

# **Ingeniería del Software**

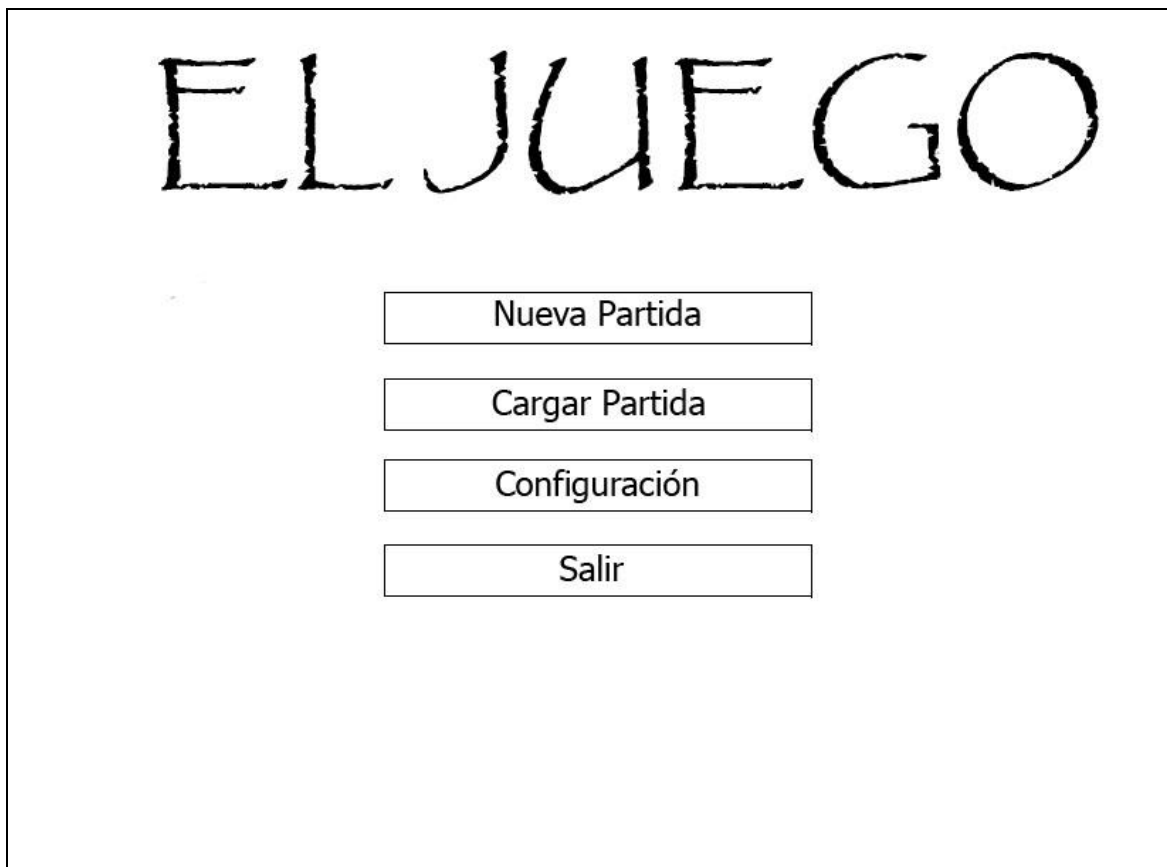
## **Práctica 5**

### **Interfaz de Usuario**

Jorge Castellano Castellano  
Gabriel Fernández Díaz  
David Morales Sáez

## Interfaz de Usuario

El primer elemento que encontrará el usuario será la Interfaz General de Juego. Está aparece al iniciar la aplicación y sirve de nexo hacia el resto de secciones de la aplicación y como punto de salida final de la misma.



*Interfaz Principal*

En Nueva partida el usuario determinará los parámetros personales que quiera establecer para identificar y personalizar su partida de juego. Elegirá su nombre y elecciones relevantes a la partida en si como el tipo de jugador y la dificultad preferida. También tendrá la posibilidad de volver al menú inicial o comenzar la partida tras las selecciones.



Nueva Partida

Nombre:

Clase:  ▼

Dificultad:  ▼

*Selecciones para una Nueva partida*

Cargar Partida permitirá seleccionar entre las partidas previamente guardadas y puntos de control estándar del juego.

# Cargar Partida




Aaaaaaaa

*Interfaz para Cargar partida*

De forma análoga al anterior tenemos el entorno para Guardar Partida, donde seleccionaremos entre el espacio libre o la posibilidad de sobrescribir un archivo existente.

# Guardar Partida



Aaaaaaaa

*Interfaz para Guardar Partida*

Menú de Configuración desde donde acceder a diferentes opciones de personalización de la partida como parámetros de Video, Sonido, Jugabilidad o Extras.



*Selecciones de la Interfaz de Configuración*

Ejemplo de una de las sub-secciones de Configuración. En el caso del Video podemos modificar valores como la resolución o el brillo, y además aplicar recursos dinámicos y cercanos al usuario como desplegables o barras de selección graduales.

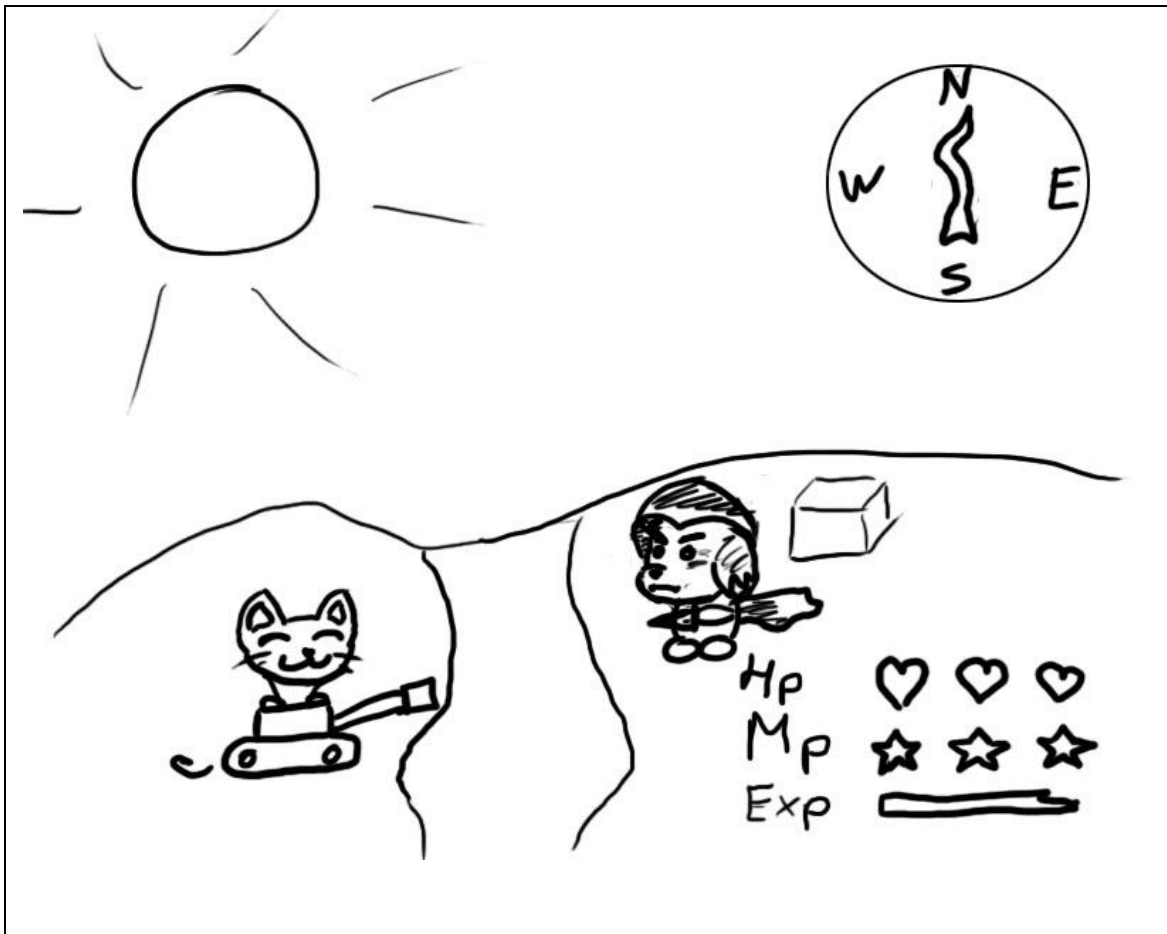
The image shows a software configuration window titled "Configuración de vídeo". It contains the following elements:

- Resolution:** A dropdown menu showing "1920x1080 60Hz".
- Brightness (Brillo):** A horizontal slider bar with a vertical knob positioned near the left end.
- Gamma:** A horizontal slider bar with a vertical knob positioned in the middle.
- Window Mode (Modo Ventana):** A checkbox that is currently checked, indicated by a small square icon with a checkmark.
- Buttons:** Three buttons at the bottom: "Por Defecto" (Default), "Cancelar" (Cancel), and "Aceptar" (Accept).

*Detalle de una de las subsecciones de la Interfaz de configuración*

## Ingeniería del Software I

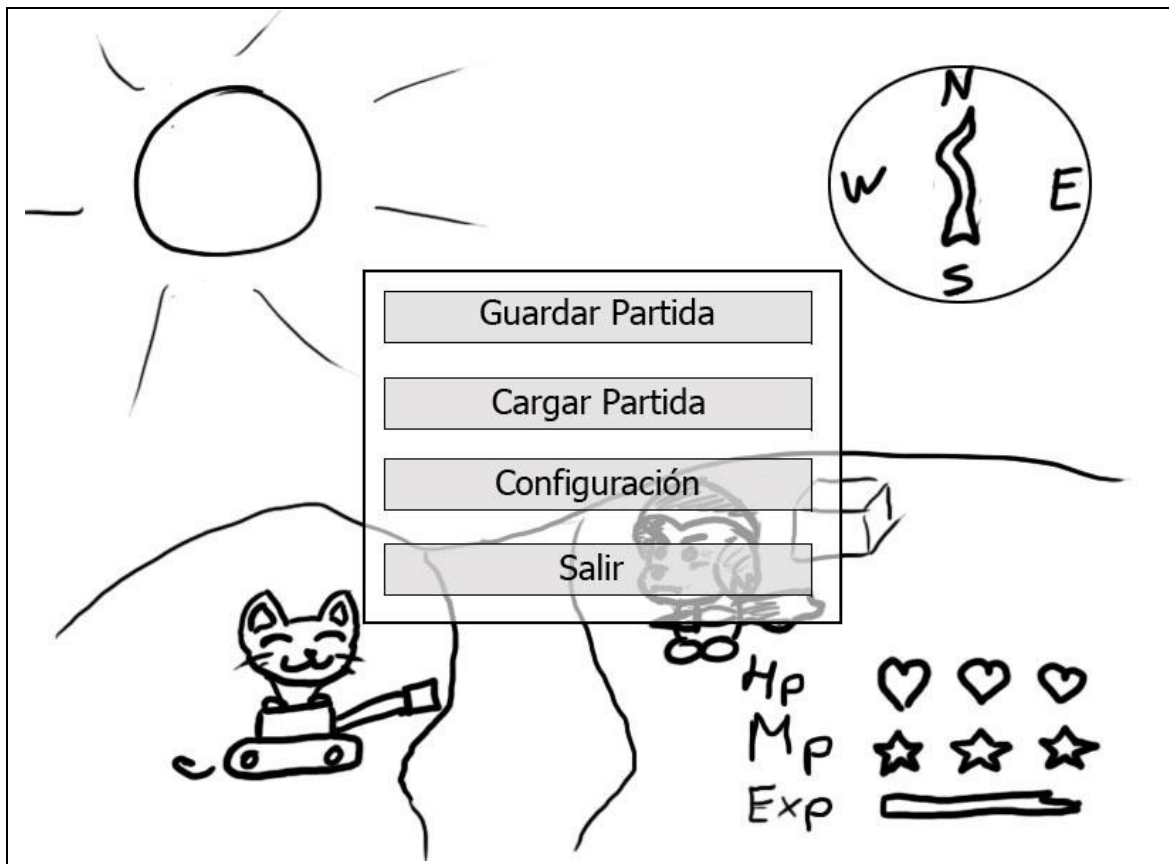
En la interfaz de Juego intervienen elementos muy reactivos para dar información directa al usuario de factores como la Vida, su situación en el entorno, y los puntos de recursos y experiencia. El usuario interactuará con el entorno mediante la pulsación de teclas específicas del teclado para el movimiento y acciones, además del uso del ratón para el control de cámara.



*Interfaz de Juego en ejecución*



Finalmente destacar la interacción entre los menús e interfaces con pulsación de teclas específicas. Por ejemplo la pulsación de la tecla “Esc” para pausar el juego en ejecución y activar el menú general para guardar o modificar los parámetros de la partida.



*Interfaz de Juego en pausa*