

Manual de Usuario **QuizTime**

-Índice

-Introducción.....	2
-Interfaz y Juego.....	2
-Cambios de planes.....	7

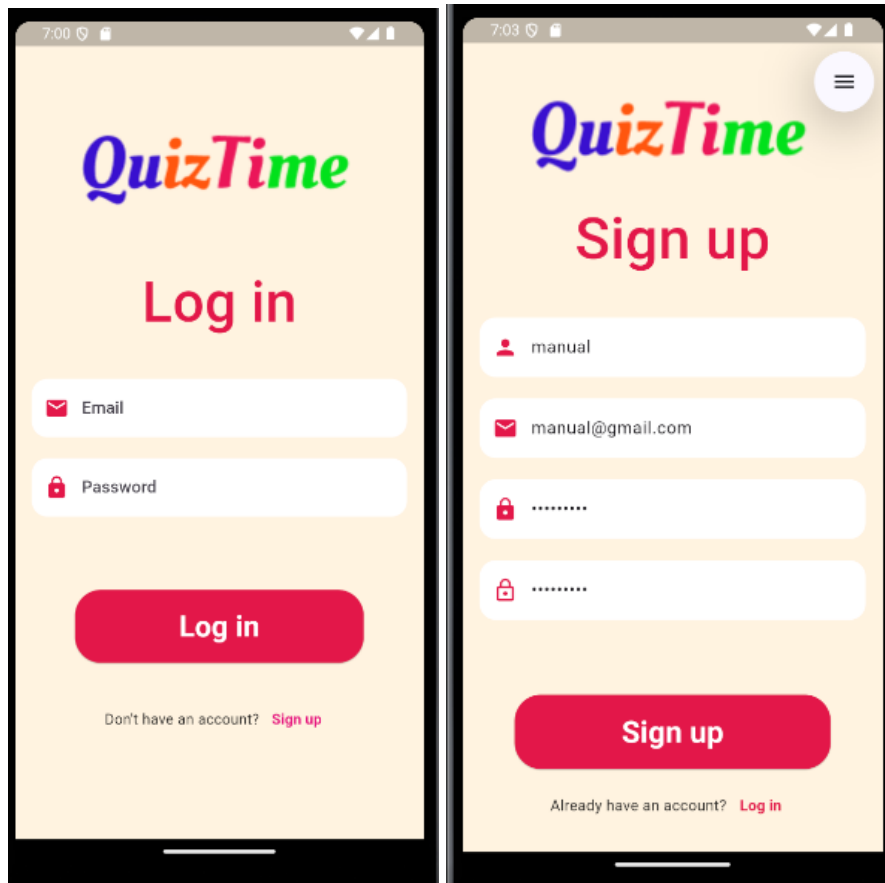
-Introducción

Este proyecto surge con el objetivo de combinar entretenimiento y aprendizaje, ofreciendo una experiencia entretenida que desafía la mente de los usuarios mientras se divierten. QuizTime es una aplicación de trivia interactiva basada en Flutter que integra el consumo de una API pública y utiliza Firebase para gestionar la autenticación y el almacenamiento de datos a tiempo real de forma global.

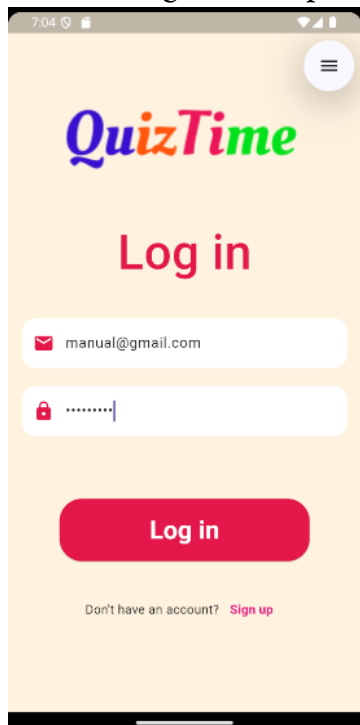
-Interfaz y Juego

La interfaz está completamente en inglés, esto para seguir con la lógica de la API que está en inglés.

Lo primero que veremos al abrir la aplicación será el login, si es nuestra primera vez entrando deberemos registrarnos primero, para ello le damos a “Sign up” y podremos ver un formulario para registrarse.



Una vez registrados podremos iniciar sesión tranquilamente:



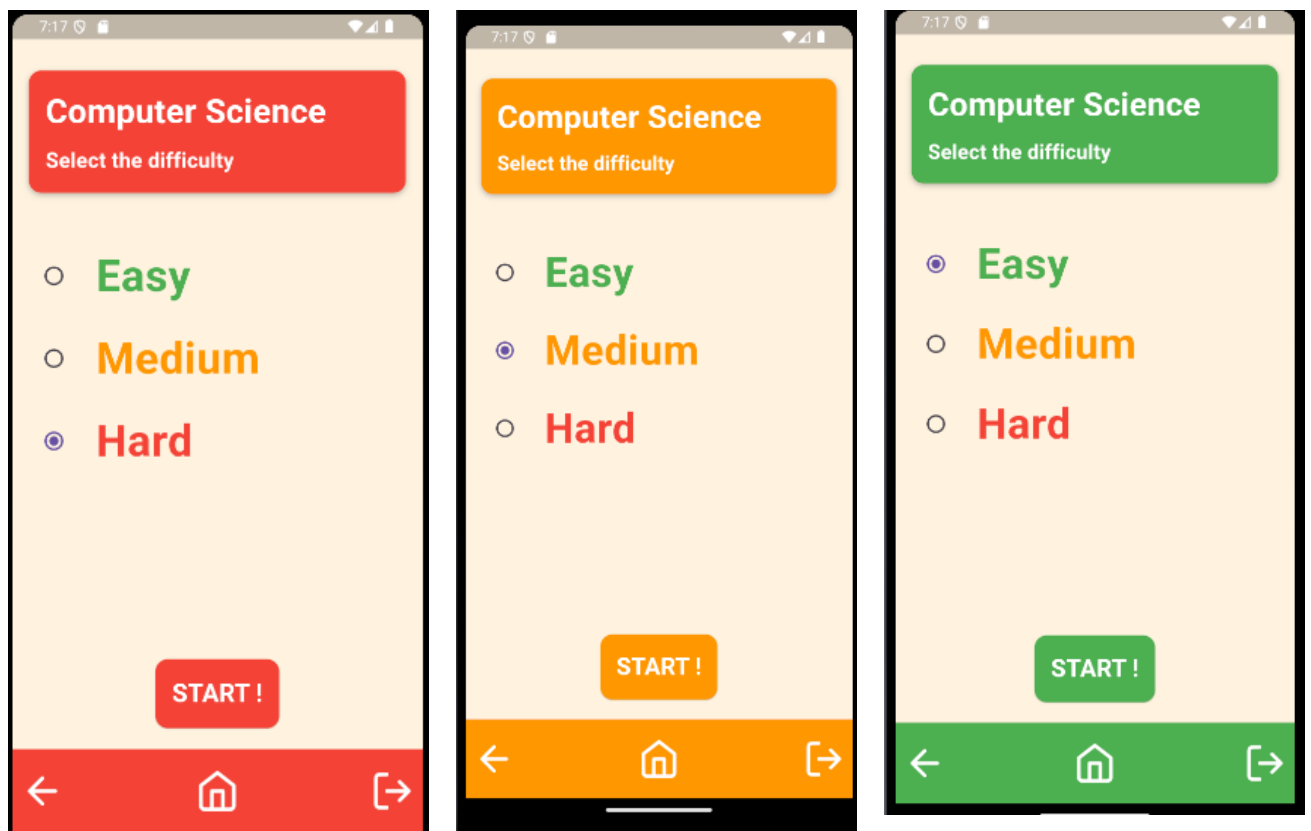
Si metemos las credenciales correctamente podremos ver el menú principal. En este simple menú es donde podremos elegir sobre qué tema nos van a poner a prueba. Tenemos cuatro temas para elegir: Video Games (videojuegos), Computer Science (Informática), History (historia) y General Knowledge (Cultura General). También tendremos un botón con diferente forma y un icono llamado “HighScore” que ya lo abordaremos más adelante.



Así como tres iconos en la parte inferior para volver o cerrar sesión:



Al tocar cualquiera de las cuatro categorías nos llevará a un selector de dificultad bastante simple. Hay tres dificultades: Easy (Fácil), Medium (Medio) y Hard (Difícil). Al seleccionar cualquiera de las tres opciones el tema de la pantalla cambiará según la opción seleccionada.



Y habrá aparecido un nuevo botón “home” en la parte inferior el cual te llevará al menú principal:

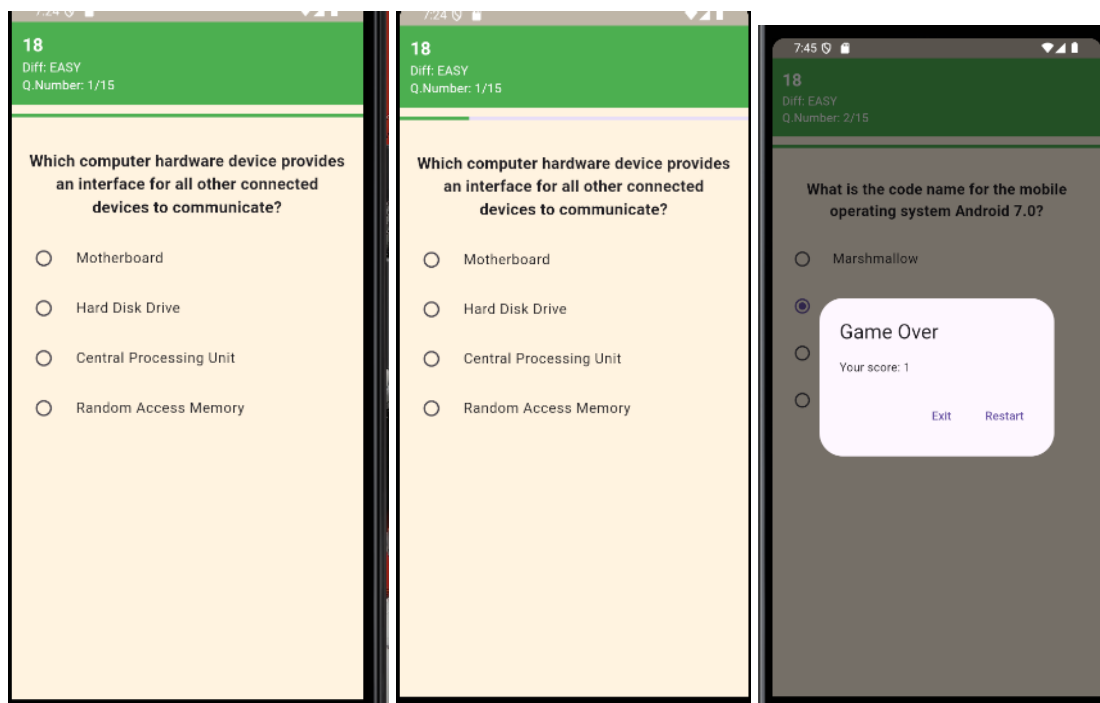


Al darle al “START” empezará el juego. La interfaz es simple, consiste en la descripción básica del trivia qué estás haciendo junto al número de pregunta que estás haciendo. Hay cuatro opciones, solo una válida si te equivocas te toca empezar las preguntas de nuevo, si aciertas avanzas a la siguiente pregunta. Hay un total de 15 preguntas y los puntos que se obtiene en el intento se calcula mediante esta simple ecuación [n respuestas correctas * índice de dificultad]. El índice de dificultad es un número oculto que se obtiene según la dificultad obtenida:

- Si has elegido Easy el índice es 1
- Si has elegido Medium el índice es 1,5
- Si has elegido Hard el índice es 2

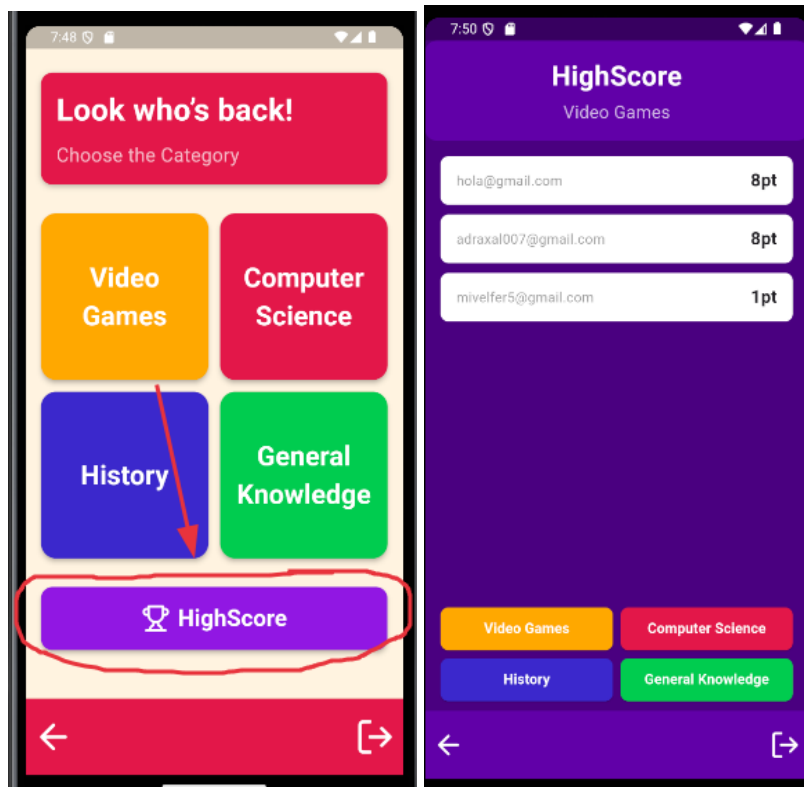
Está mecánica la hice con el objetivo de que las dificultades más complicadas recompensaran a los usuarios.

En la parte superior hay una barra verde que va disminuyendo según el tiempo que pasé, si se acaba la barra pierdes (dura 10 segundos).

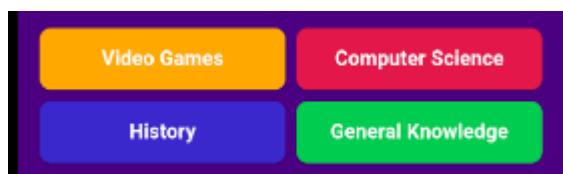


Al perder un “pop up” aparecerá en pantalla con tu puntuación y dos opciones: “Exit” y “Restart” si presionas “exit” saldrás al menú principal, si presionas “Restart” empezarás un nuevo intento.

Ahora si en el menú principal presionamos “HighScore” nos llevará a una nueva pantalla. En esta nueva pantalla podremos ver los puntos de cada persona según la categoría de las preguntas.

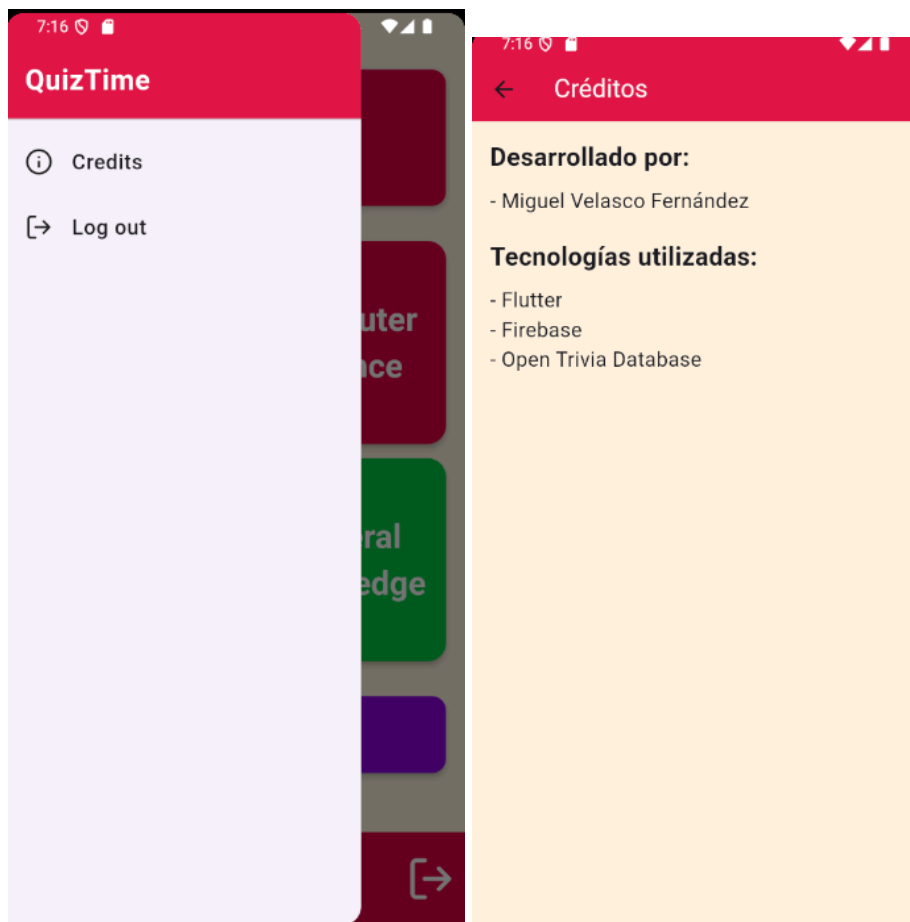


Para cambiar de categoría simplemente debemos seleccionar la que queramos en el mini-menú inferior:



Las puntuaciones están ordenadas de mayor a menor.

En la pantalla home está el icono de drawer que si le damos se nos abrirá, tendremos dos opciones “Credits” y “Logout” si presionamos credits nos llevará a una pantalla donde podremos ver los créditos del proyecto:



-Cambios de planes

Ciertamente han habido un par de cosas que tenía planeadas que al final he cambiado. La primera fue el número de preguntas que iba a poner inicialmente, pase de 30 preguntas a 15, porque sentía que 30 eran demasiadas y podía ser frustrante para los usuarios. La otra cosa que cambié fue la forma en la que se guardan las puntuaciones, lo había planeado para que fuese con SQLite de manera local para que solo pudieras ver la puntuación en el dispositivo pero me pareció mejor idea hacerlo de forma global con Firebase para que los usuarios pudieran comparar.