

PuzLive

Leonardo Tamayo
Carlos Caicedo
Pedro Iñiguez

Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación
ESPOL

Octubre, 2012

Contenido

- 1 Introducción
 - Lo que nos ofrece
 - Avances
- 2 Descripción de los Avances
 - Inicializar
 - Interacción
 - Rompecabezas + Video
 - Desarrollo Proximo
- 3 Referencias Bibliográficas

Lo que nos ofrece

Funcionalidades

Funcionalidades

- Juego de Rompecabezas


Lo que nos ofrece

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 táctil es la vía 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 táctil es la vía para mover las piezas



- La ilustración del rompecabezas es la imagen que recibe la

cámara en cada fotograma



Resumen de Avances

Resumen de Avances

Resumen de Avances



En base a lo anteriormente expuesto, nos propusimos a desarrollar la aplicacion, de tal manera que tuviera un menu que mostrara las opciones del juego, tanto la de iniciar la partida, ranking, entre otros, mostrar las dificultades y pasar al momento en el que se activa la camara y el video se parte.

Icono de Aplicacion

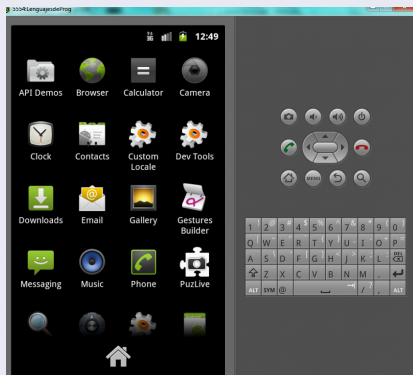
Icono de PuzLive

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

Icono de Aplicacion

Icono de PuzLive

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



Se despliega el Menu con las diferentes opciones del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los niveles



Menu de Inicio

Menu Inicial

Se despliega el Menu con las diferentes opciones del programa, al seleccionar "Iniciar Partida" Se despliegan los niveles



Implementacion de la Camara

Grabando y Partiendo



Se ha logrado activar la camara y partirla de tal manera que se tengan bloques de la misma imagen.

Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

- Activar la particion del rompecabezas con el acelerometro.



Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

- Activar la particion del rompecabezas con el acelerometro.



- Modificar la matriz IMAGEN y dividirla en pequenas imagenes.

Aspectos restantes

Lo que esta en proceso de desarrollo

- Activar la particion del rompecabezas con el acelerometro.



- Modificar la matriz IMAGEN y dividirla en pequenas imagenes.

- Desplazar las piezas por medio de la pantalla tactil y evaluar su ubicacion con respecto a la Imagen real



Referencias Bibliográficas



Reto Meir, *Professional Android Application Development*.
Wiley Publishing, Inc, 2009.