

PuzLive

Leonardo Tamayo
Carlos Caicedo
Pedro Iñiguez

Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación
ESPOL

3 de Diciembre del 2012

Contenido

1 Introducción

- Lo que nos ofrece
- Logros

2 Descripción de los Avances

- Inicializar
- Interacción
- Rompecabezas + Video + Swaping
- Fin del Juego

Funcionalidades

Funcionalidades


- Juego de Rompecabezas

Funcionalidades



- Juego de Rompecabezas



Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas 
- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y
la pantalla tactil es la via para mover las piezas

Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas 
- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y
la pantalla tactil es la via para mover las piezas 

Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas



- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y la pantalla tactil es la via para mover las piezas
- La ilustracion del rompecabezas es la imagen que recibe la camara en cada fotograma



Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas



- El sensor de movimiento activa la particion de la imagen y

la pantalla tactil es la via para mover las piezas



- La ilustracion del rompecabezas es la imagen que recibe la

camara en cada fotograma



Resumen de logros

Resumen de logros

Resumen de logros

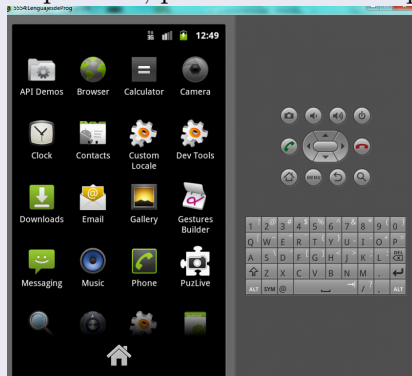


Entre las características que se penso implementar en el proyecto, los resultados fueron muy buenos con respecto a nuestras expectativas. Logramos establecer una interface de menus para darle al usuario una variedad de entretenimiento. Se logro dividir la pantalla de la filmacion en celdas, mezclarlas y abilitar el SWAPING entre las celdas, implementar dos tipos de juego con sus niveles de dificultad y validar que el usuario complete el rompecabezas.

Icono de Aplicacion

Icono de PuzLive

La aplicacion cuenta con su propio icono una vez instalado en el dispositivo, para inicializar la aplicación.



Menu de Inicio

Menu Inicial

Menu del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los diferentes tipos de juego y luego los niveles.



Menu de Inicio

Menu Inicial

Menu del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los diferentes tipos de juego y luego los niveles.



Menu de Inicio

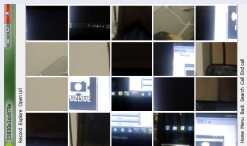
Menu Inicial

Menu del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los diferentes tipos de juego y luego los niveles.



Implementacion de la Camara

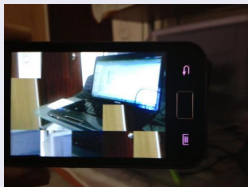
Grabando y Partiendo



Al seleccionar uno de los niveles, la imagen se parte en distintas cantidades de celdas y se revuelven. El swaping se logro con exito, permitiendo que se pueda ordenar la imagen mezclada, tal como en un rompecabezas.

Implementacion de la Camara

Grabando y Partiendo



Al seleccionar uno de los niveles, la imagen se parte en distintas cantidades de celdas y se revuelven. El swaping se logro con exito, permitiendo que se pueda ordenar la imagen mezclada, tal como en un rompecabezas.

Menu de Inicio

Menu Inicial

Al completar la imagen real, se muestra un mensaje que valida que el usuario ha ganado y muestra el puntaje.

