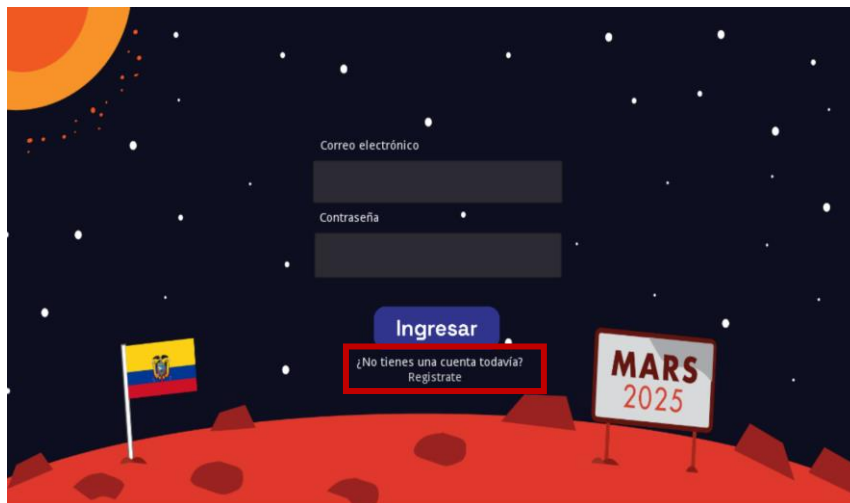


Manual de usuario  
Proyecto de Prácticas Comunitarias  
Space Traerles

## Inicio de sesión y registro

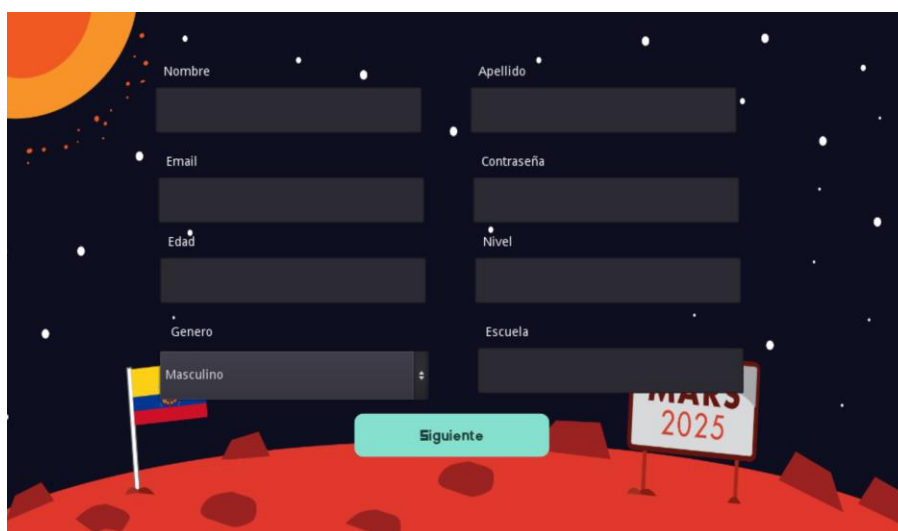
Para que el usuario ingrese al juego deberá proveer las credenciales correctas previamente registradas. Si el usuario no ha creado una cuenta todavía, podrá hacerlo haciendo clic en el enlace de “Regístrate” que se provee en la pantalla de Login



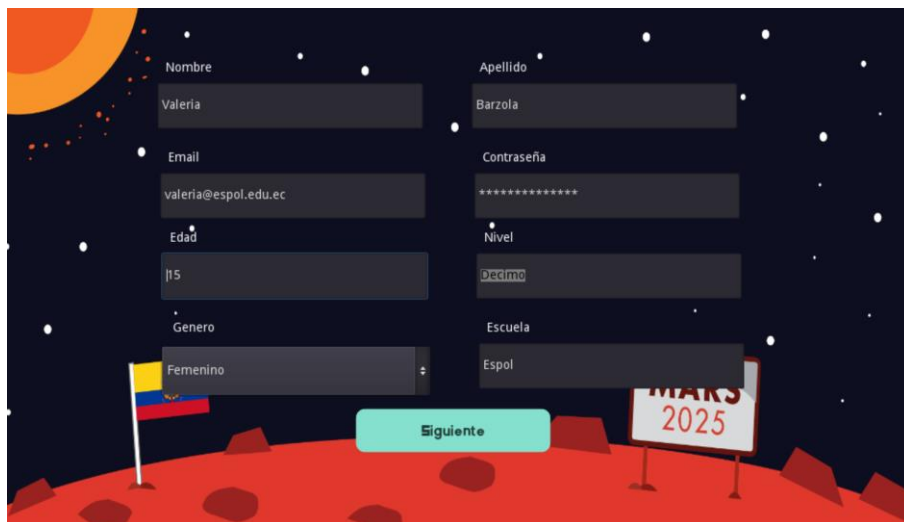
El enlace lo llevará a una nueva pantalla donde se le pedirán los datos necesarios. Entre ellos:

- Nombre
- Apellido
- Email
- Contraseña
- Edad
- Nivel
- Género
- Escuela

Esto, con el objetivo de a futuro poder tener estadística de los jugadores.



Una vez, que el usuario haya llenado todos los campos como el se muestra a continuación en el ejemplo, el usuario podrá darle click al botón de siguiente para poder elegir el avatar que representará al usuario.

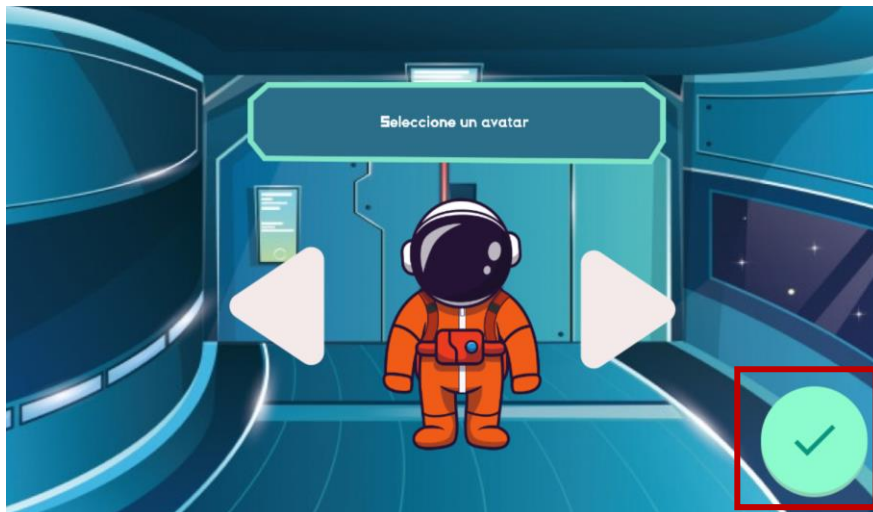


A registration form set against a dark space background with a large orange sun in the top left and a red, cratered planet surface at the bottom. The form fields are arranged in two columns:

Nombre	Apellido
Valeria	Barzola
Email	Contraseña
valeria@espol.edu.ec	*****
Edad	Nivel
15	Decimo
Genero	Escuela
Femenino	Escol

Below the fields is a green button labeled "Siguiente". To the right of the button is a small sign that reads "MARS 2025".

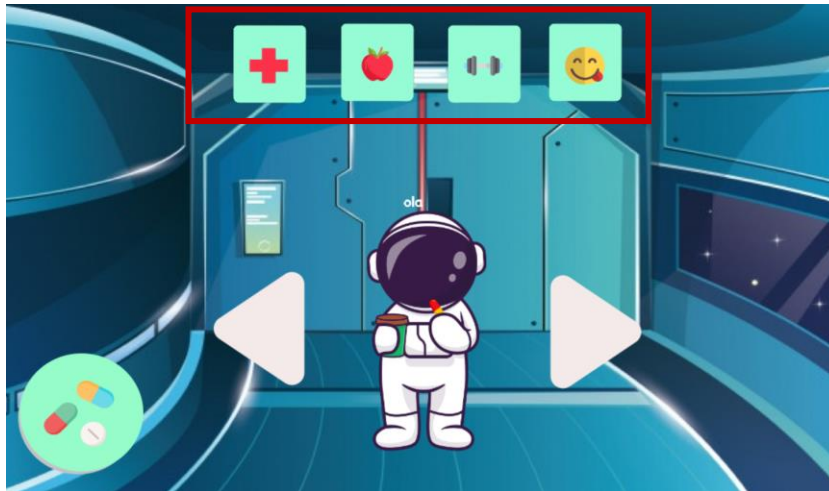
Para elegir el avatar el usuario deberá cambiar entre ellos con haciendo clic en los botones de flecha, una vez que haya elegido podrá terminar el proceso de registro haciendo clic en el botón con el visto. Esto lo redirigirá a la sala principal de la nave.



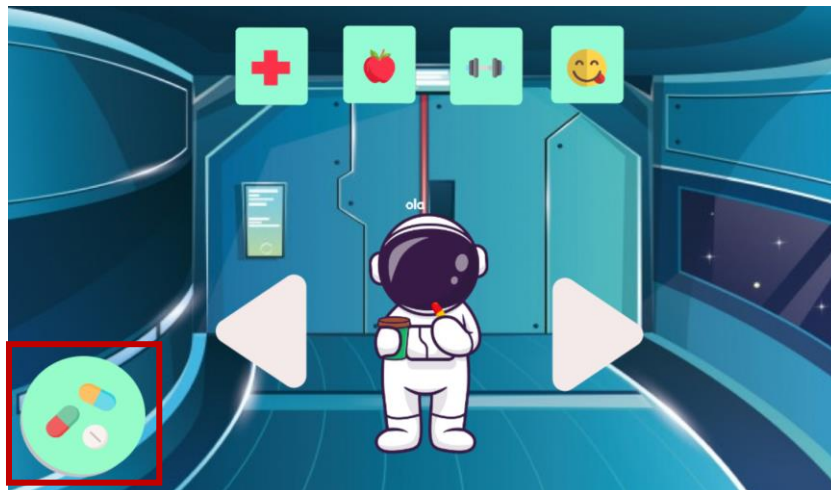
## Salas de la nave

En las salas de la nave el usuario podrá ver sus estadísticas. Las estadísticas generales del usuario se muestran encima del avatar. Estas incluyen:

- Salud
- Alimentación
- Estado físico
- Felicidad



En cada sala podrá aumentar una estadística diferente, en este caso para la de salud, podrá hacerlo a través de minijuegos. Para acceder a ellos deberá hacerle clic al botón ubicado en la parte izquierda inferior



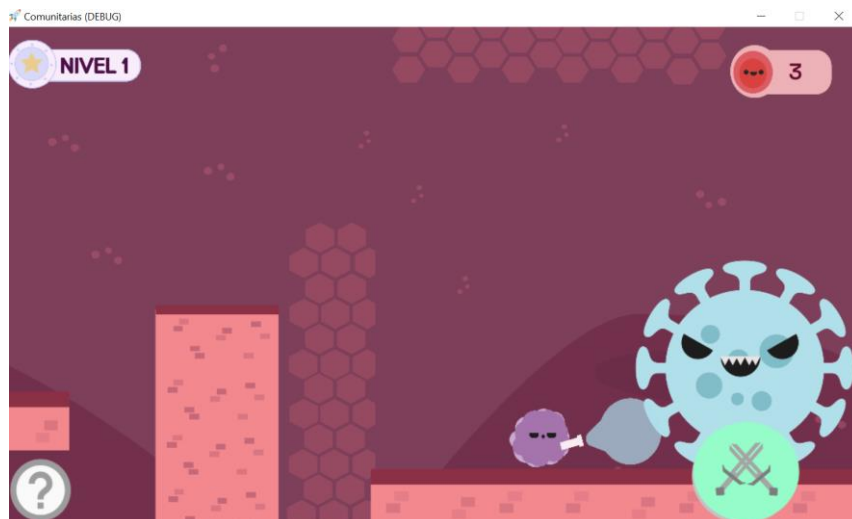
## Minijuego: salud

Este primer minijuego le permitirá al usuario aumentar su salud, mientras aprende acerca del cuerpo humano, salud y las células. El juego inicia como se muestra a continuación. Se le presentará una breve introducción y luego podrá jugar. Para jugar, el jugador debe mover al linfocito con la ayuda de las teclas de control, es decir arriba, abajo izquierda y derecha.

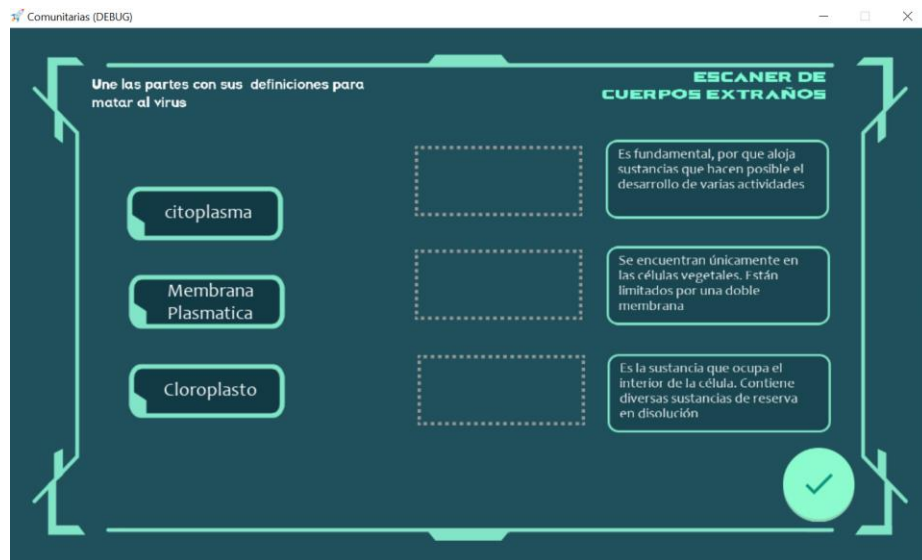
- Arriba: Si el jugador quiere saltar
- Izquierda: Si el jugador quiere moverse hacia la izquierda
- Derecha: Si el jugador quiere moverse hacia la derecha



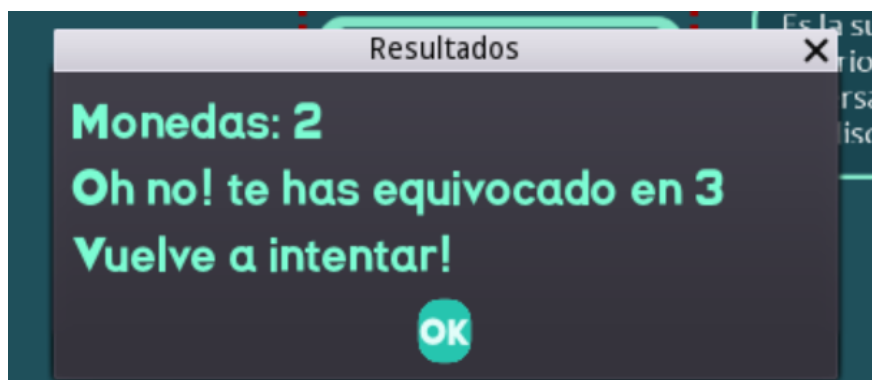
El jugador deberá ir recolectando monedas a lo largo del juego, para poder resolver los desafíos. Una vez que se encuentre con un virus deberá resolver un desafío distinto por nivel para poder pasar al siguiente nivel.



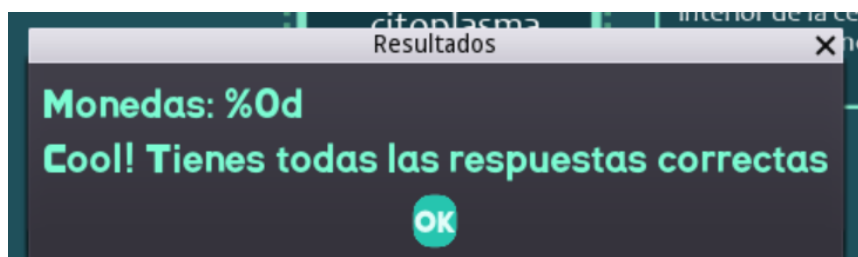
En este caso, el primer desafío se trata de identificar los términos con su correcta definición. El usuario deberá arrastrar las palabras a su correcta posición para terminar el juego. Una vez finalizado el usuario deberá hacer click en el botón con un visto para validar sus respuestas.



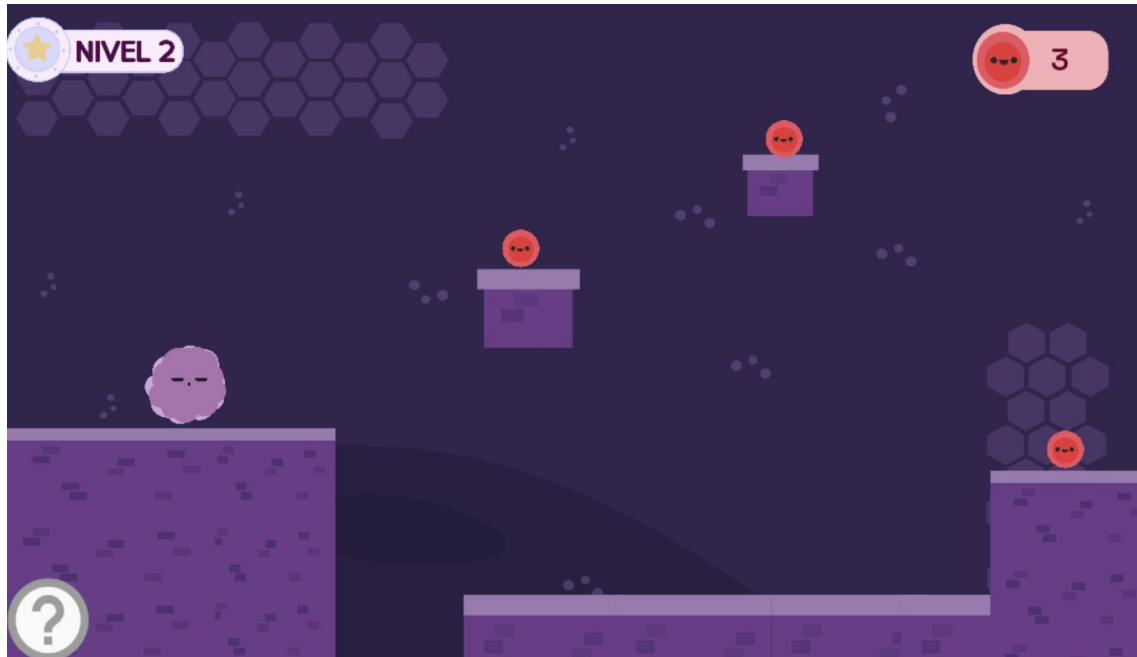
Si el usuario se equivocó en alguna respuesta se le mostrará la retroalimentación de la siguiente manera, además de que se le restará una moneda:



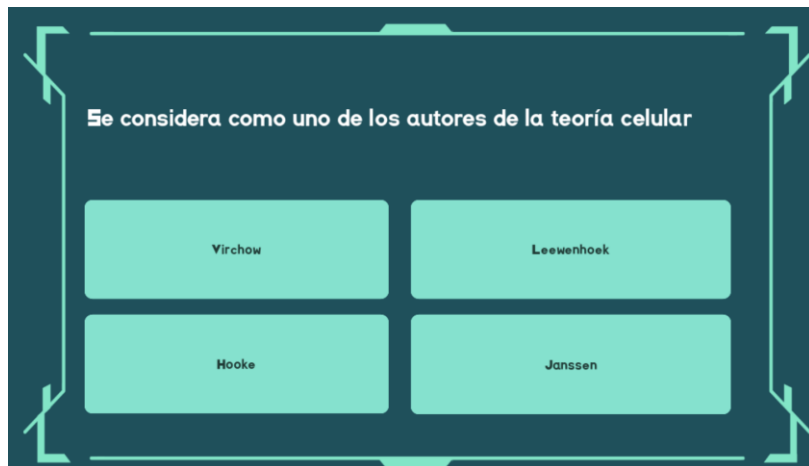
Caso contrario, si el jugador presenta todas las respuestas correctas se le mostrará el siguiente mensaje y el jugador podrá pasar al siguiente nivel:



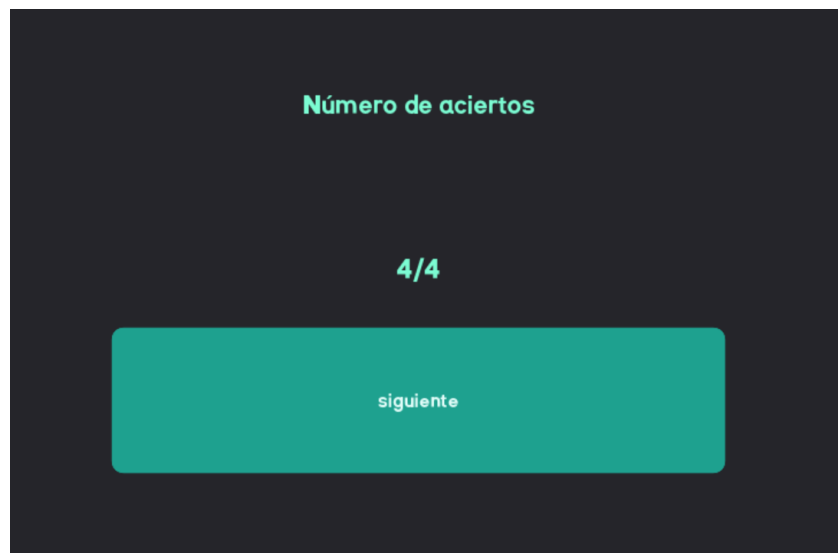
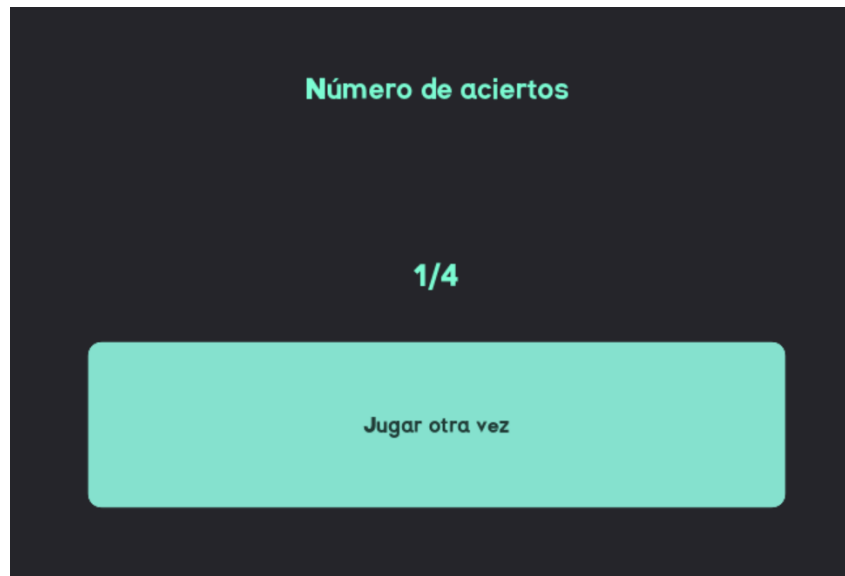
Los niveles se diferencian por color como se muestra en el ejemplo a continuación. Se le presentará al jugador otro escenario y tendrá que de igual manera recolectar monedas para poder resolver los desafíos presentes en este nivel.



En este nivel, el desafío es distinto. En este caso se trata de un quiz, poniendo a prueba los conocimientos del jugador.

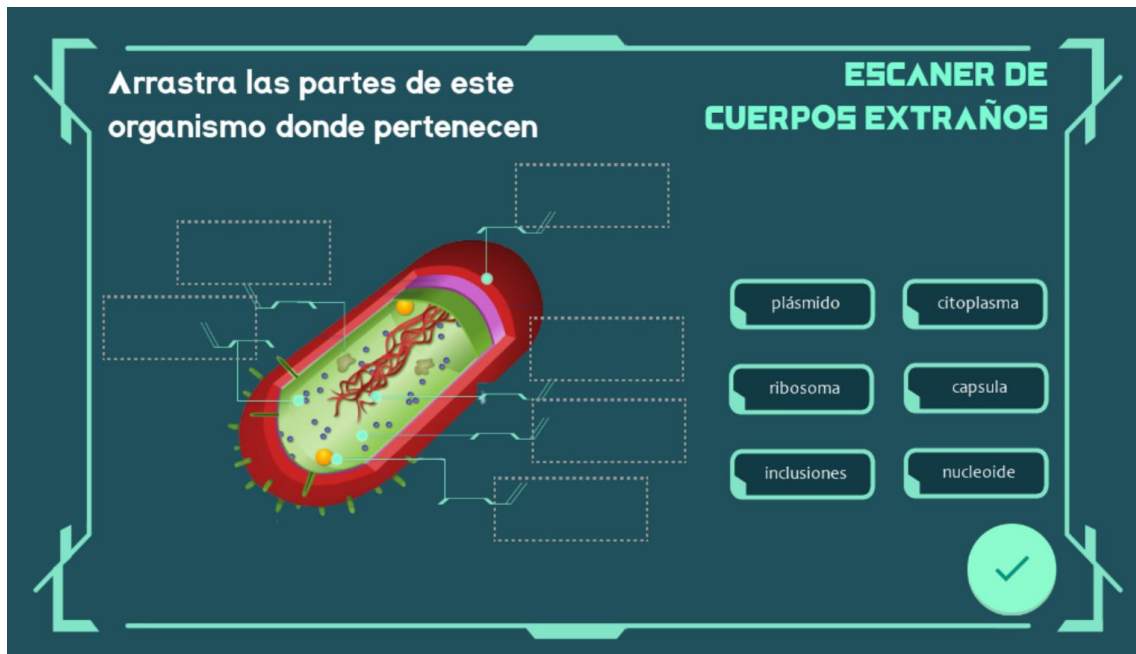


Una vez terminado se le dirá cuántas tuvo correctas, si el jugador tiene todas correctas podrá pasar al siguiente nivel, caso contrario podrá volver a intentarlo.





Finalmente, el ultimo desafío trata de identificar correctamente las partes de la célula. De igual manera se validará cuantas se tiene correctas una vez que se hace click el botón de check.



Dependiendo si el usuario realizó todos los desafíos correctamente, obtendrá el puntaje extra en las estadísticas de salud y volverá a la sala de salud con los puntos sumados.

