Universidad Politécnica de Victoria

Proyecto final

Abril 16, 2017

Manual Técnico

Paola Guadalupe Herrera Quiroz 1730413

Oscar Francisco Flores Gallegos 1730138

Contenido

[Introducción 1](#_Toc329767337)

[Interfaz 1](#_Toc329767338)

[Portada 1](#_Toc329767339)

[Multijugador 1](#_Toc329767340)

[Creación de las piezas 1](#_Toc329767341)

[Colisiones 1](#_Toc329767342)

[Validación 1](#_Toc329767343)

[Conexión Local 1](#_Toc329767337)

[Resultados 1](#_Toc329767338)

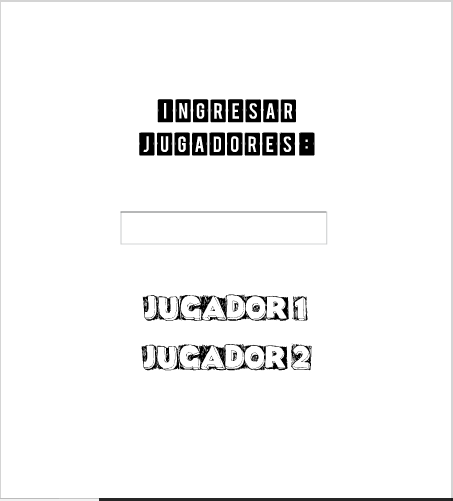
[Conclusión 1](#_Toc329767339)

# Introducción

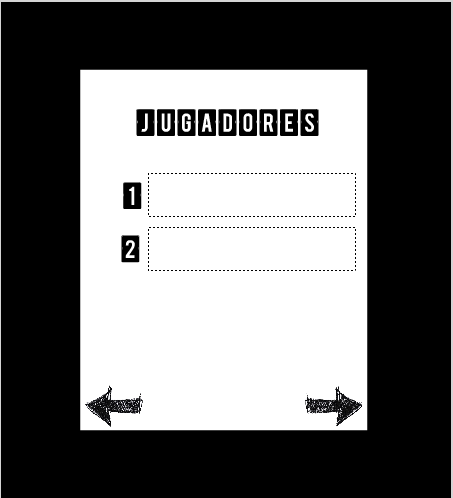
Este es el manual técnico referente al proyecto final de la unidad número 2, de la materia de Herramientas Multimedia, impartida por el maestro Mario Humberto Rodríguez Chávez. El proyecto consta de 4 partes, elaborar el juego de Tetris sobre la herramienta que hemos estado utilizando que es Action Script de Flash, un diagrama de flujo en el cual se organicen los tiempos dado a cada parte de la elaboración del juego, agregar el juego a la recopilación de evidencias que habíamos elaborado anteriormente, y este mismo manual técnico, que es acerca del desarrollo del juego, de cómo se programó y cómo se hace funcionar.

# Interfaz

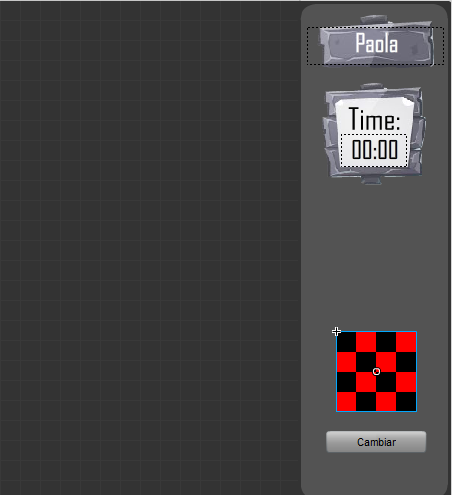
La interfaz de este juego no tiene una temática en específico, por lo cual el diseño ha provenido de ideas que fueron surgiendo a lo largo de los días de trabajo. Se ocuparon imágenes de vectores de lo que quisiéramos. En este caso, por ser el juego del tetris usamos figuras más cuadradas, es decir como cuadrados y rectángulos. También descargamos diferentes fonts para poder darle un mejor diseño.



Al iniciar el juego, se tiene una ventana en donde se encuentra un espacio para ingresar texto, en el cual serían los nombres; y dos botones para el primer y segundo jugador respectivamente, el segundo está inhabilitado hasta que se presione el del primero jugador.

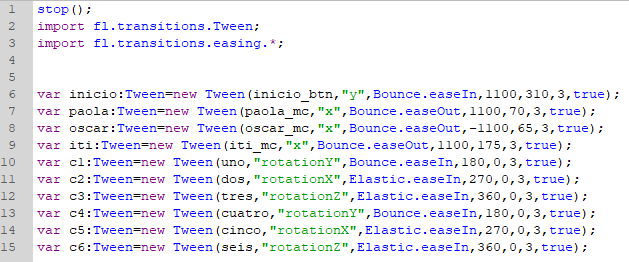


Una vez que se tienen registrados los nombres de los dos jugadores, pasa a una siguiente ventana, que se encuentra en el mismo fotograma, pero en realidad es solo un recuadro en forma de movie clip, que aparece indicando la relación del número de jugador con su respectivo nombre, en esa ventana se ponen visibles dos botones, uno para regresar a la parte del registro de los jugadores, y el otro para iniciar el juego.

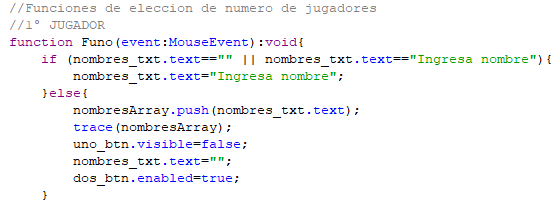


El tercer y último fotograma es en donde se ejecuta el juego. En él, hay una cinta en la parte derecha, en el cual está un apartado con una etiqueta o texto dinámico que se actualiza con el nombre de los jugadores, debajo de eso está uno para el tiempo, el cual va avanzando y con base a ese tiempo se darán los resultados finales del ganador y el perdedor. La matriz que aparece en rojo es para mostrar la figura que va a caer después.

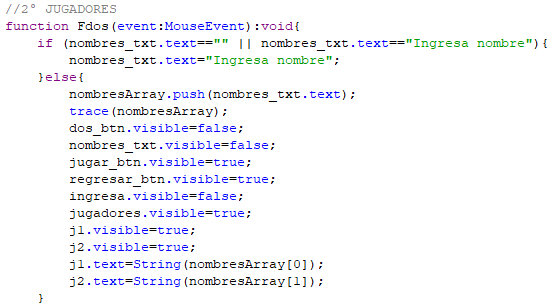
# Portada



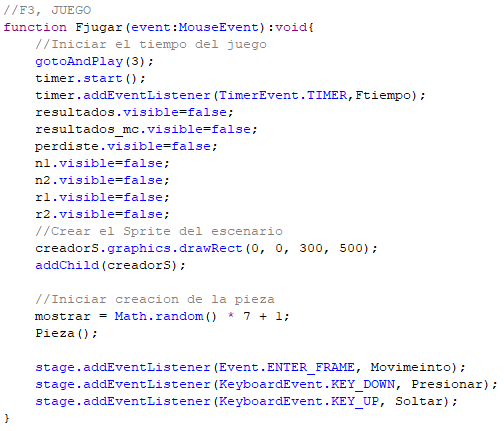
Para poder lograr las animaciones de la portada, primero se separó la palabra “tetris” para poder controlar lo que hace cada una, se hizo de cada letra un movie clip diferente con las instancias de uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis, a las cuales se les dio un movimiento de rotación intercalada en X, en Y y en Z. Es decir, la primera letra tuvo una rotación en el eje Y empezando en 180°, la segunda una en X empezando en el grado 270, la tercera la tuvo en Z empezando en el grado 360°; y así sucesivamente repitiéndose el patrón hasta terminar las letras. Todas terminan en el grado 0, o sea la posición inicial de la figura.

Multijugador

Esta es la función del primer jugador, es un evento del mouse ya que se realiza solo cuando se presiona ese botón. Primero estamos validando que tenga un texto escrito con una condición if, en caso de no ser así, se pone el mensaje de “Ingresa nombre”, texto que tampoco se admite como nombre, por lo que en la condición entra que no esté en blanco ni que tenga ese mensaje. En caso de que no se cumpla esa condición, el nombre en el imputText se guarda en el array nombresArray con un push, se pone invisible el botón del jugador uno, se limpia la caja de texto y se habilita el botón del segundo jugador, ya que antes de esto esta deshabilitado.

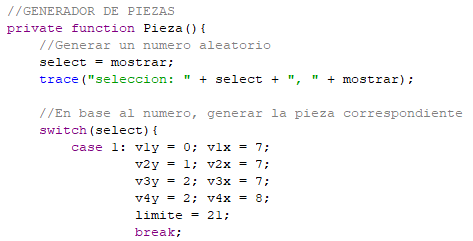


Para el segundo jugador también se valida que se haya ingresado un nombre, una vez que se tiene registrado, se le añade al array de los nombres con un push, el botón del segundo jugador se pone invisible al igual que el label de “Ingresa nombre” y la caja de texto en donde se colocan. Por el contrario, se ponen en visible el recuadro de la lista de jugadores, los botones de jugar y regresar, y las etiquetas de los nombres de los jugadores (j1 y j2), a los cuales se les asigna el valor del array en la posición 0 y 1 respectivamente, que fue el orden en que se ingresaron.



El botón de jugar te lleva al siguiente fotograma, inicia el timer de juego y manda a llamar la función de ese mismo timer. También pone invisible el recuadro de los resultados, el mensaje de que ya perdiste y el botón que te muestra los resultados. Añade el “creadorS” al escenario.

# Creación de las piezas



Escribe aquí Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

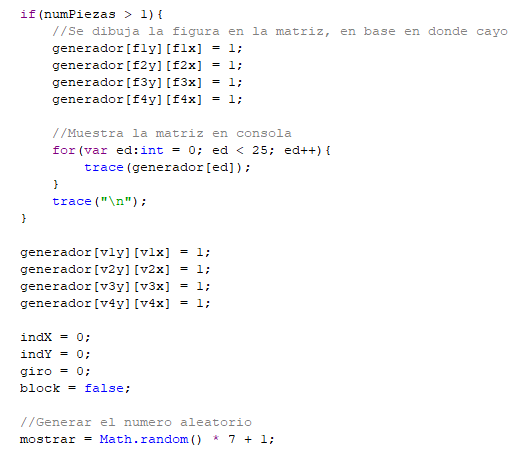
Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí



Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

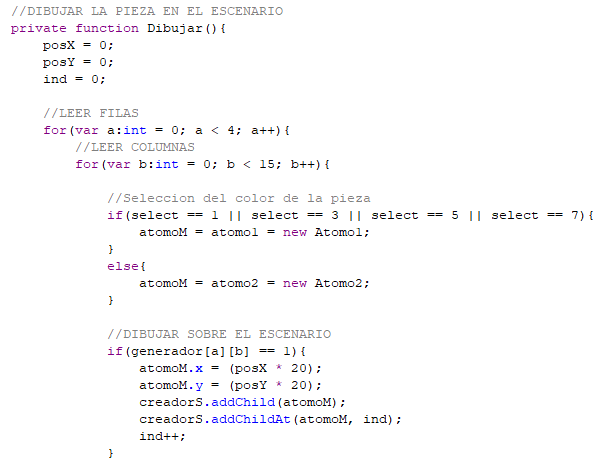
Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

 Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

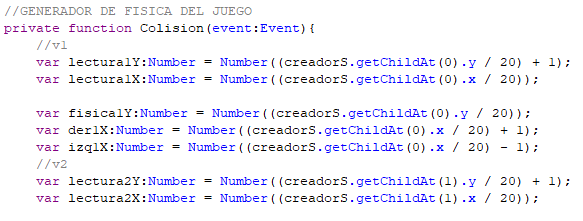
Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

# Colisiones



Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

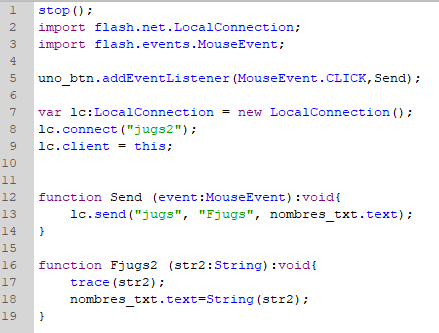
Escribe aquí

Escribe aquí

Escribe aquí

# Validación

# Conexión local



# Resultados

# Conclusión

A lo largo del plazo que se nos dio para la creación, diseño y programación de este proyecto, fuimos descubriendo y aprendiendo cosas que previamente desconocíamos. Probablemente se habían escuchado algunos términos que necesitamos, pero en realidad no estábamos familiarizados con muchos, algunos o la mayoría de ellos. Se trató de investigar por nuestra cuenta, trabajar en equipo y no dejarlo todo para los últimos días, lo cual no era posible ya que se realizaron videos documentando el avance diario y el tiempo invertido al juego. El manual técnico es de gran ayuda para poder entender el cómo de nuestras líneas de código, en él se va explicando el desarrollo de una manera más general, ya que dentro del mismo código se fueron documentando cada una de las funciones y variables utilizadas. Todo esto para el posible mejoramiento del mismo.