



# HEADS UP!

---

# GAME

*Manual del  
Usuario*



Notas de Autor:

Kelvin R. Calcaño Báez (Matrícula 2018-6174)

Lizbeth M. Brito Ulerio (Matrícula 2018-6068)

Enero – Febrero 2020

Instituto Tecnológico de Las Américas (Itla)

Desarrollo de Software

Trabajo dirigido a todo aquel que pueda interesarle.

# INTRODUCCIÓN

---

En la presente se expone la funcionalidad de cada una de las partes de la app **Heads Up!**, desde la vista para todo usuario que acceda al juego, como el que vaya a participar como tercero en la actividad.

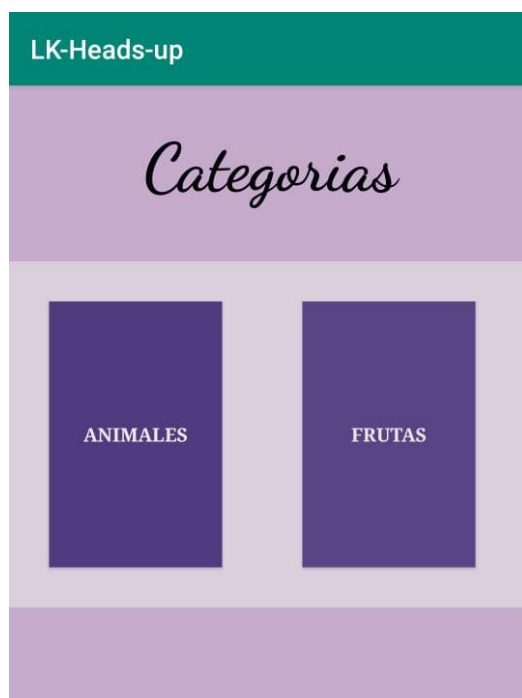
## ¿CÓMO SE JUEGA?

---

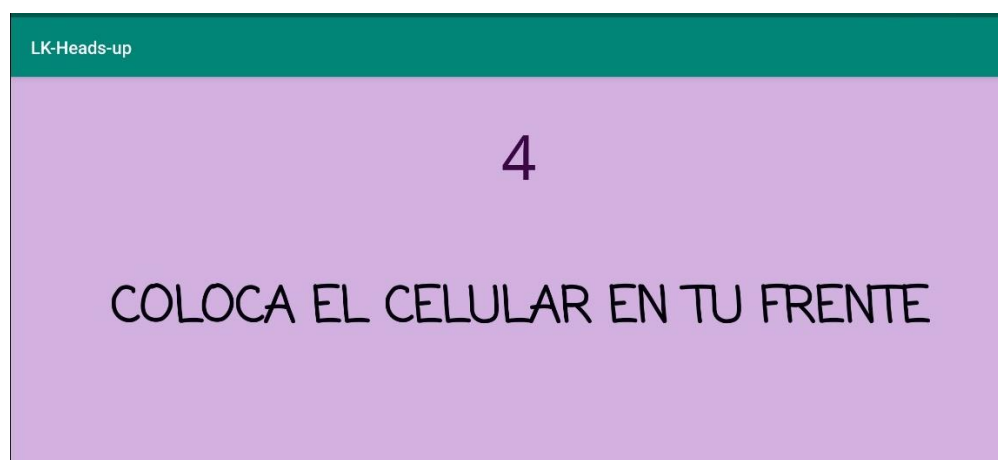
La primera vista que obtendrá el usuario es el splash screen con el nombre del juego.



Luego el usuario podrá optar por las categorías disponibles para iniciar el juego, como aparece a continuación:



Para iniciar el juego, luego de seleccionando las categorías, aparecerá la siguiente pantalla. Esta le dirá al jugador como debe prepararse para jugar la siguiente ronda:



El jugador tendrá que colocar el teléfono en su frente y sus compañeros tendrán que estar listos para empezar la partida. Con un cronometro de cuenta regresiva, empiezan luego los 30 segundos para advinar cada una de las palabras que aparezcan en la siguiente pantalla:



Luego de culminado el tiempo establecido, aparecerá la siguiente pantalla indicando el final del tiempo:

