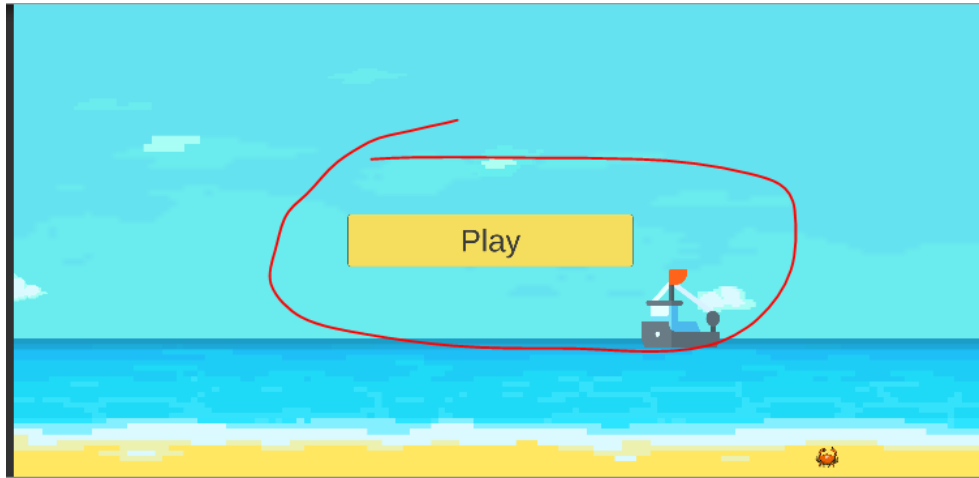


# Manual de usuario

La aplicación y su flujo de funcionamiento desde que se abre tiene 3 etapas:

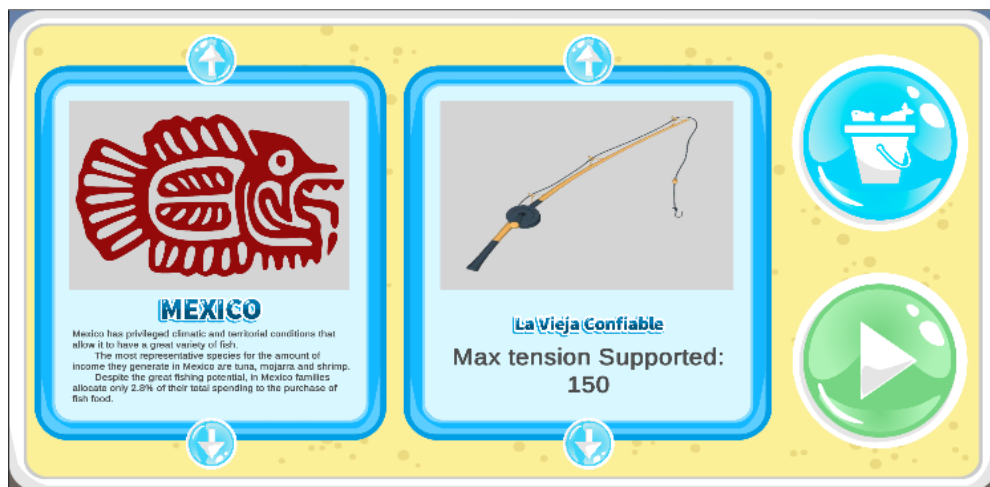
## Intro

La aplicación al iniciar contara con una escena de introducción con un solo botón disponible que dice jugar, al darle tap se empezará a cargar el menú.



## Menu

Al cargar el menú se despliegan 2 listas o paneles que permiten elegir el país a donde se va a viajar y la herramienta a usar, que en este caso y para fines del proyecto solo se tiene 1 region y 1 caña de pescar.



El botón de play iniciará el juego de AR y el botón azul mostrará la lista de peces capturados, como no se tiene aun una base de datos no se guarda nada por ahora.

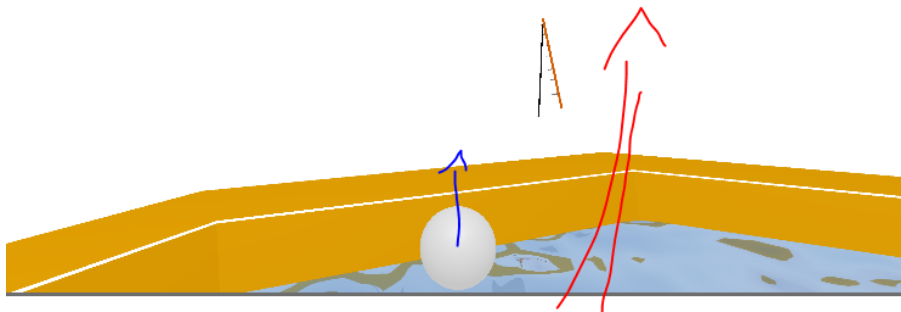
## Fishing

Al momento de darle play se activará la cámara y el usuario deberá apuntar con su teléfono a una superficie plana, una vez que aparezca el icono en el plano se le da tap para colocar el agujero donde pescará.

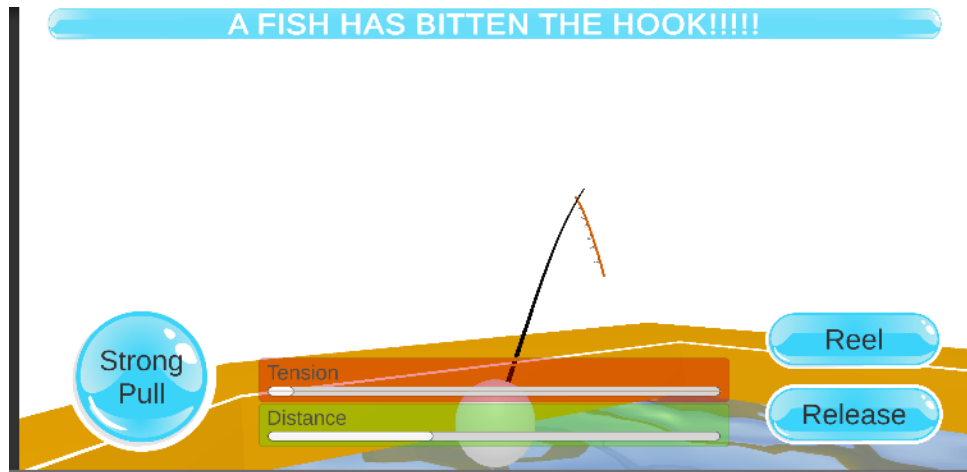


Cuando ya este colocado el agujero se tiene que lanzar el anzuelo al agujero, esto se hace con swipes en la pantalla (deslices) entre mas cortos mas rápidos y con más fuerza.

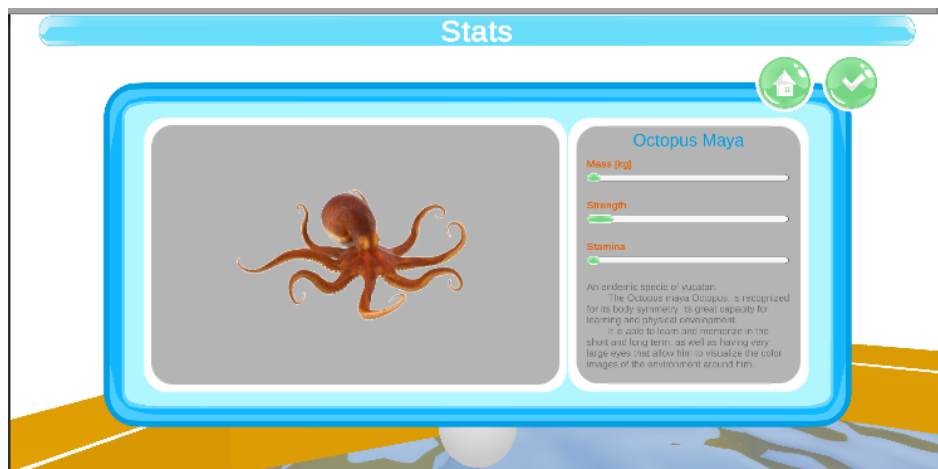
Wait a bit until the fish bites the hook



Cuando un pez ha mordido el anzuelo, se muestra una interfaz con 3 botones y dos barras, el objetivo es jalar al pez acortando la distancia sin que la barra de tensión llegue al extremo opuesto, si se empieza a aumentar la tensión de repente el usuario deberá soltar la línea dejando ir un poco al pez hasta lograr reducir la tensión.



Si la distancia llega a 0, entonces el usuario habrá capturado al pez.



Aquí el usuario tendrá la opción de continuar o salir al menú.