

# 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 logros

- 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

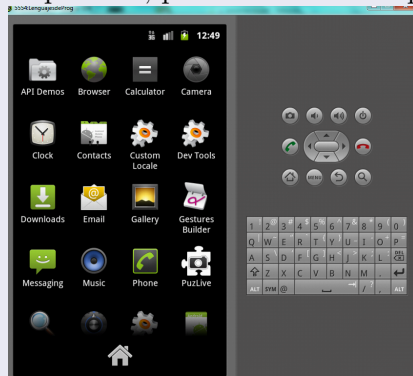


Entre las características que se penso implementar en el proyecto, los resultados fueron muy buenos con respecto a nuestras expectativas. Logramos establecer una interface de menus para darle al usuario una variedad de entretenimiento. Se logro dividir la pantalla de la filmacion en celdas, mezclarlas 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 aplicación 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

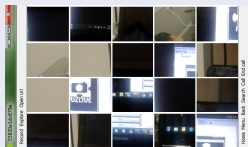
## Menu Inicial

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

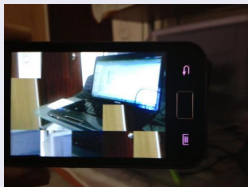


Al seleccionar uno de los niveles, la imagen se parte en distintas cantidades de celdas y se revuelven. El swaping se logro con exito, permitiendo que se pueda ordenar la imagen mezclada, tal como en un rompecabezas.



# 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.

# Ganador y Puntaje

## Finalizando el juego

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

