

1º PARCIAL  
APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Aluma: Catalina Picart  
Comisión: 3CNV  
Carrera: Diseño y Desarrollo Web

INFORME: FLUJO Y FUNCIONALIDADES DE LA “APP”



## PANTALLA DE INICIO

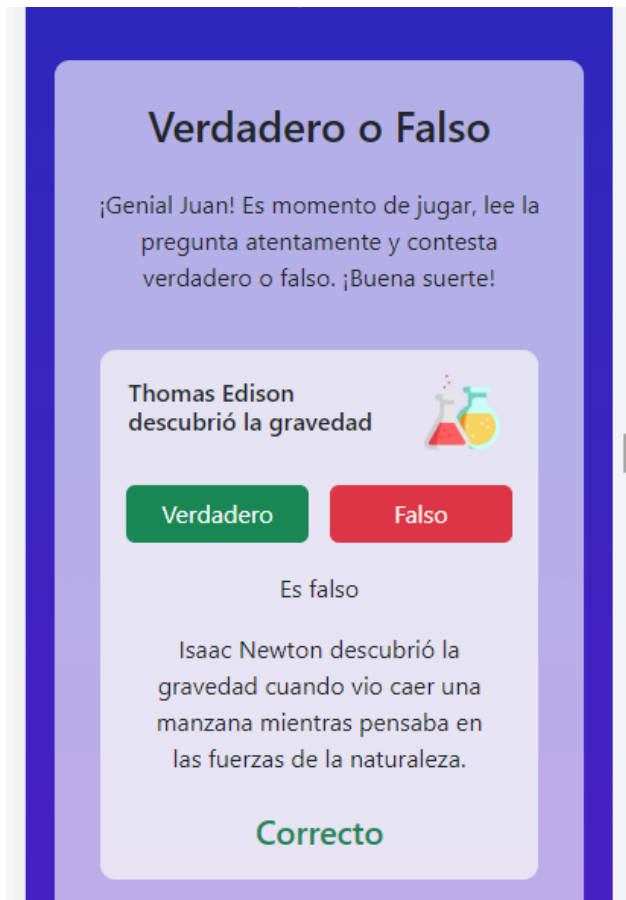
El usuario va a ingresar su nombre, está requerido, sin realizar este paso no va a poder continuar. El mail es opcional. Al apretar el boton “Comenzar” sera redirigido al juego, usando localStorage se almacena su nombre

## INICIO DEL JUEGO

Pantalla donde se presenta el nombre del juego y una pequeña descripción de cómo jugar. El mensaje es un componente que utiliza el nombre del usuario guardado en localStorage

El usuario tiene una colección de preguntas y tiene que clicar “Verdadero” o “Falso”. Cada pregunta es un componente, que va a detectar qué botón se clicca y lo va a guardar en su “data”

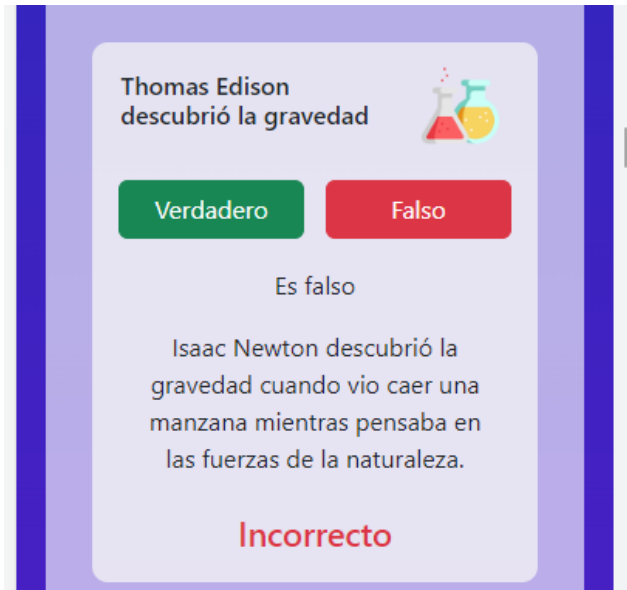




## PANTALLA DE RESPUESTA

Si el usuario contestó correctamente, se va a desplegar un contenedor.

Desde Vue, se analiza si la respuesta del usuario es igual al valor correcto, y de serlo se lo informa. Además, se guarda en localStorage que el usuario contestó correctamente. Un procedimiento similar se realiza en caso de responder incorrectamente.



## BOTÓN PARA MOSTRAR RESULTADOS

Al final de la pantalla del quiz hay un botón para mostrar resultados, está conectado con una función que, si el usuario contestó por lo menos una pregunta, le va a mostrar una tabla con su resultado, que están guardados en localStorage. De no haber contestado ninguna, el botón no va a hacer nada. Además, al apretar este botón, la función hace que se muestre (v-if) un mensaje final que es un componente. Este mensaje tiene un link hacia el inicio del juego para volver a jugar, al presionarlo, se borra el localStorage

