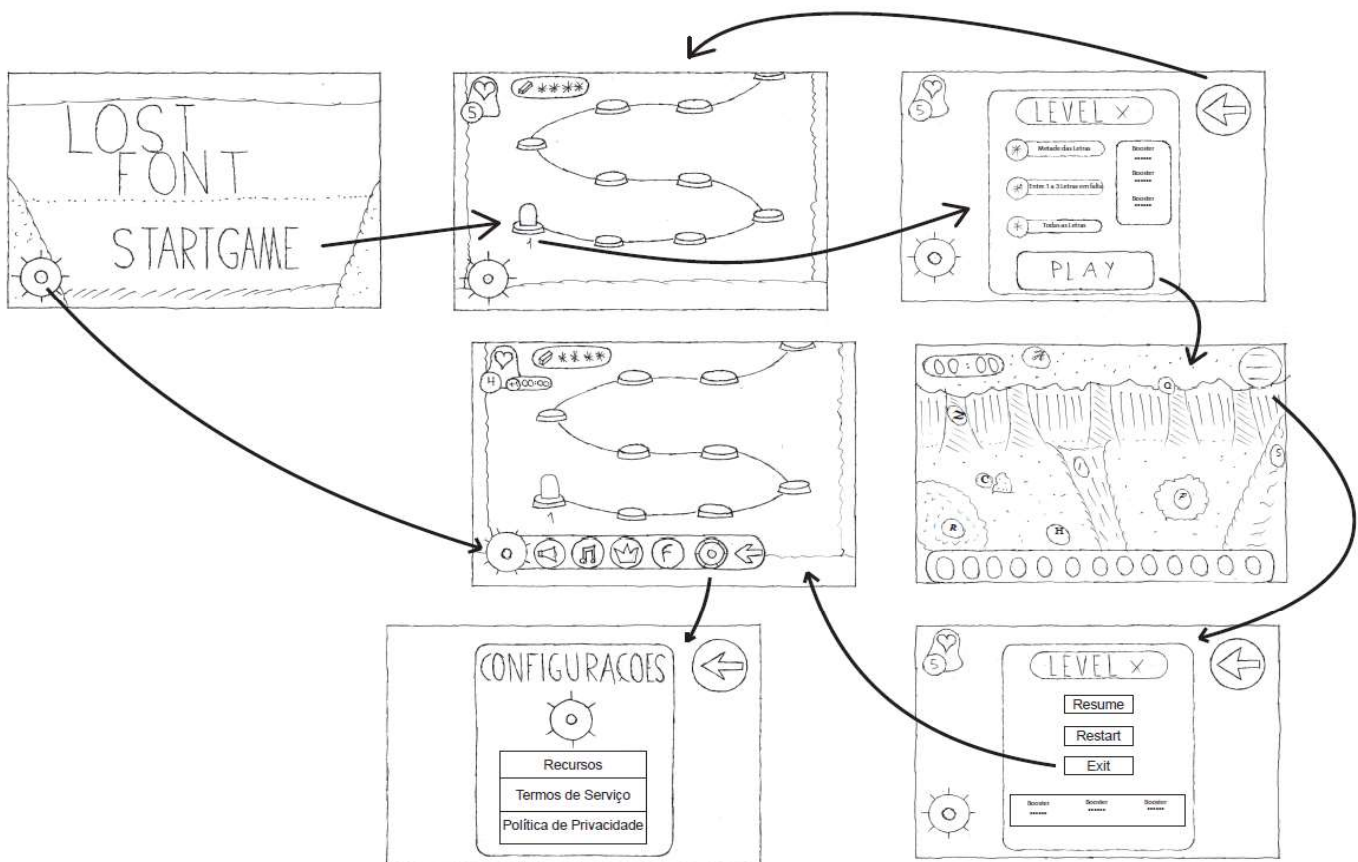
# Lost Font

Pedro Cunha  
André Rosado

# Wireframes - Ecrãs de aplicação



## Mapa de Navegação da APP



# Testes de Usabilidade

---

Project: \_\_\_\_\_

Task <u>1</u> :	Início do Jogo
Goals/Output:	Começar um novo jogo
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphone Aplicação Instalada no android
Steps:	Abrir Aplicação Tocar no Start Game
Time to Expert:	2 Segundos
Instructions to User:	Abrir aplicação Começar a Jogar
Notes:	

Project: \_\_\_\_\_

Task <u>  2  </u> :	Menu dos Níveis
Goals/Output:	Iniciar um novo nível
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphone Aplicação Instalada no android
Steps:	Abrir menu dos jogos Tocar no primeiro botão de nível
Time to Expert:	9 segundos
Instructions to User:	Tocar no primeiro circulo para iniciar o primeiro nível
Notes:	

Project: \_\_\_\_\_

Task <u>  3  </u> :	Menu inicial do jogo
Goals/Output:	Iniciação ao Nivel do Jogo
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphome Aplicação Instalada no android
Steps:	Ler o que está no menu para tirar dúvidas acerca do jogo Tocar no play para iniciar o nivel
Time to Expert:	7 segundos
Instructions to User:	Analizar os conteudos do menu do nivel Clicar Play para iniciar o jogo
Notes:	

Project: \_\_\_\_\_

Task <u>4</u> :	Experimentação do jogo
Goals/Output:	Encontrar as letras escondidas no cenário
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphone Aplicação Instalada no android
Steps:	Iniciação ao nível Procurar as letras no cenário Prosseguir para o próximo nível
Time to Expert:	1 minuto
Instructions to User:	Iniciar o nível Tocar nas letras que se encontram escondidas até completar a barra inferior Quando terminar prosseguir para o proximo nível
Notes:	



Project: \_\_\_\_\_

Task <u>5</u> :	Menu da Pausa
Goals/Output:	Experimentar o menu da pausa
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphone Aplicação Instalada no android
Steps:	Abrir o circulo no canto superior direito Testar as diferentes opções disponiveis
Time to Expert:	7 segundos
Instructions to User:	Iniciar um nivel Clicar no circulo no canto superior direito Analisar o menu Testar as funcionalidades
Notes:	

Project: \_\_\_\_\_

Task <u>6</u> :	Menu das definições
Goals/Output:	Experimentar o menu das definições
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphone Aplicação Instalada no android
Steps:	Abrir a roda no canto inferior esquerdo Testar as diferentes funções
Time to Expert:	20 segundos
Instructions to User:	Abrir o menu das definições existentes em diversos menus Testar as funcionalidades das definições
Notes:	

Project: \_\_\_\_\_

Task <u>7</u> :	Menu das configurações
Goals/Output:	Experimentar o menu das configurações
Inputs/ Assumptions	Uso de um smartphone Aplicação Instalada no android
Steps:	Acabar o menus dos niveis Abrir roda no canto inferior esquerdo Selecionar a roda existente nas opções
Time to Expert:	20 segundos
Instructions to User:	Após experimentar um nivel, no menus dos niveis Abrir a roda das definições que se encontra no canto inferior esquerdo Procurar a roda mas pequena existente nessas definições Depois abrir essa roda e experimentar
Notes:	

# Lista de alterações

Um ecrã a explicar as configurações de nível.

Símbolo diferente nas configurações.

Mapas/Fundos diferentes nos níveis.

Especificar as letras a ser encontradas.

Legenda no nível a explicar o tipo de letra em causa.

Diferentes objetivos de vitória.

Número de vidas para erros em cada nível;

Sempre que se falha uma letra em um nível, perde-se uma vida.

Se avançar para o próximo nível, não se perde vidas.

Definir limite de níveis.

Adicionar menu de pausa nos níveis.

Booster que ativa automaticamente após X letras encontradas.

Botão para aceder aos boosters onde se pode selecionar e ativar os mesmos.