



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

CARRERA

LICENCIATURA EN DISEÑO WEB Y APLICACIONES MULTIMEDIA

MATERIA

Programación Script

Integrantes

Josty Mayorga

Jonathan Macías

Daniel Valencia

Manual de diseño

Conceptos preliminares

Videojuego infantil.- Un videojuego constituye una serie de procesos donde el usuario debe tener habilidades para la interacción con el software.

Emisor.- Un ordenador o tableta donde que tenga coneccion a internet.

Jugador.- Es quien tiene la interacción con el videojuego.

Modalidades de Juego:

El usuario ingresa al juego elige el tipo de rompecabeza y tiene varias oportunidades.

Requerimientos del Sistema

Una especificación escrita para el videojuego de rompecabeza infantil, probada por varios niños de 5 años de edad:

- Permitir poder armar 3 tipos rompecabezas digitalmente.
- Organizado y controlado por parámetros definidos y mantenidos en línea.
- Permitir elegir un rompecabeza.
- Posibilidad de ganar puntos extras por realizarlo en menos tiempos.
- Permitir regresar a elegir otro rompecabeza para armar.

Análisis de Requerimientos

De acuerdo a las Requerimientos del sistema se identificó lo siguiente:

Actores

Profesor o tutor del niño : Es la persona que se encarga de supervisar la interacción del niño con la aplicación.

Niño de 5 años de edad: Es la persona (usuario) encargada de jugar y armas los rompecabezas.

Casos de Uso

Manejo de rompecabezas.- Este caso de uso verifica los que tipo de rompecabezas selecciona el usuario.

Validar movimientos.- Este caso de uso verifica cuantos movimientos lleva el usuario para determinar si aún puede seguir jugando.

Validar ganador.- Este caso de uso válida si el usuario completo el rompecabeza con las piezas dadas para determinar si es ganador.

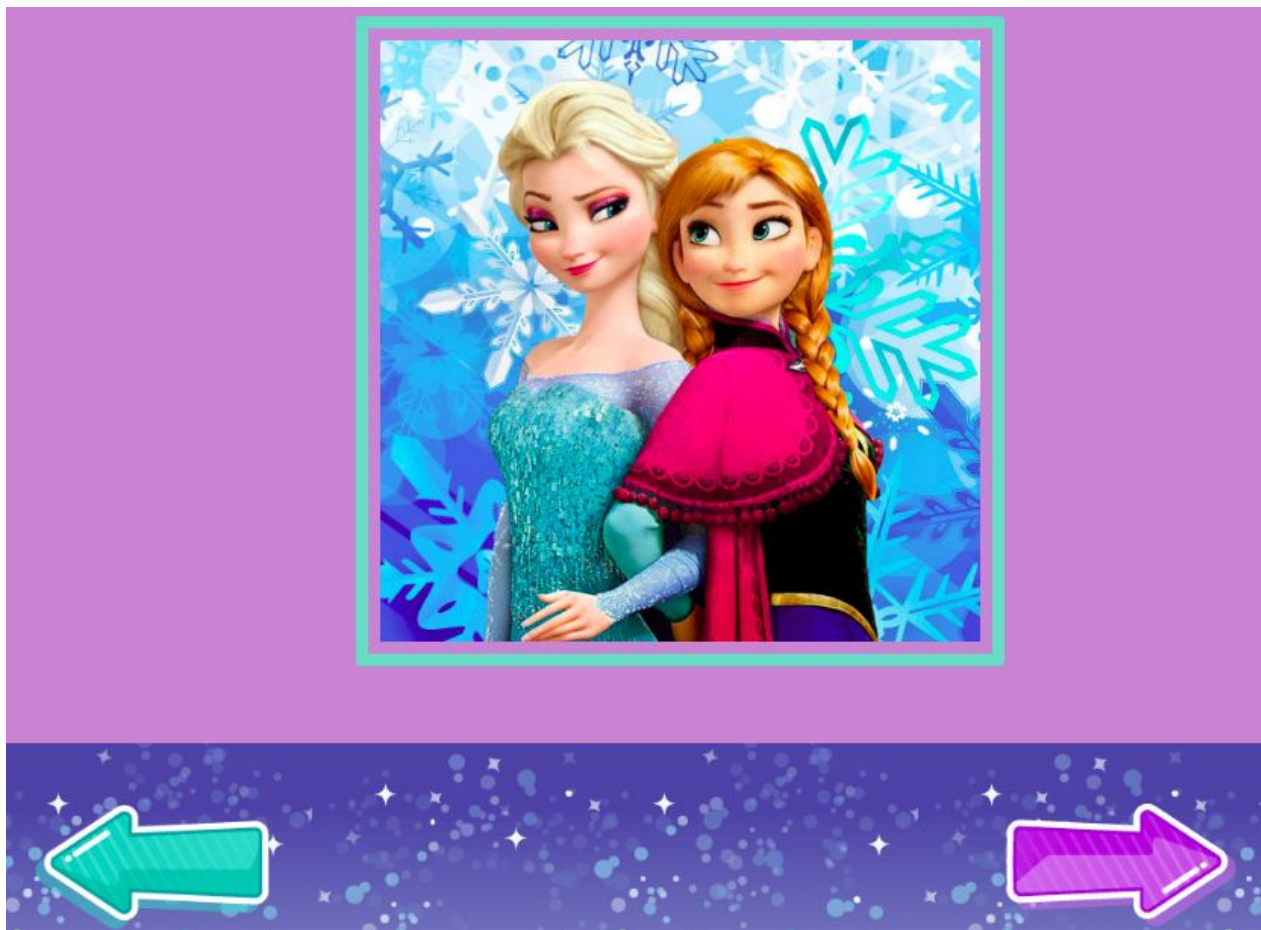
Flujo de Eventos

Se detallan a continuación el flujo de eventos de los casos de uso, presentado los prototipos del videojuego infantil.

Caso de Uso	Manejo rompecabezas
Actores	Usuario
Propósito	Permite elegir uno de los 3 tipos de rompecabezas
Resumen	En esta opción el usuario puede elegir el tipo que sea armar segun sus gustos o su genero.
Precondiciones	ninguno
Flujo Principal	Este caso de uso comienza durante la inicialización del sistema, presentando al usuario la página principal del sistema(VI00). El sistema muestra un slider con 3 imagenes diferentes donde cada una corresponde a un rompecabezas.
Subflujos	Ninguno
Excepciones	Ninguno.

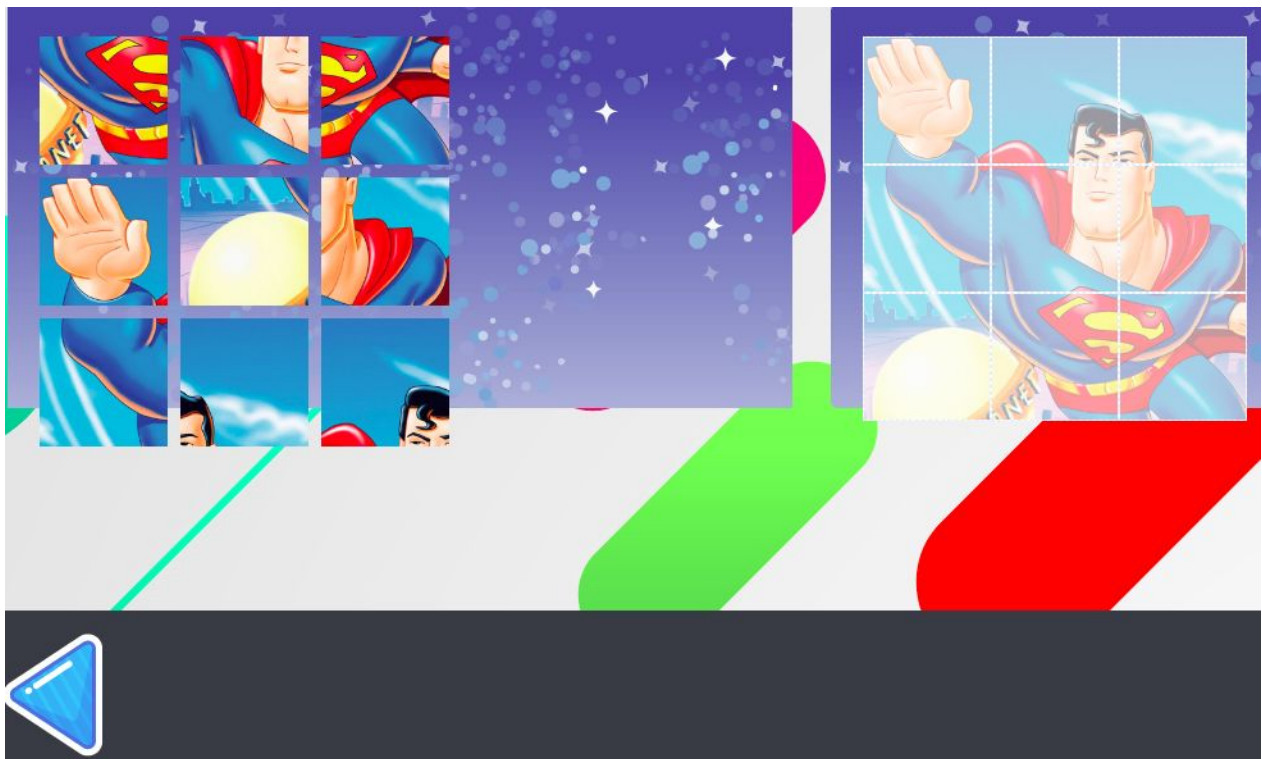
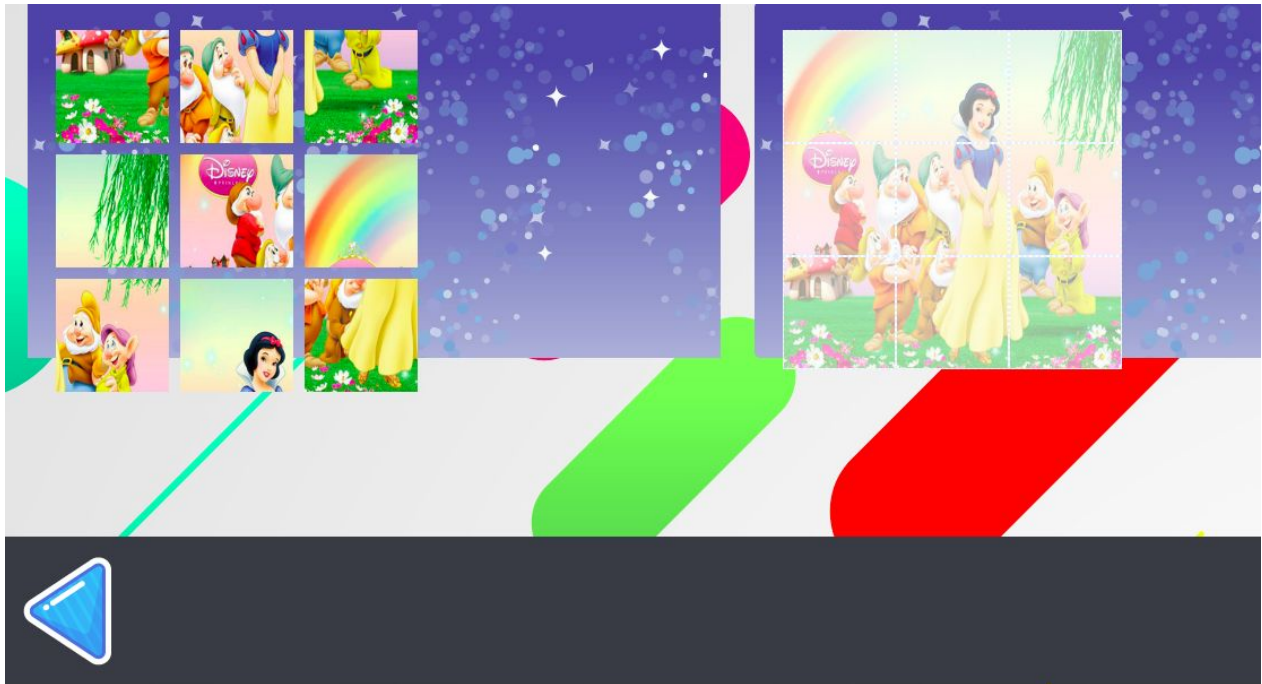
VI 00

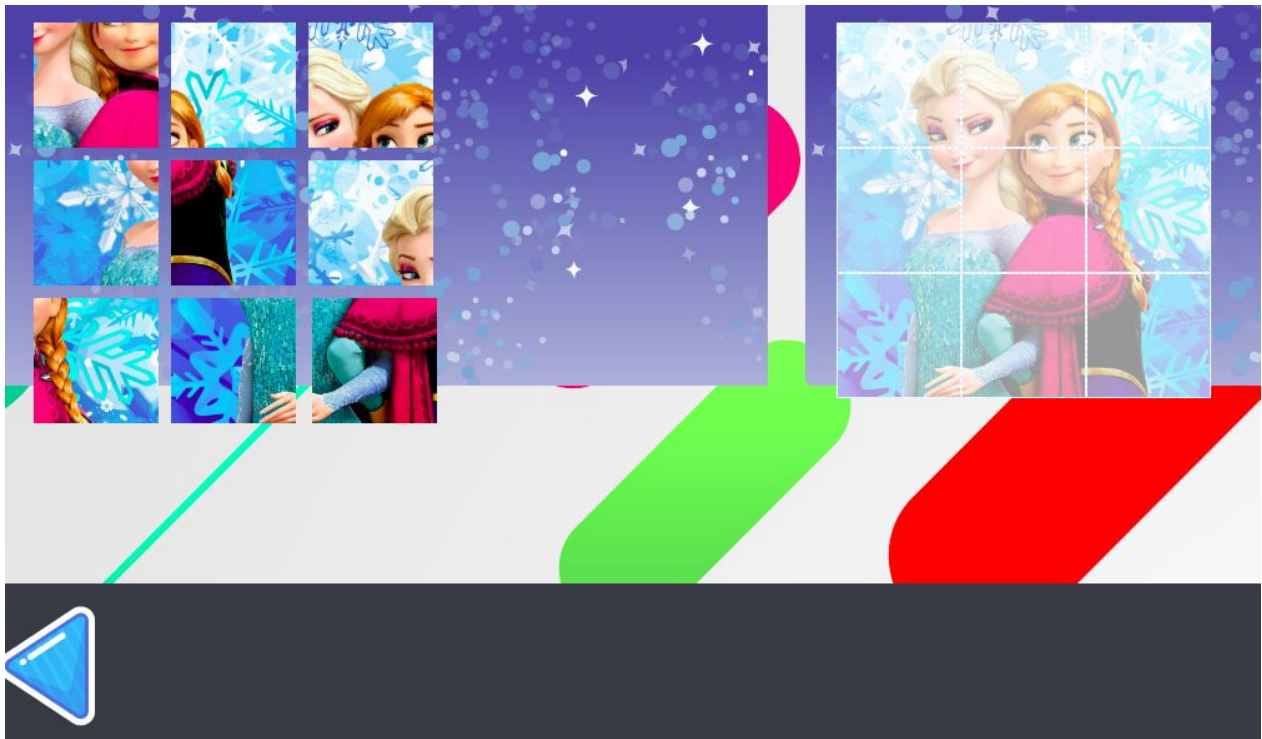




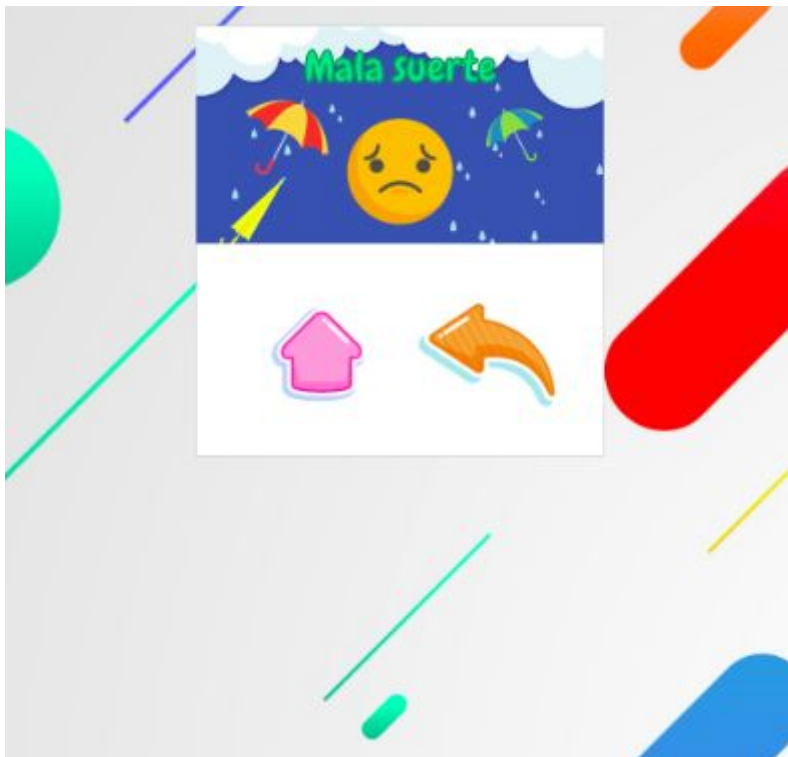
Caso de Uso	Validar movimientos
Actores	Usuario
Propósito	Permite saber si el usuario ha perdido.
Resumen	Este caso de uso indica si el usuario ha llegado a su límite de movimiento lo cual indica que ha perdido.
Precondiciones	El usuario debe haber seleccionado el tipo de rompecabeza y haber realizado máximo 15 movimientos.
Flujo Principal	Este caso de uso comienza al seleccionar el usuario la opción “Manejo rompecabezas” de la página index (VI00).en esta página el usuario puede realizar y completar el rompecabeza.

VI01





VI02



Subflujos	<p>Este flujo se activa cuando el usuario ha escogido un rompecabeza.</p> <p>Botón de regreso indica que puede volver a jugar y regresa a VI01</p> <p>Botón flecha para arriba indica que regresa al menú principal VI00</p>
-----------	--

Caso de Uso	Validar ganador
Actores	Usuario
Propósito	Permitir al usuario saber si fue ganador del juego.
Resumen	Este caso verifica si el usuario completó correctamente el rompecabeza.
Precondiciones	El usuario debe haber elegido el rompecabeza a armar y terminado correctamente.
Flujo Principal	Este caso de uso comienza cuando el usuario llenó las casillas con las piezas en menos de 15 movimientos.
Subflujo	El usuario debe primero terminar correctamente el rompecabeza VI01

VI03

