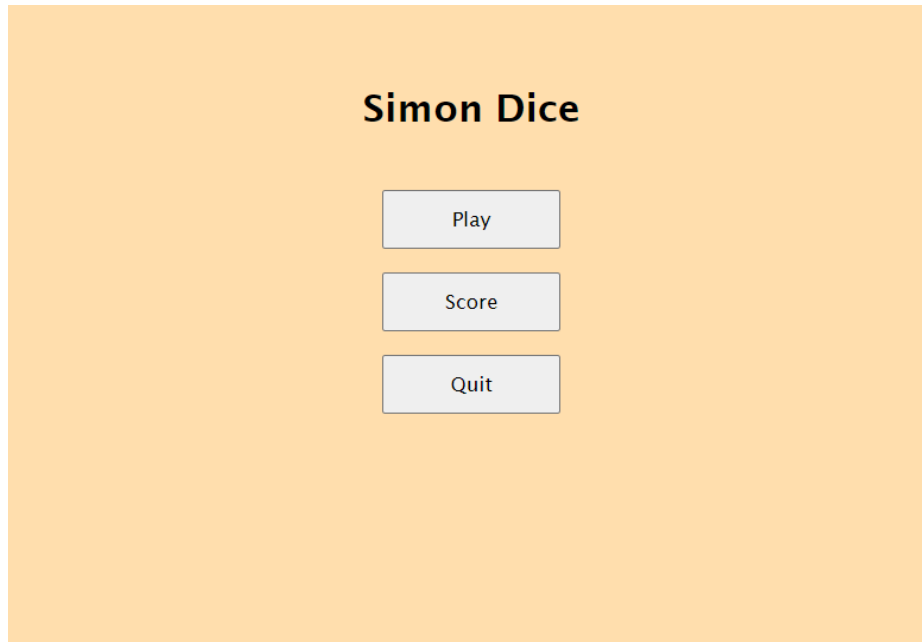


SIMON DICE

Aspen Carsí

El juego está separado en tres pantallas:

La de inicio, a través de la cual se puede acceder a las otras dos y cerrar la aplicación.

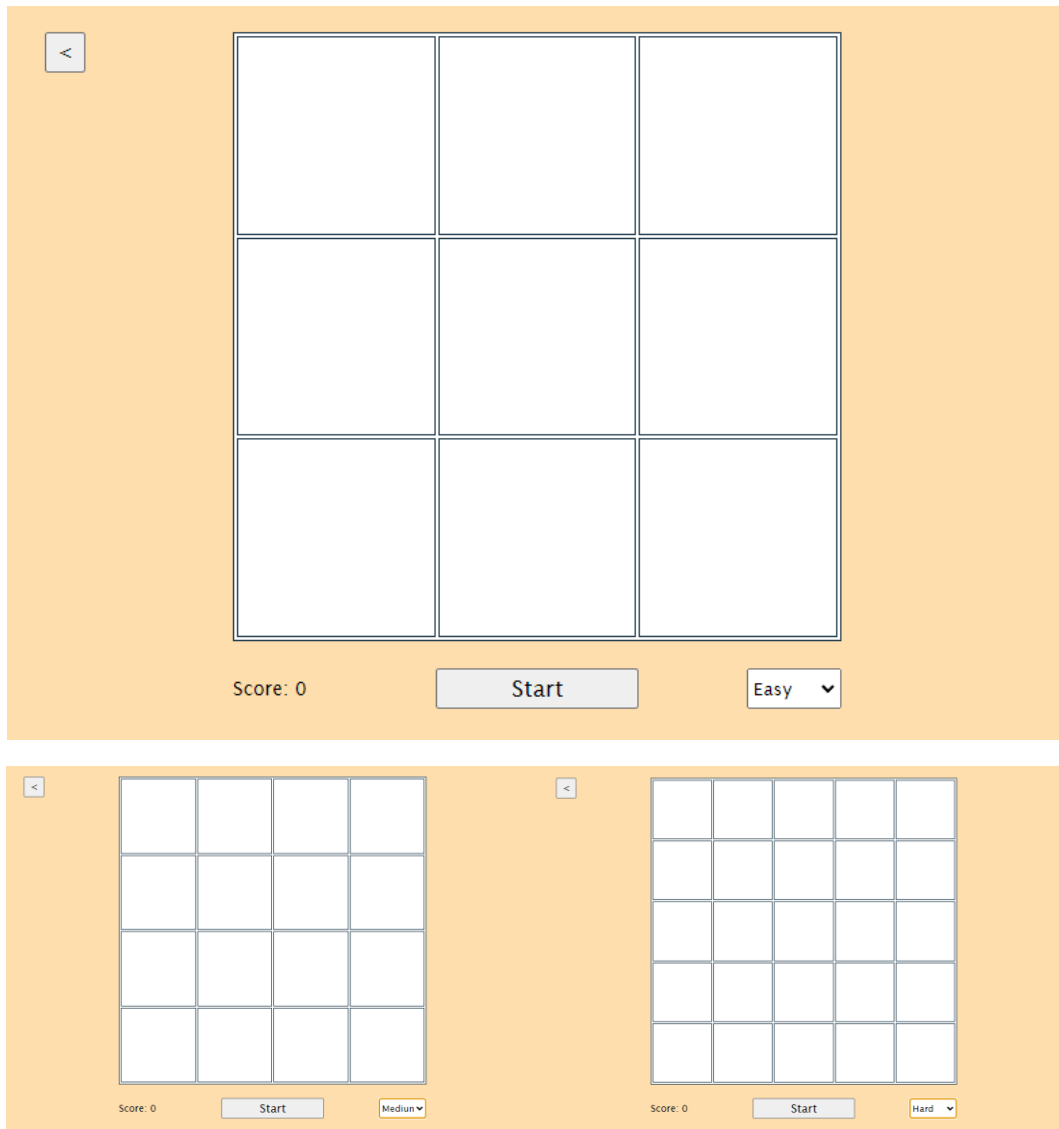


La de records, que muestra las puntuaciones conseguidas en los tres modos de juego y permite volver a la pantalla de inicio con el botón superior izquierdo.



Y la de juego, en la que se desarrollan las funcionalidades principales.

La pantalla de juego contiene 3 dificultades, que alteran las dimensiones de la tabla. La versión fácil consiste en un 3x3, la media en un 4x4 y la difícil en un 5x5.



Al darle al botón de start se muestra una sucesión de pulsaciones aleatoria en la que las celdas de la tabla cambian de color y generan una nota musical. Para acumular puntos el jugador repetir la secuencia. Por cada acierto se añade una pulsación más en la siguiente secuencia y se aumenta la velocidad de la serie.

Cuando el jugador falla se muestra un mensaje con su puntuación (el número de secuencias acertadas) y ésta es guardada en el fichero de records. En caso de que se supere el record registrado esto se reconocerá en el mensaje.

Al cambiar de dificultad o volver al menú de inicio el juego se detiene y reinicia.

Para los sonidos he utilizado el módulo 'web-audio-daw', que permite reproducir y parar archivos de audio y he exportado varias escalas musicales.