**METODOLOGIA SCRUM**

Aplicación:

**BackLog Requisitos de la Aplicación Sprint Fase 1.**

1. Creación de la Base de Datos Nivel Aprendizaje. Crear una tabla **UBICACIÓN:** con los campos código de ubicación, nivel, nomb re\_ubicación, audio\_ubicación, posXini, posXfin, PosYini, posYfin, posZini, PosYfin. Crear una tabla COLOR: con los campos código\_color, nombre\_color, imagen\_color.
2. Creación de escena de opciones:
   * Enseñanza
   * Aprendizaje
   * Jugabilidad
3. Creación de la escena de Enseñanza:

* Básico Izquierda – Derecha
* Básico Arriba - Abajo
* Intermedio
* Avanzado

1. Nivel Básico, la pantalla se divide en 2 cuadrantes: Izquierda -Derecha. Selecciona de la base de datos 2 colores a trabajar y el número de veces a realizar la enseñanza y la velocidad, a cada cambio de cuadrantes se aplicara un efecto de partículas de cambio de color de blanco al color seleccionado.

* En la pantalla blanca, aparece el lado izquierdo el primer color elegido, se desplaza desde el centro a la izquierda la palabra “Izquierda” y el audio “Izquierda”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Posteriormente. En el lado Derecho, aparece el lado derecho el segundo color elegido, se desplaza desde el centro a la derecha la palabra “Derecha” y el audio “Derecha”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten las veces establecidas. De tal manera que sea un aprendizaje.

1. Nivel Básico, la pantalla se divide en 2 cuadrantes: Arriba – Abajo. Selecciona de la base de datos 2 colores a trabajar y el número de veces y la velocidad a realizar la enseñanza, a cada cambio de cuadrantes se aplicara un efecto de partículas de cambio de color de blanco al color seleccionado.

* En la pantalla blanca, aparece en la parte superior el primer color elegido, se desplaza desde el centro hacia arriba la palabra “Arriba” y el audio “Arriba”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Posteriormente. En el lado Inferior, aparece en la parte inferior el segundo color elegido, se desplaza desde el centro hacia abajo la palabra “Abajo” y el audio “Abajo”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten las veces establecidas, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.

1. Nivel Intermedio, la pantalla se divide en 4 cuadrantes. Selecciona 4 colores a trabajar y el número de veces y la velocidad a realizar la enseñanza, a cada cambio de cuadrantes se aplicara un efecto de partículas de cambio de color de blanco al color seleccionado.

* En la pantalla blanca, aparece en la parte superior izquierda el primer color elegido, se desplaza desde la izquierda a la derecha y luego de abajo hacia arriba la palabra “Izquierda Arriba” y el audio “Izquierda Arriba”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Posteriormente, en la pantalla blanca, aparece en la parte superior derecha el segundo color elegido, se desplaza desde la derecha a la izquierda y luego de abajo hacia arriba la palabra “Derecha Arriba” y el audio “Derecha Arriba”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Luego, en la pantalla blanca, aparece en la parte inferior izquierda el tercer color elegido, se desplaza desde la izquierda a la derecha y luego de arriba hacia arriba la palabra “Izquierda Abajo” y el audio “Izquierda Abajo”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Posteriormente, en la pantalla blanca, aparece en la parte inferior derecha el cuarto color elegido, se desplaza desde la derecha a la izquierda y luego de arriba hacia abajo la palabra “Derecha Abajo” y el audio “Derecha Abajo”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.

1. Nivel Avanzado de Enseñanza, la pantalla se divide en 9 cuadrantes. Seleccione 9 colores a trabajar y el número de veces y la velocidad a realizar la enseñanza, a cada cambio de cuadrantes se aplicara un efecto de partículas de cambio de color de blanco al color seleccionado. Se mantienen los cuatro cuadrantes del nivel intermedio, cambiando las posiciones del desplazamiento, según los datos de la base de datos y se incrementan los cuadrantes:

* En la pantalla blanca, aparece en la parte medio izquierda con el quinto color elegido, se desplaza desde la izquierda a la derecha y se mantiene en el medio la palabra “Izquierda Centro ” y el audio “Izquierda Centro”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Posteriormente, en la pantalla blanca, aparece en la parte superior Medio el sexto color elegido, se desplaza desde arriba hacia abajo y luego se mantiene en el medio la palabra “Arriba Medio” y el audio “Arriba Medio”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Luego, en la pantalla blanca, aparece en la parte centro izquierda el séptimo color elegido, se desplaza desde la izquierda a la derecha y se mantiene en el centro la palabra “Izquierda Centro” y el audio “Izquierda Centro”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Posteriormente, en la pantalla blanca, aparece en la parte inferior media el octavo color elegido, se desplaza desde el centro hacia abajo la palabra “Abajo Medio” y el audio “Abajo Medio”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.
* Luego, en la pantalla blanca, aparece en la parte centro medio el noveno color elegido, aparece y desaparece la palabra “Medio Centro” y el audio “Medio Centro”, según los datos de la tabla ubicación establecida en la base de datos. El movimiento y el audio se repiten el número de veces elegido, según la velocidad establecida. De tal manera que sea un aprendizaje.

**BackLog Requisitos de la Aplicación Sprint Fase 2.**

1. En la Base de Datos. Crear una tabla PERSONAJE,con los campos código de personaje, nombre\_personaje, imagen\_personaje, audio\_personaje,.

Cree la tabla USUARIO con los campos código\_usuario, nombre, pasword

Cree la tabla APRENDIZAJE\_CABECERA con los campos: código\_aprendizaje, código\_usuario, fecha.

Cree la tabla APRENDIZAJE \_DETALLE con los campos código\_aprendizaje, código\_ubicacion, código\_personaje, tiempo de juego, numero\_intentos, acierto(True, False)

1. Creación de la escena de Aprendizaje:

* Básico Izquierda – Derecha
* Básico Arriba - Abajo
* Intermedio
* Avanzado

1. Nivel Básico, selecciona el usuario a trabajar, selecciona 2 personajes con los que va a aprender, numero de repeticiones, velocidad.

Aparece una nueva escena donde de forma aleatoria aparece en una ubicación el primer personaje (imagen y voz) posterior a los datos de la ubicación ejemplo (texto derecha y audio, según tenía en la fase de enseñanza), repite el número de veces especificado. Luego aparece el segundo personaje, en la otra ubicación. Los datos de la enseñanza son almacenados en la base de datos, los mismos que servirán para la fase de jugabilidad.

Nivel Intermedio, selecciona el usuario a trabajar, selecciona 2 personajes con los que va a aprender, numero de repeticiones, velocidad (Esto es heredo).

Aparece una nueva escena donde de forma aleatoria aparece en una ubicación (de las 4 ubicaciones) el primer personaje (imagen y voz) posterior a los datos de la ubicación ejemplo (texto derecha y audio, según tenía en la fase de enseñanza), repite el número de veces especificado. Luego aparece el segundo personaje, en otra ubicación según lo especificado anteriormente. Los datos de la enseñanza son almacenados en la base de datos, los mismos que servirán para la fase de jugabilidad.

Nivel Avanzado, selecciona el usuario a trabajar, selecciona 2 personajes con los que va a aprender, numero de repeticiones, velocidad (Esto es heredo).

Aparece una nueva escena donde de forma aleatoria aparece en una ubicación (de las 9 ubicaciones) el primer personaje (imagen y voz) posterior a los datos de la ubicación ejemplo (texto derecha y audio, según tenía en la fase de enseñanza), repite el número de veces especificado. Luego aparece el segundo personaje, en otra ubicación según lo especificado anteriormente. Los datos de la enseñanza son almacenados en la base de datos, los mismos que servirán para la fase de jugabilidad.