

Software de la rana



La máquina tiene 8 botones

Los 6 botones rectangulares son para los jugadores o equipos, que es lo mismo. 2 botones triangulares son para navegar en las opciones como por ejemplo escoger que puntaje a jugar y que opción de blanqueada desea. El último botón es iniciar o aceptar.

NOTA: Es importante que cuando la máquina esté sola y nadie esté jugando, haya un video de máximo un minuto que se dispare cada 5 minutos y llame la atención de los clientes y así se animen a jugar.



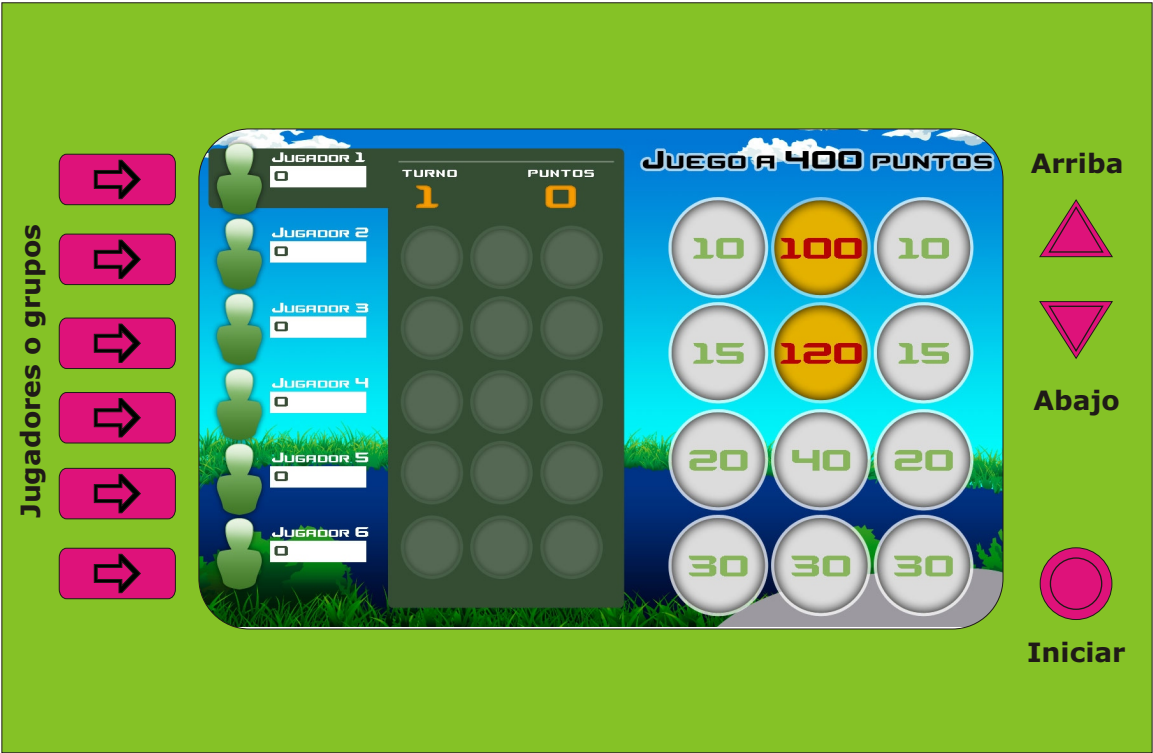
Con las flechas se puede navegar por los puntajes a escoger y el botón escogido se resalta. Un chico es equivalente a un juego. Luego se presiona iniciar para aceptar y pasar a la siguiente pantalla.



Una regla importante en el juego de rana es la blanqueada. Consiste en que si un jugador en su turno no es capaz de insertar una sola argolla en los huecos, recibe un castigo que es restarle puntos. Esto se llega a un acuerdo entre los jugadores antes d comenzar el juego.



En esta pantalla se determina cuantos jugadores o grupos van a jugar. En este caso cada moneda activa un jugador. Si el puntaje a llegar es más alto de 1200, se deben ingresar dos monedas por jugador. La letra debe ser contrastada y legible. Los créditos van en unidades y no en una moneda local.



Cuando comienzan a jugar los jugadores, se ven en pantalla los orificios que corresponden a cada orificio en la máquina. Se pueden sumar cuantos puntajes sean necesarios, ya que en un cupo de un jugador pueden haber varias personas, esto si ellos deciden jugar por equipos. Así que supongamos que hay 3 personas en un equipo y todos insertan las argollas, esto serían 18 argollas las que se suman. A un lado se ve el puntaje que está haciendo el jugador o equipo y al otro el total de lo que lleva. La letra debe ser grande y bien contrastada, ya que el jugador está a 4 metros de distancia. Cuando se inserta una argolla en un orificio el programa hace un sonido llamativo. Cuando se inserta una argolla en la rana o ranita se ve una imagen de pantalla completa de celebración.



La rana grande que es de 100 puntos y se celebra por 5 segundos.
Suenan una música prediseñada y una voz dice: RANA!!



Cuando alguien logra insertar en la ranita, gana el puntaje de 120 y se celebra.
Así que es bueno que se vea un pantallazo de celebración porque es como meter un gol.



Cuando un jugador en su turno no acierta una sola argolla, eso se llama blanquearse. Se debe amonestar con una pantalla triste y una música o sonidos de burla o regaño. Puede durar de 5 a 7 segundos. Además solo son 5 blanqueadas y el jugador sale del juego.



Son 6 argollas las reglamentarias por jugador. Si un jugador inserta 5 argollas y puntajes diferentes al de la rana o ranita, y la última argolla la inserta en la ranita o en la rana, eso es moñona y el jugador gana instantáneamente el juego y se retira para que los demás sigan compitiendo. El orden en el que se incerten las argollas no importa. Lo importante es que todas las argollas entren en los orificios y al menos una en la rana o en la ranita. **NOTA:** Hay un gancho en frente del panel de orificios que es prácticamente imposible que alguien enganche una argolla en el. Pero si alguien lo logra, eso es moñona de una. Debe programarse con Keydown.



Cuando el jugador gana se muestra una pantalla por unos 10 segundos y suena música de celebración.
Luego el jugador ganador se retira y siguen jugando los otros jugadores, para que al final queden solo dos jugadores que son los que disputan quien paga la cuenta.
Se deben usar tipos de letras legibles, grandes y divertidas. Esto es un juego!!



Puntaje final del juego se muestra cuando los dos últimos jugadores han competido. En este momento se muestran los puestos en que ganaron y si ya han jugado varios partidos, se debe ver cuantos ha perdido cada jugador o equipo.
Se da la opción de continuar y el record se guarda para ser sumado con el siguiente partido.
Si se da cancelar se ora todo y va a la pantalla inicial.

Mapeo del Teclado

Este es el listado de teclas para utilizar el software. En teoría se deben usar las teclas junto al teclado numérico. Si está en un portátil sin teclado numérico utilice la tecla de FN y luego oprima la tecla del número o símbolo deseado (generalmente U,I,O, etc).

Iniciar => ENTER
 Navegar y escoger => FLECHA ARRIBA
 Navegar y escoger => FLECHA ABAJO
 Sumar puntos 1 => NUMPAD 0
 Sumar puntos 2 => NUMPAD .
 Sumar puntos 3 => NUMPAD +
 Sumar puntos 4 => NUMPAD 1
 Sumar puntos 5 => NUMPAD 2
 Sumar puntos 6 => NUMPAD 3
 Sumar puntos 7 => NUMPAD 4
 Sumar puntos 8 => NUMPAD 5
 Sumar puntos 9 => NUMPAD 6
 Sumar puntos 10 => NUMPAD 7
 Sumar puntos 11 => NUMPAD 8
 Sumar puntos 12 => NUMPAD 9
 Cambiar Turno a Jugador 1 => INSERT
 Cambiar Turno a Jugador 2 => HOME
 Cambiar Turno a Jugador 3 => PAGE_UP
 Cambiar Turno a Jugador 4 => DELETE
 Cambiar Turno a Jugador 5 => END
 Cambiar Turno a Jugador 6 => PAGE_DOWN
 Insertar Crédito => Click Izquierdo del Ratón

Los puntos que se suman se configuran en el archivo configuracion.xml Por defecto son: 1. 30 2. 30 3. 30 4. 20 5. 40 6. 20 7. 15 8. 120 9. 15 10. 10 11. 100 12. 10

Falta definir tecla para entrar a donde se ve cuantos créditos se han insertado.

Todas las imágenes y sonidos deben estar externos para que el fabricante de ranas pueda personalizar el software.