

TENER NIVELES (100 hrs)

1) Definir el número de niveles

- Se eligieron 3 niveles base para adecuarse a cada usuario según sus necesidades.

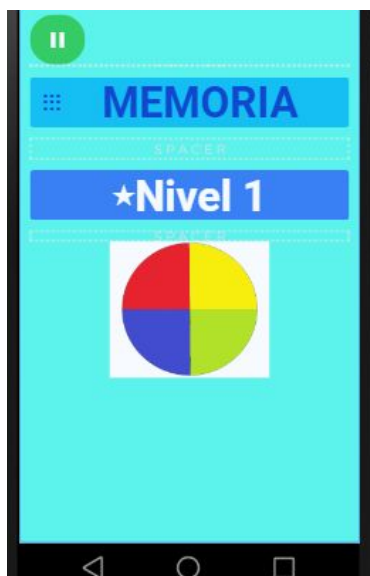


2) Dificultad progresiva de cada nivel.

- Se creo dificultad en cada nivel para ir incrementando y practicando el conocimiento y la habilidad en la mente.

MEMORIA

- Al jugar el nivel 1 (colores), estos aparecerán en secuencia aleatoria esperando respuesta del usuario en el orden que aparecieron. Siendo este el nivel más sencillo.



- En el siguiente nivel (nivel 2) se observa una imagen aleatoria y desaparece a los 4 segundos dando diferentes opciones de resultado para el usuario y de este modo fortalecer la habilidad visual.

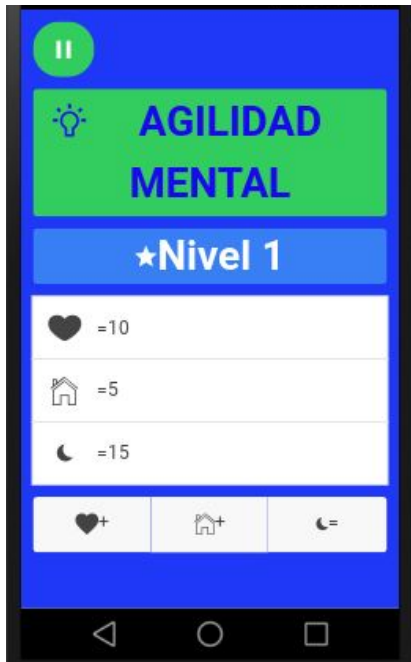


- En el último nivel de memoria (nivel 3) se creo el tradicional juego de memorama, donde la dificultad va incrementando según las cartas, y las formas, siendo este el nivel con mayor grado de dificultad.



AGILIDAD MENTAL

- El nivel 1 de agilidad mental consiste en asignarle a una figura un valor numérico para así poder realizar diferentes operaciones según los valores de cada una.



- El nivel 2 de agilidad mental aparece una operación aleatoria de combinaciones de operaciones (suma, resta, multiplicación, división, etc.) en la cual la aplicación da un lapso para observar la operación hacerla mental y contestar lo mas pronto posible.



- El nivel 3 de agilidad mental consiste en una secuencia de figuras (flechas), en el cual el objetivo es elegir la que continua según esten acomodados.



SUDOKU

- El nivel 1 de sudoku es el menos complejo y el mas conocido es decir de 9x9.



- El nivel 2 de sudoku es dinámicamente lo mismo solo que ahora es con una cantidad mayor de números por llenar, por lo que esto implica trabajar mas la mente.



- El nivel 3 de la misma manera incrementa la dificultad ya que también aumenta la cantidad de números por llenar.

