

Joc de memòria visual.

Specs:

<Tot el projecte serà responsive>

-Registre de usuaris(amb ranking) / usuari per defecte(sense ranking).

-Perfil editable en tot moment (foto, nom, correu...).

-Quadricula inicial de 4x4.(Al passar nivells la matriu puja 4x5/5x5/5x6/6x5 etc).

-Tutorial visual i simple de com funciona el joc.

-Modes de joc.

#### 1. Individual: Amb selecció de nivell.

Descripció:

El joc individual consta d'una pantalla inicial que consta de una matriu de 4x4 al centre de la pantalla amb botons que l'usuari li permet iniciar el joc, el qual desapareix al jugar, un cop acabat un nivell, surt el temps i els errors que portes, al canviar de nivell de forma automàtica reinicia la matriu amb el nou tamany, al finalitzar, en cas d'estar registrat, surt el teu temps, nivells i errors totals.

#### 2. Multijugador survival(tots contra la màquina qui aguantí més guanya):

- El joc en multijugador consta d'una interface diferent a la individual, la part de la matriu és l'única part que es manté al individual, la pantalla inicial per exemple és una sala per esperar que tothom iniciï la partida a la vegada, un cop tots estan sincronitzats es genera un compte enrere a cada pantalla per iniciar la partida, la pantalla de joc consta d'una zona on hi ha els jugadors actuals en la partida que estàs amb la informació mínima de quin nivell estan, conforma els jugadors fallant un nombre concret o superen un temps citat al inicià la "ronda", els jugadors que fallen surten de la pantalla i els i surt la pantalla final amb el mateix que el joc en individual però també la posició en la que es quedat respecte als jugadors ( en funció de si el nivell intern és públic o no també sortirà si es perdut punts o guanyat).

-Augment de la dificultat del joc no només augmentant la matriu.(ex: posar colors més similars als nivells més difícils).

-Nivells de complexitat: tonalitats de colors similars, formes, fotos, etc.

-Nivell intern(o públic)+ algorisme de puntuació.

#### Planificació:

1. Disseny inicial de la base de dades. 4h
2. Estructura dels arxius en el repositori. 1h
3. Disseny inicial i numero de pàgines, responsive. 3h
4. Pàgines (ampliable):
  - 4.1. Pantalla de Login i registre d'usuaris. 2h
  - 4.2. Pantalla inicial del joc (menú). 2h
  - 4.3. Pantalla joc Mode individual selecció nivells. 3h
  - 4.4. Pantalla inicial del joc en Mode individual (nivell inicial). 3h
  - 4.5. Pantalla joc Mode multi-jugador (Sala prèvia a jugar).2h
  - 4.6. Pantalla joc Mode multi-jugador (Pantalla del joc). 4h
  - 4.7. Pantalla joc Tutorial. (visual i simple per el usuari).3h
5. Lògica:
6. Fer el login i el registre d'usuaris sobre la base de dades. 3h
7. Afegir lògica a tots el botons del menú de la pantalla del menú. (afegir la navegació correcte). 2h
8. Afegir lògica a tots el botons corresponents als nivells del joc al Mode selecció de nivells. 2h
9. Afegir la lògica al joc en el mode individual. 7h
10. Afegir tota la lògica al tutorial. 5h
11. Afegir la lògica a la part del mode multi-jugador: (5h+5h)
  - 11.1. Entrar a la sala de espera per tenir partida 5h.
  - 11.2. Entrar en partida + jugar la partida (modificant el final del joc adaptant-lo al multi-Player) 5h.
12. Afegir a la pagina de selecció de nivells mes dificultats (formes, colors mes iguals, imatges, etc). 6h
13. Algoritme de puntuació (mirar si posar-lo intern o extern) 8h.