

PokEETAC Funcionalidad Web

WEB

- *Login*
- *Home*
- *Profedex*
- *My profile*
- *Settings (sólo visible para el admin)*

Login

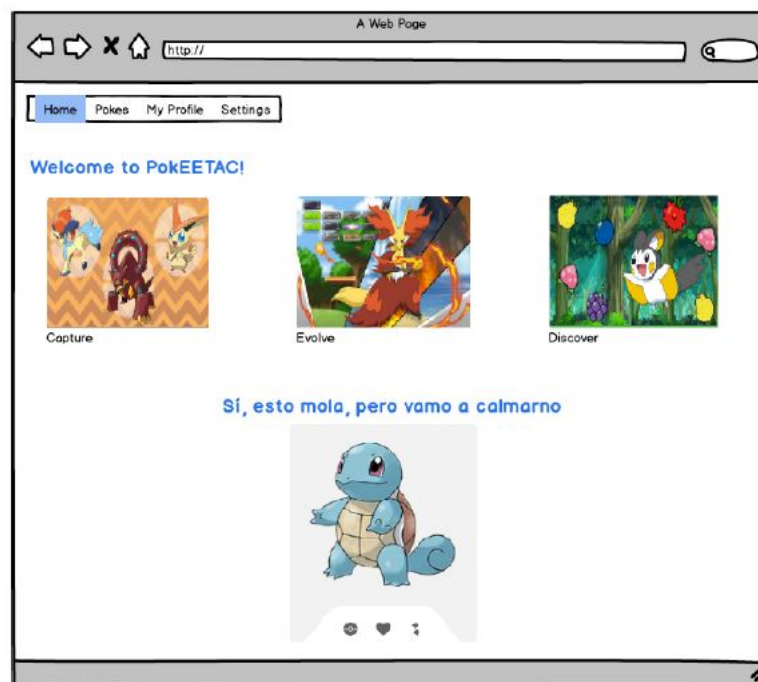
Será la primera interfaz que visualizará el usuario al ejecutar el programa.

Constará de los campos "Username", "Password" y "Email" donde el usuario podrá loguearse o registrarse. Si el usuario no está registrado en nuestra base de datos, no podrá loguearse para acceder al juego. En caso de que un cliente perdiera la contraseña tendría la opción de contactar con el administrador.

The diagram illustrates a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows "http://". The main content area displays the "PokEETAC" title. Below the title, there are two input fields labeled "Username:" and "Password:". Under the "Password:" field, there are two buttons: "Login" and "Register". The browser window has a standard navigation bar with back, forward, and home icons, and a search icon in the address bar.

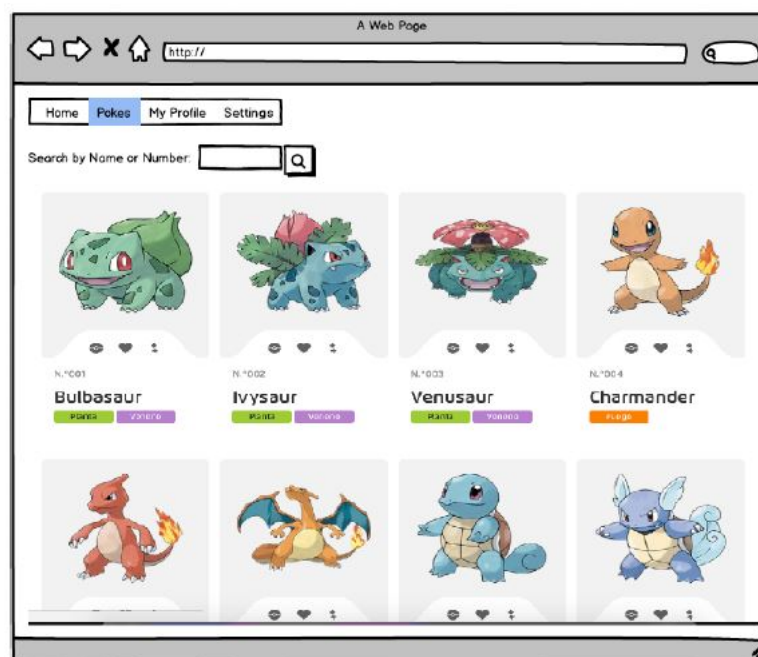
Home

Será el menú principal de la aplicación. Proporcionará acceso al user a todas las funcionalidades principales de la aplicación. Este acceso constará de un navbar con, además de "Home", "Profedex", "My Profile", "Training" y "Settings" en caso de ser administrador.



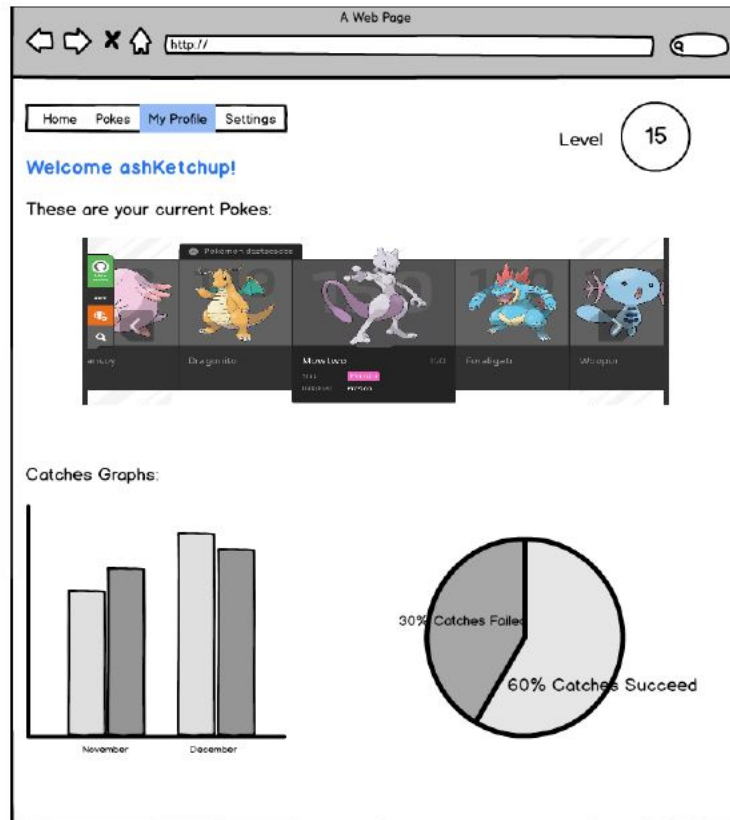
Profedex

Constará de un grid y un buscador donde el usuario podrá visualizar todos los profemons disponibles en el juego. Cada profemon contará con su atributos y hará función de base de datos general para el usuario. El buscador podrá hacer búsquedas por nombre y por id.



My Profile

Se mostrará información relevante sobre el usuario. En esta sección se mostrará el nivel de entrenador del user, un grid donde el user podrá ver el estado de sus profemons capturados, un gráfico que muestre las capturas realizadas en función del tiempo, un diagrama con el porcentaje de Capturas/Intentos y por último los lugares donde se ha capturado cada profemon. Cada profemon del grid mostrará sus atributos y su nivel de entrenamiento.



Settings (sólo visible para el administrador)

En esta sección administrador podrá acceder a la base de datos del juego y efectuar las funciones de crear y eliminar profemons para modificar los profemons del juego disponibles. La interfaz constará de 3 partes principales. En la primera parte podremos crear un profemon nuevo y constará de un input por cada atributo del profemon, un botón para añadirle una imagen (que se visualizará en la pantalla) y un botón de submit para procesar la query contra la base de datos. Una segunda parte con un carousel de imágenes para escoger un etakemon y poder borrarlo de la base de datos y en una tercera y última parte donde se podrá visualizar el estado actual de la base de datos de usuarios y password.

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The page has a navigation bar with links: Home, Pokes, My Profile, and Settings (which is highlighted). A yellow sticky note in the top right corner says "Page only accessible if admin".

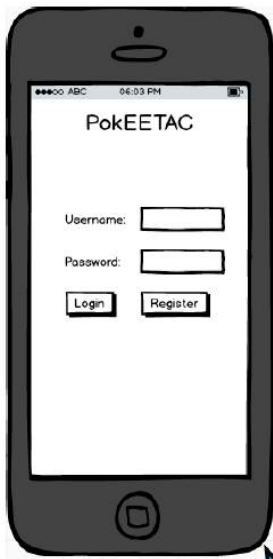
The main content area is titled "Create Poke" and contains three input fields: "Id" with the value "25", "Name" with the value "Pikachu", and "Image" with the value "pikachu.png". There is a "Browse..." button next to the image input. To the right of these inputs is a preview image of Pikachu. Below the inputs is a blue "Create" button.

Below the "Create Poke" section is a carousel titled "Pokémon destacados" (Featured Pokémon). It displays five Pokémon: Eevee, Dragonair, Mewtwo, Furret, and Vulpix. Each Pokémon has a "Delete" button below it.

At the bottom of the page is a table with two columns: "Username" and "Password". The table contains two rows of data:

Username	Password
encosap	1234
samuel	0000

PokEETAC Funcionalidad Android



Al abrir la aplicación, se abrirá una primera actividad en la que se le preguntará al usuario por su nombre y su contraseña. Si no está registrado, podrá registrarse. Para ello se abrirá otra actividad, donde se le preguntará su username, email y contraseña dos veces.

Una vez que se ha logueado correctamente, el usuario verá su localización sobre un mapa de google maps. Si está en el interior de la EETAC, podrá ver en que planta se encuentra, mediante un algoritmo que la calculará según la señal recibida de los diferentes routers que se reparten por ella. Sobre el mapa aparecerán los

iconos de los profemons que el usuario tenga cerca. Si se acerca suficiente, aparecerá en pantalla un aviso con un botón que, si se hace click, se abrirán tres actividades consecutivas, cada una con un minijuego.

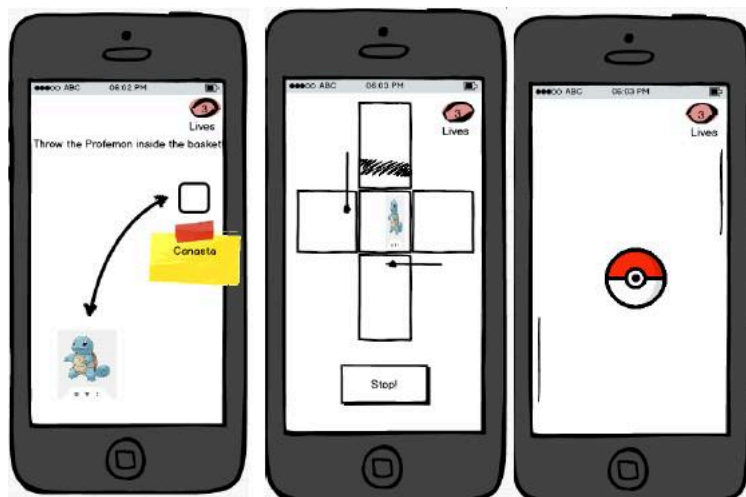


Los profemons pueden ser nivel 1, 2 o 3. Cuando el usuario intente capturar a uno, su éxito dependerá de haber superado una cantidad mínima de minijuegos como el nivel que tenga el profemon. Por ejemplo si el profemon es nivel 2, el jugador deberá superar al menos 2 de los 3 minijuegos para hacerse con él.

El usuario en principio tiene 3 vidas (hemos pensado que en vez de tres vidas, la cantidad de vidas dependa del nivel del jugador, pero aún se ha de decidir). Cada vez que falle un minijuego, pierde una vida y vuelve a intentarlo. Si el jugador se queda sin vidas, el profemon se escapará.

En el primer minijuego, el jugador deberá canastar al profemon en una canasta que se mueve de lado a lado, donde la velocidad de la canasta depende del nivel del profemon. Si acierta, supera el minijuego.

El segundo minijuego consta de dos rectángulos, uno vertical y otro horizontal que se cruzan en el centro de la pantalla. A través de ellos, se mueven el profemon y una pokeball. El jugador deberá tocar la pantalla para detener el profemon. En ese momento se pondrá en movimiento la pokeball, y el usuario volverá a tocar la pantalla para pararla. Si profemon y pokeball se tocan en el centro, el minijuego se supera con éxito.



En el tercer minijuego, el profemon y el jugador jugarán una partida a PONG con una profeball. Si el usuario le marca al profemon, supera el juego y captura al profemon. Si en algún momento el jugador ya ha superado una cantidad de minijuegos determinante para decidir la captura del profemon, no continuará jugando a los siguientes minijuegos. Por ejemplo, si el profemon es nivel 1 y el usuario ya ha superado la canasta, no es necesario que juegue al siguiente ya que el profemon ya está capturado.

Sea cual sea el resultado de la captura, se vuelve a la actividad del mapa.