

# 2ºDAM

Proyecto Desarrollo de  
Interfaces

Juan José Barrera Linde

## [DESARROLLO DE INTERFACES – 2ºDAM]

Documento del proyecto para el módulo Desarrollo de Interfaces del CFGS DAM

## Índice de Contenido:

1.	Definición del Problema y Alcance del Proyecto .....	2
2.	Análisis. Requisitos de la Interface .....	2
2.1.	Análisis de los usuarios .....	2
2.2.	Requisitos de la Interface: .....	3
3.	Diseño de la Interfaz .....	3
3.1.	Interface Hardware .....	3
3.2.	Interface Software.....	3
3.2.1.	Roles de Usuario .....	3
3.2.2.	Uso de metáforas .....	4
3.2.3.	Diseño del Layout .....	4
3.2.4.	Diagrama Flujo Ventanas .....	5
3.3.	Implementación de Mejoras y Extras .....	5
3.4.	Conexión a datos: .....	5
3.5.	Ayuda al usuario y créditos: .....	6

## DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO

### 1. Definición del Problema y Alcance del Proyecto:

Este proyecto consiste en realizar el juego de memoria.

- En el apartado del funcionamiento cumple todos los requisitos, generando las imágenes, se muestra el ganador y tiene el tiempo estimado al seleccionar cada dos imágenes.
- Conecta con la base de datos, en mi caso mysql, y muestra una tabla con el record que haga el jugador, si el jugador gana el juego se actualiza la base de datos poniendo su nombre y puntuación.
- Presenta un modo difícil donde el jugador debe de ganar el juego en 30 segundos.
- Tiene un modo ayuda en el modo difícil, si no supera en 30 segundos, se reiniciará el juego y comenzará el cronometro con 30 segundos más.
- Presenta créditos, es decir, el GitHub del código, Instagram y twitter del creador.
- Tiene un contador como record, contra menos clicks consigas ganar, mejor será tu record.
- Diseño de la interfaz con imágenes de perros, icono de un perro llamado husky, nombre del juego en el Form, etc...

### 2. Análisis. Requisitos de la Interface

#### 2.1. Análisis de los usuarios:

##### - Definición de perfiles:

*Este proyecto se ha realizado para personas, tanto hombre como mujeres, de 15 a 20 años, en español y que sean amantes de los perros, sino te gustan los perros les recomiendo jugar para empezar adorar estos animalitos.*

- **Descripción de los usuarios potenciales (análisis social):** *Mi análisis social ha sido empleado con mi compañero de clase Maikel, expectativas de cara con la interacción del juego ha sido buena, exigencias respecto al juego, ha pulsado el modo difícil y quería reiniciar el juego, por lo cambie el color del botón de reinicio una vez iniciado el modo difícil. Nivel de conocimientos tecnológicos avanzado, clase social adolescente, deportista, bachillerato, otra cuestión es que le ha gustado tanto el diseño como su funcionalidad.*

### 2.2. Requisitos de la Interface:

- Colores claros y llamativos para personas de 10 a 15 años les resulte agradable.*
- Fotos de perros que se supone que a toda persona sobre esa edad les gusta.*
- Un diseño intuitivo para que el usuario maneje perfectamente la interfaz.*

### 3. Diseño de la Interfaz:

**3.1. Interface Hardware:** *Un ordenador con poco recursos es suficiente, solo se puede usar en el ordenador y en otro dispositivos como Tablet o móviles no.*

#### 3.2. Interface Software:

##### 3.2.1. Roles de Usuario:

*Nombre: Juego de Memoria*

*Funciones: Interactuar con el juego, poner tu nombre para luego mostrarlo en la base de datos, reiniciar el juego e incluir dificultad son las funciones básicas del juego.*

*Privilegios: Puede acceder al modo difícil y ver toda la base de datos, viendo todas las puntuaciones de los demás usuarios.*

### 3.2.2. Uso de metáforas:

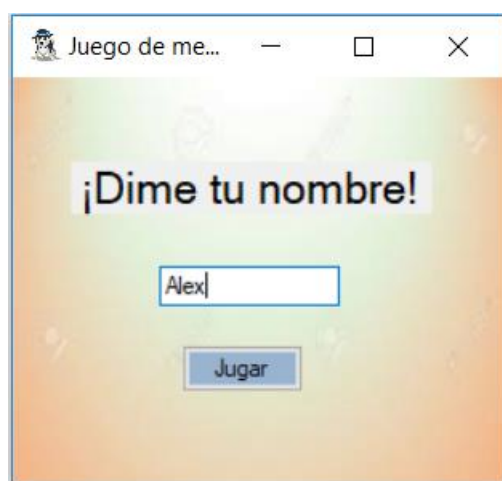


*Zona de juego: En esta parte es donde interactúa el usuario para jugar.*

*Botones de reinicio y dificultad: el usuario tiene opción de reiniciar el juego o aumentar la dificultad si le parece fácil.*

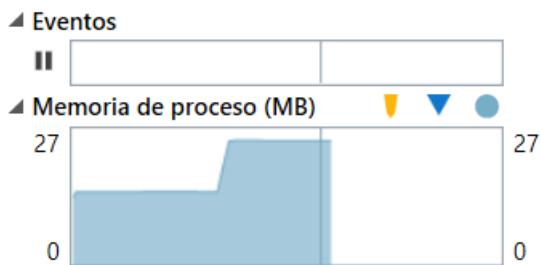
*Tabla de puntuaciones: muestra una tabla con las puntuaciones de todos los usuarios.*

### 3.2.3. Diseño del Layout:





### 3.2.4. Diagrama Flujo Ventanas:



La aplicación consume máximo 27 Mb de memoria RAM.

### 3.3. Implementación de Mejoras y Extras:

*Créditos: Incluyendo mi Instagram, twitter y GitHub del código.*

*Un botón que aumenta la dificultad, si te decides a pulsarlo y no lo consigues superar te añade una pequeña ayuda de 30 segundos.*

*Un botón de reinicio por si quieres superar tu puntuación.*

### 3.4. Conexión a datos:

*He conseguido conectar con la base de datos, en mi caso mysql, mostrando una tabla con el nombre del usuario y su puntuación. Consigue conectar con la base de datos a través de un drive, pero solo tenía acceso a la base de datos en el Visual Studio y no se puede incluir en el diseño de interfaz, asique cambie todo a código.*

### 3.5. Ayuda al usuario y créditos:

He implementado una ayuda al usuario, se activa cuando lo consigues el modo difícil, es decir, tu empiezas a jugar en el modo difícil con 30 segundos, sino lo superas te aumenta 30 segundos más, así hasta que lo superes.

*Créditos: Incluyendo mi Instagram, twitter y GitHub del código.*