

WIREFRAME: PROTOTIPO INICIAL DE CUBEX

Realizado por: Estela de Vega
Martín

2ºDAM

IES Ribera de Castilla 24/25

DESARROLLO
DE
INTERFACES

Índice

INTRODUCCIÓN	3
INICIO	4
TIMER	5
TIMER	5
HISTORIAL	6
ESTADÍSTICAS	7
Estadísticas generales.....	7
Análisis de promedios.....	7
Grafica.....	7
AJUSTES.....	8
VERSUS.....	9

Introducción

La idea inicial de este proyecto es desarrollar una aplicación que funcione como un **timer** para las resoluciones de los diferentes cubos de Rubik. Además de realizar tiempos, dispondrá de un **historial** con las resoluciones realizadas por el usuario junto con un apartado de **estadísticas** que permiten analizar la información de los tiempos más detalladamente.

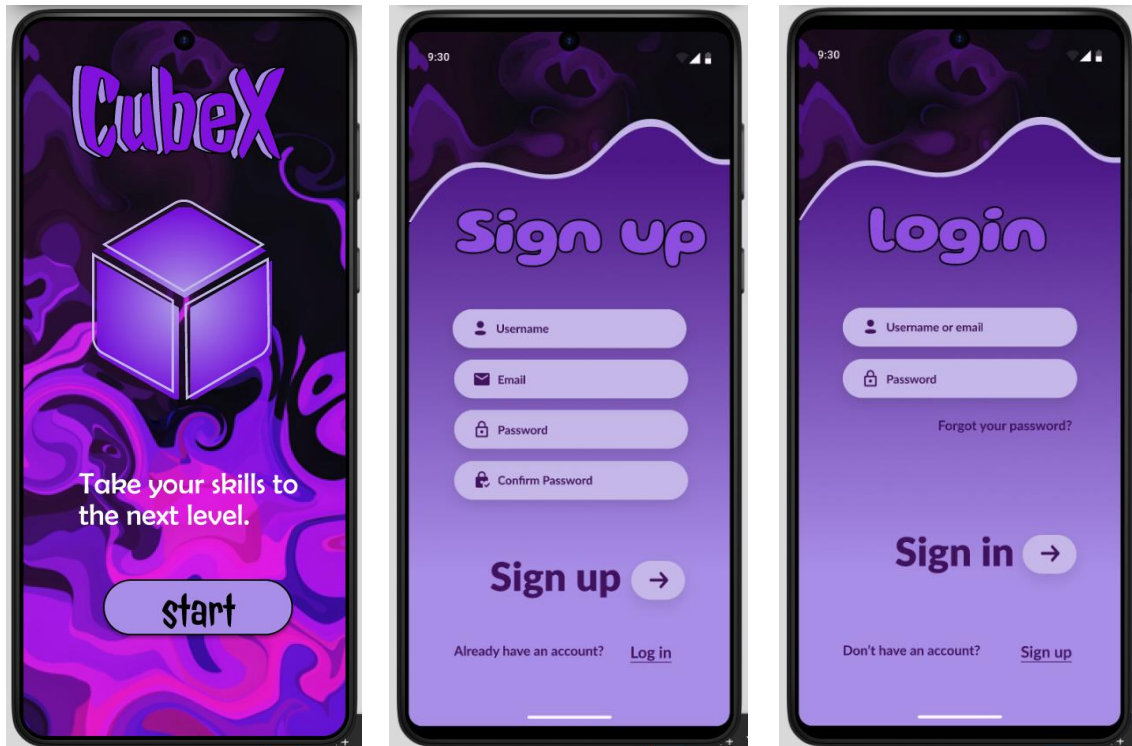
Otra funcionalidad será que el usuario pueda **guardar los tiempos en sesiones** personalizadas, creadas según el criterio del usuario.

Además, la aplicación estará diseñada para ser **personalizable en la mayoría de las cosas**. Las preferencias de configuración permitirán al usuario adaptar la aplicación a su estilo de uso y así lograr un “entorno” lo más eficiente y cómodo.

Inicio

Al iniciar la aplicación por primera vez, se mostrará una introducción que presentará al usuario la idea de la app.

Al terminar, el usuario accederá a la pantalla para iniciar sesión o crear una cuenta.



Timer

Timer

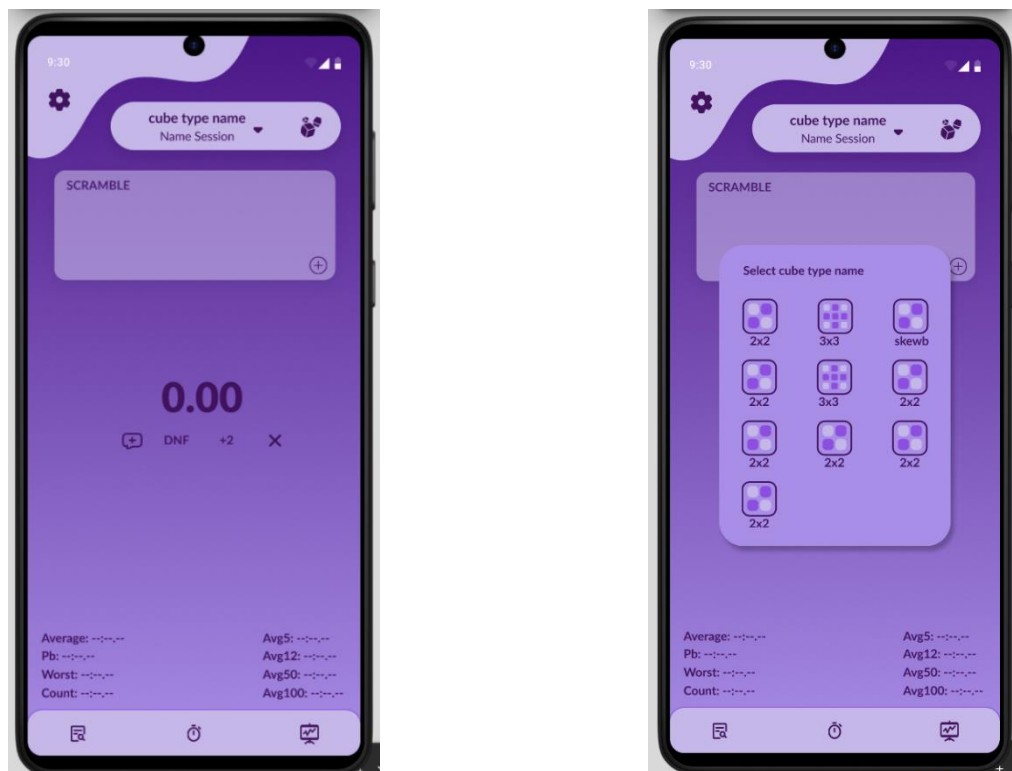
Al iniciar la aplicación, se visualizará el timer como elemento principal de la pantalla. En la parte de superior habrá un ícono que permite deslizar un menú para acceder a otras funcionalidades.

El usuario podrá elegir el **tipo de cubo** que quiera resolver y la sesión donde quiera almacenar los tiempos realizados. Además, se mostrará un **scramble** para deshacer el cubo, con un icono de “+” que permita agregar su propio scramble si el usuario desea.

En el centro de la aplicación, se visualizará el **tiempo** junto con las opciones de añadir comentarios, eliminar el tiempo registrado o añadir alguna penalización como un DNF (Did Not Finish) o un +2 (penalización de dos segundos).

En la parte inferior de la pantalla, aparecerán las **estadísticas** relacionadas con los tiempos registrados, como su mejor tiempo, peor tiempo... o los distintos promedios de tiempo de esa sesión (media de 5, de 12, de 50 y de 100).

Cuando el usuario mantenga pulsado la pantalla, se activará el tiempo de inspección, mostrando una cuenta atrás. Una vez deje de mantener presionada la pantalla, el timer empezará y, finalmente, al pulsar de nuevo la pantalla, el timer se detendrá y el tiempo registrado se guardará en la sesión seleccionada.

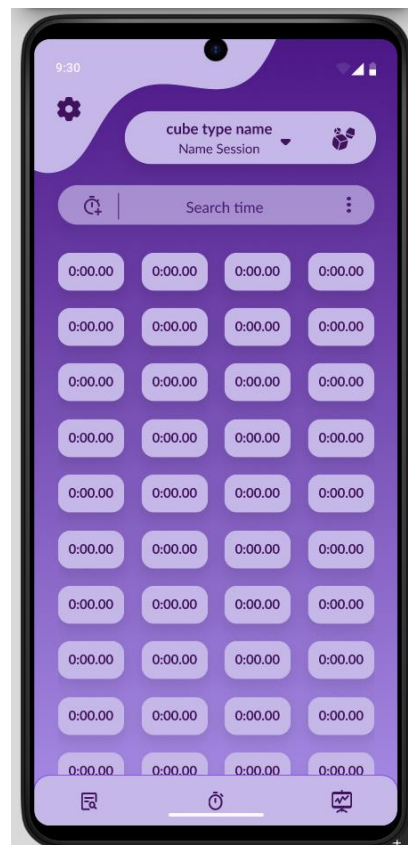


Historial

En la navegación inferior, el usuario podrá consultar el **historial de los tiempos** realizados en la sesión actual o en la sesión que elija.

Este apartado permitirá al usuario:

- **Filtrar tiempos:** El usuario podrá buscar tiempos específicos o aplicar filtros según criterios como la fecha en la que se realizó, los comentarios o los tiempos, etc.
- **Añadir tiempos manualmente:** Habrá una opción para registrar tiempos de forma manual en caso de que el usuario no desee usar el timer en ese momento.
- **Modificar tiempos:** Los tiempos ya registrados podrán ser editados y se podrá añadir comentarios o editar los comentarios ya puestos.
- **Detalles del tiempo almacenado:** Cada tiempo registrado incluirá la información de:
 - o **Fecha** de realización.
 - o **Scramble utilizado**, con la posibilidad de copiarlo.
 - o **Comentarios:** El usuario podrá ver comentarios previamente escritos, añadir nuevos o modificar los que ya estaban puestos.
 - o **Opciones de edición:** Como eliminar el tiempo o añadir penalizaciones (Ninguna, DNF o +2).



Estadísticas

Habr  un apartado para las estad sticas de todos los tiempos que ha realizado el usuario. Estar n divididas en:

Estad sticas generales

- **Mejor tiempo:** El tiempo m s rapido registrado.
- **Peor tiempo:** el tiempo m s lento registrado.
- **La cantidad total** de todos los tiempos realizados.
- La cantidad y el porcentaje de los **DNF**: N mero de intentos marcados como "Did Not Finish" y su porcentaje sobre el total de intentos.
- La cantidad y el porcentaje de los **+2**: N mero de tiempos con la penalizaci n "+2" y su porcentaje sobre el total.
- El **total de tiempo** que ha estado cubeando.

An lisis de promedios

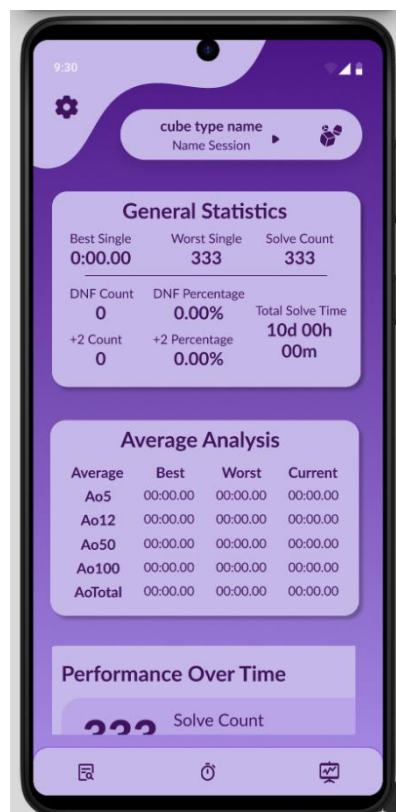
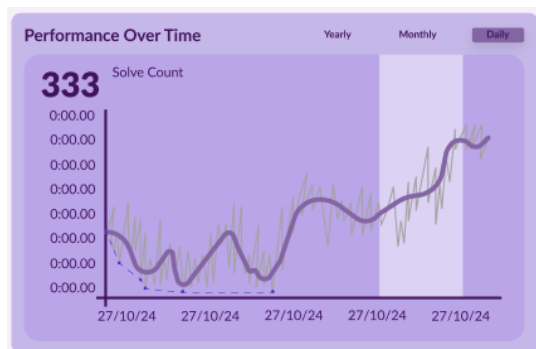
Se incluir  un an lisis de medias para los diferentes promedios:

- **Media de 5:** Mejor, peor y media de los  ltimos 5 tiempos.
- **Media de 12:** Mejor, peor y media de los  ltimos 12 tiempos.
- **Media de 50 y 100:** Mejor, peor y media de los  ltimos 50 y 100 tiempos.
- **Media Total:** Mejor, peor y media del conjunto de todos los tiempos realizados.

Grafica

Finalmente, se dispondr  de una gr fica donde muestre:

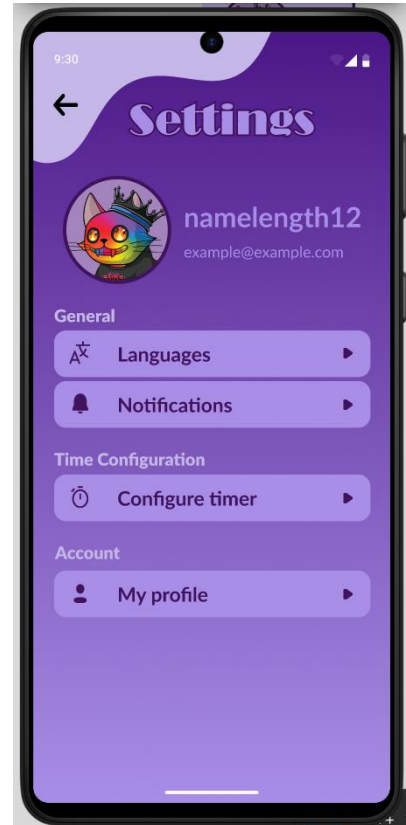
- La **evoluci n** total, mensual y diaria de los tiempos.
- **Comparaci n de medias y singles** (tiempos individuales).
- Se indicar  los **PBs** (Personal Bests) realizados.



Ajustes

En este apartado, el usuario podrá “**moldear**” la aplicación según sus preferencias, configurando las opciones que más se adapten a sus gustos y a su estilo de uso. Entre las opciones estan:

- **Generales:** cambiar de idioma y configurar las notificaciones.
- **Configuración del timer:** donde indique si quiere activar o desactivar el tiempo de inspección antes de comenzar una resolución, configurar la duración de la inspección según quiera el usuario, elegir si desea que al momento de la resolución del cubo sea visible el tiempo o no....
- **Gestión de la cuenta:** donde pueda modificar los datos de su cuenta o eliminar su cuenta y todos los datos asociados.



Versus

Con la misma dinámica que el timer, se encuentra el **modo Versus**, diseñado para competencias uno versus uno de manera presencial utilizando un unico dispositivo movil.

La pantalla mostrara dos timers independientes, uno para cada jugador. Ambos jugadores deberán pulsar su respectivo timer para activar el tiempo de inspección. Pasado el tiempo de inspección, los tiempos de cada jugador iniciaran y, una vez terminado, el jugador con mejor tiempo obtendrá un punto.

Este modo se podrá acceder a través del menu desplegable.

