

Nonogramas

Recompensas

- El jugador puede comprar estilos que cambian los elementos visuales de los botones de toda la interfaz del juego, cada uno de estos cuestan monedas del juego.
- Las monedas del juego se consiguen completando los niveles de este.
- Para desbloquear una categoría tienes que completar los 5 primeros niveles de la categoría anterior.

Recompensas que puede obtener el jugador al visualizar anuncios:

- Recuperar vidas durante la partida

Vistas implementadas: (tipos de escenas)

- `initialState` → Menú principal de la aplicación.
- `LevelSelection` → Menú de selección de tipo de nivel random
- `CategorySelection` → Menú de selección de categoría del modo historia.
- `LevelCategorySelection` → Menú de selección de nivel del modo historia (cada nivel corresponde a un fichero, aunque el contenido de los ficheros no varía por falta de tiempo en la implementación).
- `GameState` → Estado principal de juego.
- `FinalState` → Estado final tras completar un Nivel, el jugador recibe sus recompensas y vuelve a la selección de niveles.
- `ShopState` → Estado intermedio a cualquier escena que permite gastar los puntos obtenidos en recompensas visuales.

Sensor Implementado

- Al agitar el dispositivo se alterna entre los tipos de estilos adquiridos por el jugador. Detectamos este cambio con los valores del acelerómetro.