

# Escenarios

- Fernandez Valentina
- Nogueira-Barria Enzo

Componente	Descripción
<i>Título</i>	Elección de músico.
<i>Objetivo</i>	El jugador al entrar a un teatro debe elegir uno de los tres músicos posibles para tener un encuentro musical con una cierta dificultad, y poder empezar el nivel rítmico.
<i>Contexto</i>	El jugador debe ya haber elegido el nivel (teatro) que va a jugar y se debe encontrar en la escena donde los tres músicos están visibles dentro de un teatro para elegir uno de los mismos. Luego de que el jugador tome su decisión y toque al músico elegido, comenzará el juego rítmico con la canción propia de ese teatro y la dificultad correspondiente a ese músico.
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono móvil (con pantalla táctil).</li> <li>- Botones correspondientes a cada músico</li> </ul>
<i>Actores</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugador</li> </ul>
<i>Set de Episodios</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugador elige a uno de los músicos mostrados en pantalla</li> <li>- Comienza el nivel del juego correspondiente.</li> </ul>
<i>Casos Alternativos</i>	-

Componente	Descripción
<i>Título</i>	Nivel 1: Teatro Gran Rex
<i>Objetivo</i>	El jugador debe superar el nivel 1, juntando puntos teniendo encuentros musicales con los músicos del teatro para lograr desbloquear el nivel 2 y avanzar en el juego.
<i>Contexto</i>	El jugador debe haber elegido el teatro Gran Rex en el mapa.
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono móvil (con pantalla táctil).</li> <li>- Canción “Adios Nonino”</li> <li>- Botones correspondientes a las notas musicales y al bandoneón</li> </ul>

<i>Actores</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugador</li> </ul>
<i>Set de Episodios</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Empieza la canción y las notas aparecen en la pantalla, al ritmo de la música.</li> <li>- Cuando las notas llegan a la línea a la izquierda de la pantalla el jugador presiona el botón correspondiente a esa nota en la parte inferior de la pantalla. Por cada nota presionada correctamente se sumarán puntos.</li> <li>- Si aparece una nota de color rojo el jugador debe ignorar esta nota, si la presiona se restarán puntos.</li> <li>- Si el bandoneón de la derecha lo indica este puede ser presionado para ganar puntos extra.</li> <li>- Al terminar la canción se le muestra al jugador los puntos obtenidos y cuantas notas fueron acertadas, y cuantas veces se tocaron el bandoneón y notas trampa. Y si ganó o perdió el encuentro.</li> <li>- Se le da la posibilidad al jugador de volver a jugar la misma partida o volver al inicio para elegir continuar con el próximo nivel.</li> </ul>
<i>Casos Alternativos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador pierde la partida si deja pasar más de 5 notas sin ser presionadas o si obtiene menos de una cierta cantidad de puntos.</li> <li>- Si dejara pasar 5 notas la partida termina automáticamente.</li> <li>- En este caso el nivel 2 no se desbloquea y el jugador debería volver a jugar este mismo nivel.</li> </ul>

Componente	Descripción
<i>Título</i>	Nivel 3: Teatro Colón
<i>Objetivo</i>	El jugador debe superar el nivel 3, juntando puntos teniendo encuentros musicales con los músicos del teatro, para ganar el juego.
<i>Contexto</i>	El jugador debe haber superado los primeros dos niveles y haber elegido el teatro Colón en el mapa.
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono móvil (con pantalla táctil).</li> <li>- Canción “Libertango”</li> <li>- Botones correspondientes a las notas musicales y al bandoneón</li> </ul>
<i>Actores</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugador</li> </ul>

<i>Set de Episodios</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Empieza la canción y las notas aparecen en la pantalla, al ritmo de la música.</li><li>- Cuando las notas llegan a la línea a la izquierda de la pantalla el jugador presiona el botón correspondiente a esa nota en la parte inferior de la pantalla. Por cada nota presionada correctamente se sumarán puntos.</li><li>- Si aparece una nota de color rojo el jugador debe ignorar esta nota, si la presiona se restarán puntos.</li><li>- Si el bandoneón de la derecha lo indica este puede ser presionado para ganar puntos extra.</li><li>- Al terminar la canción se le muestra al jugador los puntos obtenidos y cuantas notas fueron acertadas, y cuantas veces se tocaron el bandoneón y notas trampa. Y si ganó o perdió el encuentro.</li><li>- Se le da la posibilidad al jugador de volver a jugar la misma partida o volver al inicio para volver a jugar en uno de los otros niveles.</li></ul>
<i>Casos Alternativos</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El jugador pierde la partida si deja pasar más de 5 notas sin ser presionadas o si obtiene menos de una cierta cantidad de puntos.</li><li>- Si dejara pasar 5 notas la partida termina automáticamente.</li><li>- En este caso el jugador debería volver a jugar este mismo nivel o puede optar por jugar uno de los niveles con menos dificultad.</li></ul>