1-La pantalla de reglas ahora desaparece al pasar un determinado tiempo. Se necesita crear una pantalla que sea capaz de mediante la acción de scroll muestre todas las reglas ya escritas en el código. Y mediante la tecla enter o un botón poder abandonar esta pantalla y pasar a la siguiente (en la que aparece la tienda, la info y gráficas). En el resto de pantallas a lo largo de la partida permitir volver a la pantalla de reglas.

2-Separar medios aéreos y anti aéreos de medios estratégicos (inteligencia e infraestructura). Actualmente la acción de ayuda esta asociada a todos los productos, sin embargo los medios estratégicos a pesar de ser productos no deben realizar algunas de las acciones que el resto. Es por ello que habría restringir la acción de ayuda a medios aéreos y anti aéreos y crear otra similar para los medios estratégicos, para que a la hora de tener el ratón sobre uno de sus iconos no muestre las características propias de los aéreos / anti aéreos.

3-Crear el mapa de casillas hexagonales: Será un rectángulo relleno de casillas hexagonales en el que existan tres regiones:

-Una a la derecha: Perteneciente al jugador 1 donde las casillas serán de color azul claro. Además entre esas casillas habrá dos recuadradas de negro (ciudades), una de dorado (capital) y tres de verde(bases aéreas).

-Una a la izquierda: Igual que la de la derecha pero las casillas tendrán color naranja claro.

-Una central: Región más pequeña que las demás de casillas blancas que no pertenecen a ningún jugador.

Cada casilla deberá tener los siguientes parámetros o características:

-Coeficiente de superioridad aérea de casilla. (CSAC)

-Coeficiente de superioridad aérea actual. (CSAA)

-Mostrar los medios del jugador 1 que hay en ese momento.

-Poder poner un icono de medio aéreo o anti aéreo en las casillas del adversario por si el jugador 1 sospecha de que en una casilla hay un determinado medio del oponente.

-Además mostrará que tipo de casilla es:

-Color: Azul, naranja o blanco para reflejar si hay superioridad aérea y de quien. En caso de estar coloreada de un tono oscuro indicara que existe supremacía.

-Borde: Dorado (capital), negro (ciudad) y verde (base aérea).

-Número: En capital, ciudades y bases aéreas para indicar que nivel tiene de infraestructura.

Como se ha comentado anteriormente, las casillas estarán coloreadas de la siguiente forma en función de sus coeficientes de superioridad aérea:

-CSAA < CSAC = Blanco

-CSAA J1 > CSAC = Azul claro

-CSAA J2 > CSAC = Naranja claro

-CSAA J1 > 2xCSAC = Azul más oscuro

-CSAA J1 > 2xCSAC = Naranja más oscuro

Imagen que contiene panal, avión, grupo, pantalla

Descripción generada automáticamente

El jugador deberá elegir 6 casillas de entre las que existe ya supremacía aérea (color más oscuro) para crear sus 3 bases, 2 ciudades y la capital.

Imagen que contiene panal

Descripción generada automáticamente

4-La próxima pantalla mostrara 3 pantallas:

-Gráficas/mapa: Será una pantalla la cual pulsando un botón podrá cambiar de mostrar gráficas de información de medios anexadas en el punto 6 a mostrar el mapa de casillas hexagonales explicado en el punto 3.

-Tienda (mantienen formato actual)

-Información (mantiene formato actual, aunque hay que cambiar la info de los medios estratégicos tal y como se especifica en el punto 2)

5-Colocación de medios:

En la pantalla comentada en el punto 4 el jugador deberá comprar los medios a su disposición en la tienda:

-Medios aéreos: Deben ser colocados obligatoriamente en bases aéreas.

-Medios antiaéreos: Pueden ser colocados en cualquier casilla con superioridad aérea. (Azul, ya sea claro u oscuro)

-Medios estratégicos:

-Inteligencia: No hará falta asociarlo a ninguna casilla ya que es simplemente un medio que sube de nivel y aporta una información determinada.

-Infraestructura: Se asociará a una base aérea, ciudad o capital para mejorar sus características.

A continuación se muestra un ejemplo de lo que deberán mostrar las casillas al ser indicadas por el ratón:

Imagen que contiene panal, edificio

Descripción generada automáticamente

6-Gráficas de información de medios:



Tabla

Descripción generada automáticamente