



Kreative

CO.

DESIGN + APP

PROPUESTA DE NAVEGACIÓN

“App Indio música Crazy Fred”

HOME
Registro del jugador (nombre,
email, fecha nacimiento)



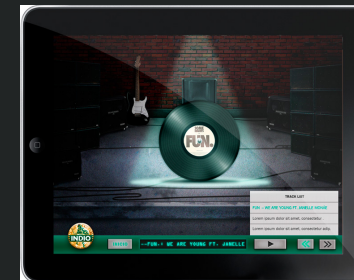
1.- Pantalla inicial (se abre la cortina metálica)
y tienen que apretar el botón de iniciar



El registro *no es obligatorio*, hay que aplicarlo si es sencillo como en el caso de la app de la pirinola, con el mismo funcionamiento (botón de enviar)

Esto debe de ser una pantalla rápida y sencilla de transición

2.-Pantalla donde escogen la canción
(Se tiene 4 canciones cada canción con un nivel más alto de dificultad)



- 4 canciones de arriba la más fácil
- Se puede escuchar un preview
- Abajo debe decir el nombre y artista

3.-Se cierra la cortina y carga la canción que escogieron para jugar



Una vez que se escoge debe salir la animación de la cortina, esto para que mientras sale la animación cargue las funciones de la otra pantalla

4.- Abre la cortina y sale la pantalla donde nos hace la muestra de los botones que tenemos que apretar en cierto tiempo y orden (después se cierra la cortina)



Con cada canción carga una pantalla donde muestra la secuencia, la **dificultad la marcamos con velocidad y más botones x apretar**

5.- Abre la cortina y sale la pantalla donde tienes que jugar. Esta pantalla lleva puntaje y tiempo (empiezas a escuchar la música y tienes que hacer la secuencia)



Esta pantalla debe tener tiempo y puntaje (puntaje se marca con el velocímetro)

6.- Pantalla final de premios (hay 3 resultados: GANADOR MAXIMO, GANADOR y PERDEDOR) salen frases según los aciertos



Según los resultados (numero de aciertos y tiempo) sale una pantalla, hay 3 tipos, no dicen regalo, solo frases

Registro

Nombre	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Fecha de nacimiento	<input type="text" value="día"/>
	<input type="text" value="Mes"/>
	<input type="text" value="Año"/>

Registro de nombre para todos los posters. Y redes sociales para publicar resultados

Especificaciones generales

- Dinámica de transición entre pantallas debe ser rápida y fluida
- La música se debe de escuchar clara y alto
- Debe de cargar rápido los archivos y animaciones
- Debemos checar bien las pantallas finales... si hay base de datos ligar el resultado del juego con los datos del jugador
- Checar pantallas y tamaños para no tener problemas de Ram

Tiempos de entrega

tiempos del proyecto:

- 27 de Agosto desarrollo de artes
- 3 de Septiembre inicio de programación

Pruebas generales: Jueves 13 de Septiembre del 2012

Entrega total: Viernes 14 de Septiembre del 2012

Correcciones/entregas parciales de la programación: A partir del 5 de Septiembre día de por medio (5,7,11)

* En los días intermedios se tiene que tener plena comunicación sobre problemática encontrada, detalles de navegación, archivos faltantes, funcionalidad, especificaciones técnicas de hardware y comentarios de las correcciones

Entregas Parciales

Entrega 1

- Estructura General (pantallas y botones)
- Transiciones entre pantallas funcionando

Entrega 2

- Pulir detalles de navegación y transiciones
- todas las animaciones funcionando
- Música funcionando (escuchar y escoger)
- Muestra de botones y reto en los niveles

Entrega 3

- Pulir los niveles y funcionamiento
- Tiempo y puntaje funcionando
- Pantallas de ganadores según aciertos funcionando
- Base de datos funcionando (si se implementa)

Entrega 4

- Juego completo, para revisión general
- Checar toda la parte de funcionamiento y hardware (que no se trabe, apague y guarde la base de datos)
- Empezamos pruebas de funcionamiento en varios dispositivos