



Wireframes

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

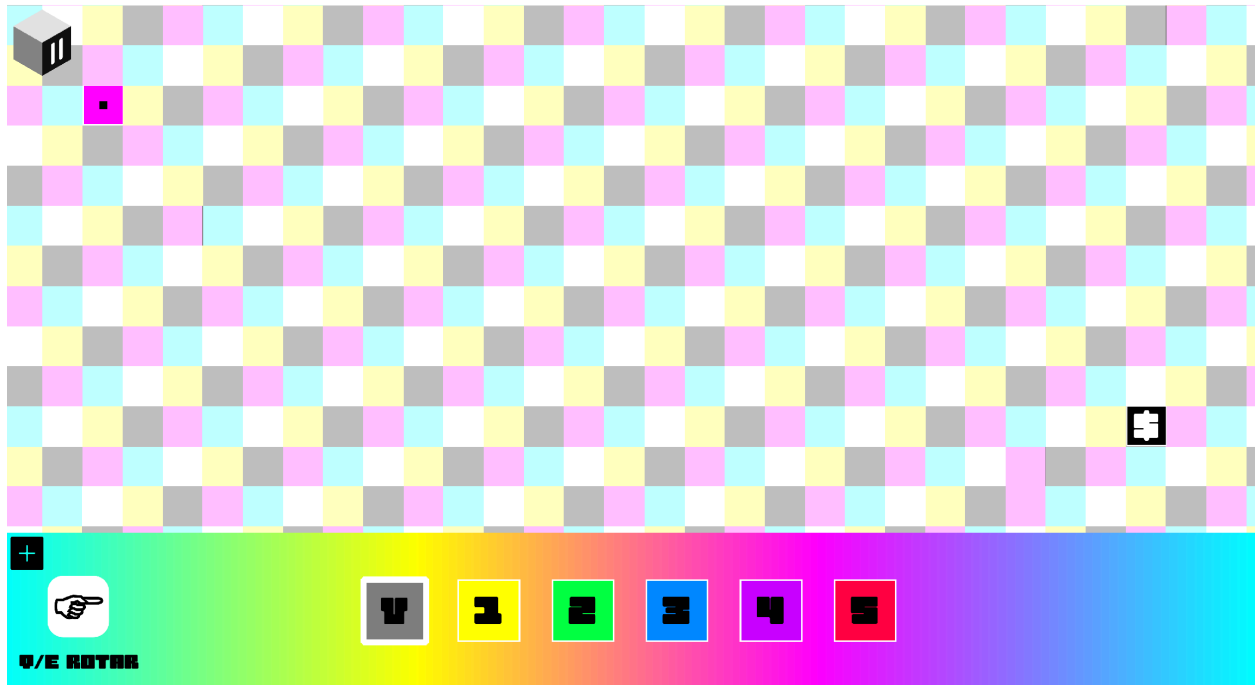
Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Bld. Bernardo Quintana Arriola 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

GameScene



Elementos clave

- **PauseButton** (esquina sup. izq).
- **ScoreText** (izq. HUD)
- **Grid** ocupa el resto; snapping a celda.
- **ToolButtons** centrados en HUD; **selBox** indica activo.

PauseScene



Comportamiento

- **Reanudar** ⇒ `scene.stop('PauseScene')` + `scene.resume('GameScene')` + `sound.resumeAll()` .
- **Menú** ⇒ `window.location.reload()` (solución simple)

MenuScene

