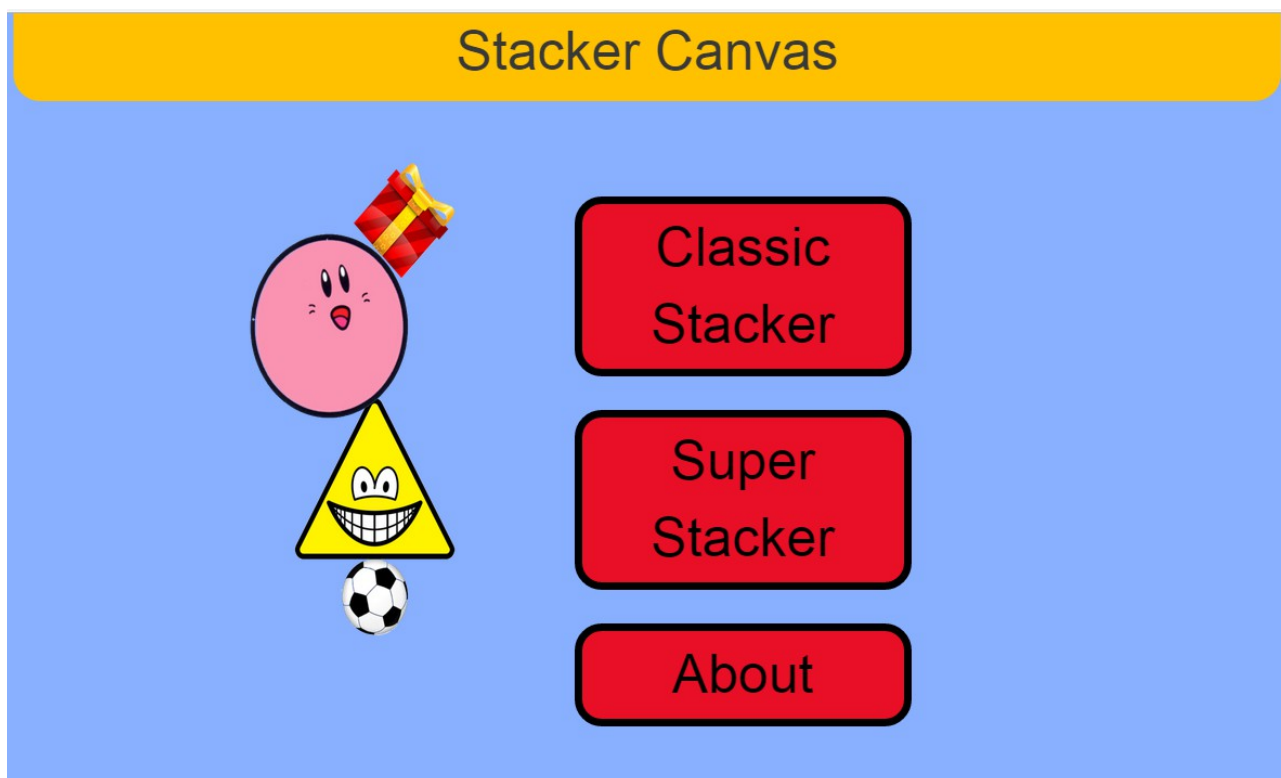


Guía usuario

A continuación vamos a desarrollar una pequeña guía de usuario en la cual mostraremos los aspectos más importantes de la aplicación y hacia donde lleva cada elección ofrecida. Resaltar que la web se ha hecho de una manera sencilla para ayudar al usuario a encontrar lo que busca de una manera rápida.

-Pantalla Principal



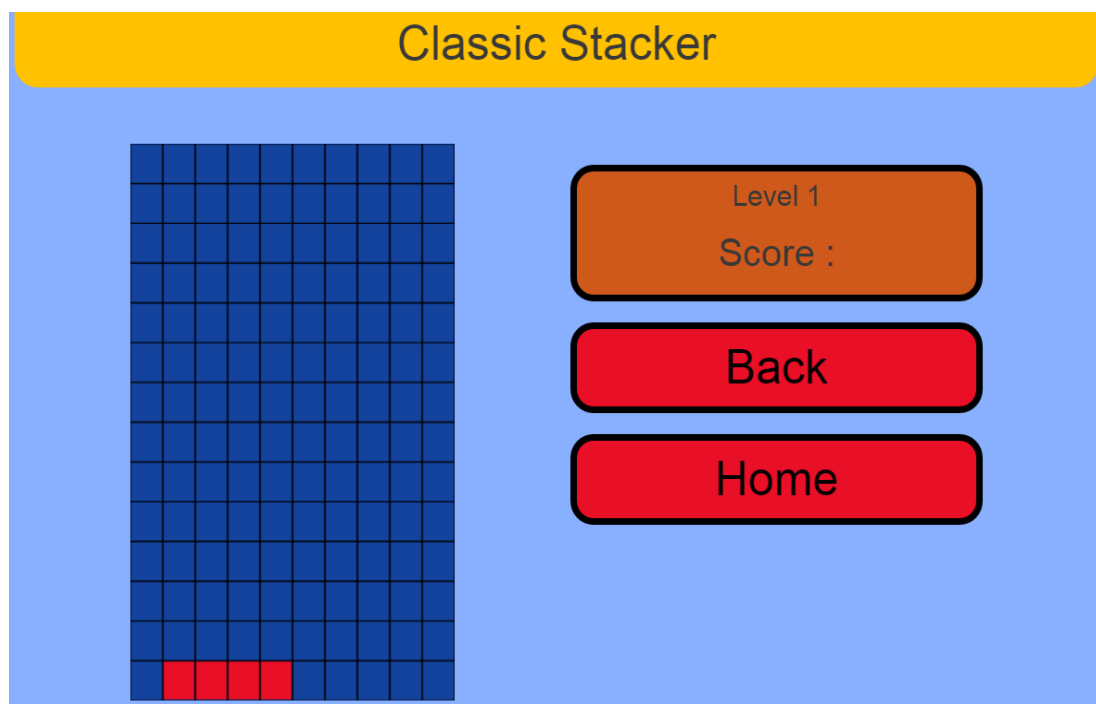
Este será el aspecto que tendrá la pantalla principal a la que se debería acceder por primera vez . En esta pantalla, como se puede observar, se da a elegir la modalidad de juego.

-Classic Stacker



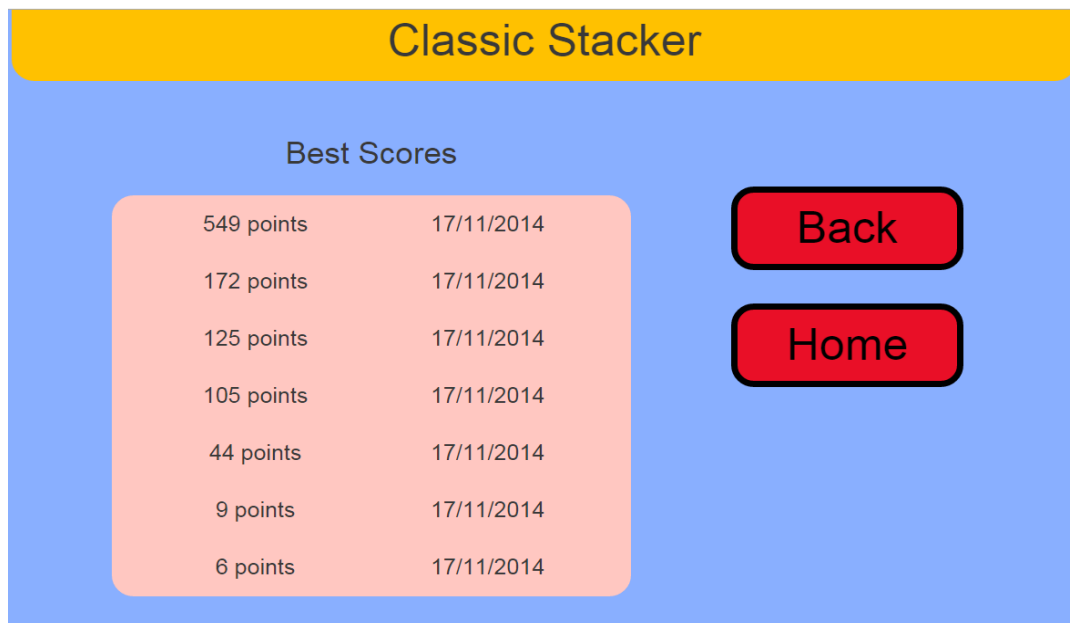
Si se escoge la modalidad de juego classic stacker verá la pantalla en la cual se da la posibilidad de jugar, ver las mejores puntuaciones conseguidas hasta el momento almacenadas en el navegador o volver a la página principal.

-Play Classic Stacker



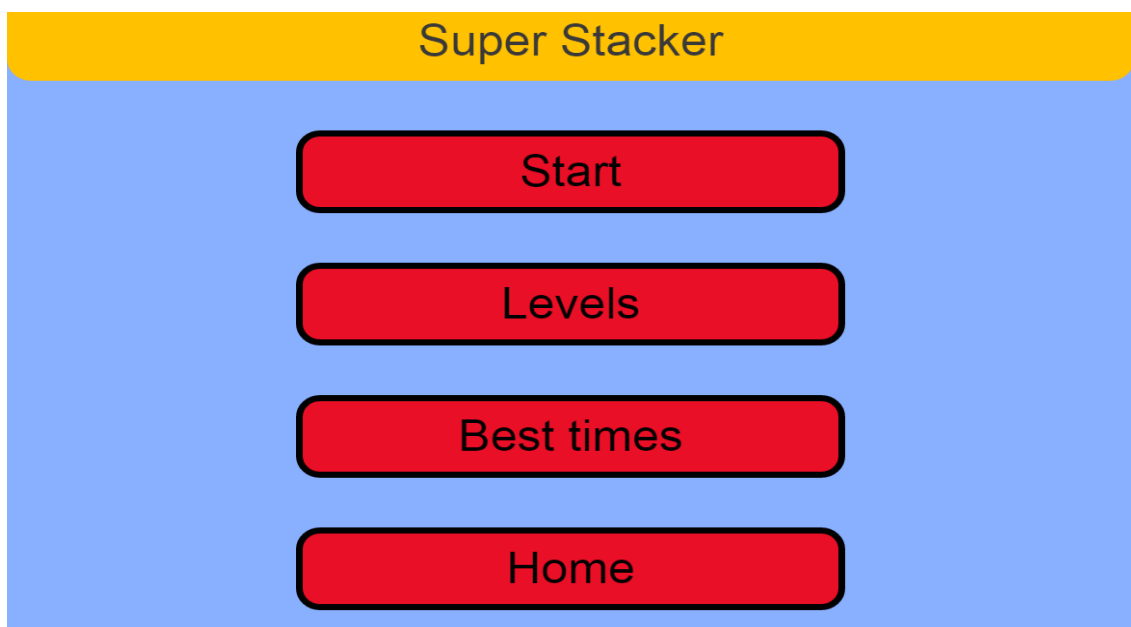
Pantalla sencilla en la cual se puede comenzar el juego de esta modalidad. Aquí se decide cuando parar la fila de cuadrados roja que se está moviendo horizontalmente de izquierda a derecha. Pulsando sobre el lienzo, hará que la fila se pare y el juego continúe según las reglas.

-Best Scores Classic Stacker



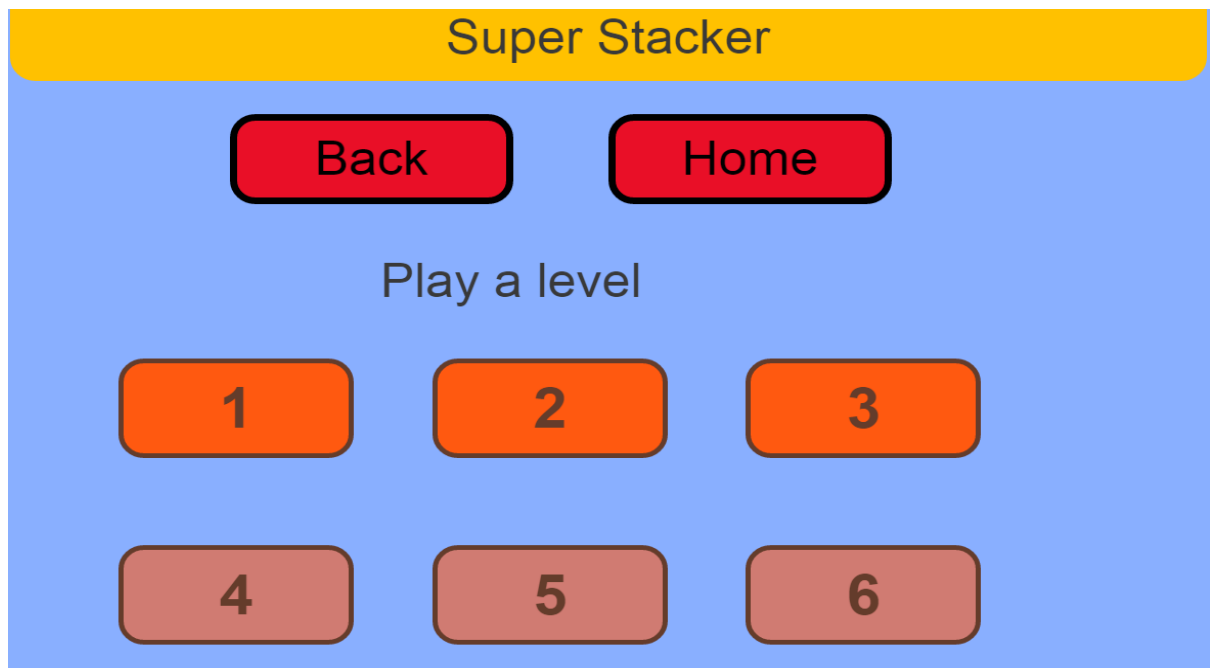
Cuando se ha jugado a classic stacker, las puntuaciones al terminar la partida se van almacenando en un espacio reservado del navegador web. En esta pantalla que mostramos podemos ver las mejores puntuaciones conseguidas hasta el momento (máximo 9).

-Super Stacker



En la imagen vemos el menú que se mostrará cuando se accede a la modalidad de juego super Stacker. “Start” empezará la partida desde el nivel 1. “Levels” permitirá escoger el nivel que se quiera jugar, dando a elegir como máximo el último que se consiguió alcanzar. El resto de niveles hay que desbloquearlos. “Best Times” va a mostrar por cada nivel tiempo que menos se ha tardado en superar la prueba.

-Levels



La pantalla “Levels” va a mostrar con un color más llamativo los niveles a los cuales se puede acceder de manera directa. En la imagen, el nivel máximo que se puede escoger es el nivel 3, mientras que el resto de niveles aparecerá con un color más oscuro. Los niveles se desbloquean cuando se ha llegado hasta el.

-Best Times



En esta pantalla se pueden visualizar los mejores tiempos de cada nivel, así como la fecha del logro.

Reglas del juego

Classic stacker: El usuario ha de apilar una fila de cuadrados que se desplazan horizontalmente sobre otra fila de cuadrados que previamente había apilado. Si el usuario no consigue apilar la totalidad de la fila, perderá la porción no apilada, quedando una fila más pequeña. Si el usuario consigue apilar al menos un cuadrado sobre la estructura total llegando a la máxima altura, se pasará al siguiente nivel y se le otorgará un cuadrado más la fila si ha perdido alguno anteriormente, además de aumentar la velocidad de desplazamiento de la fila de cuadrados que tiene que apilar. Según pasan los niveles la velocidad de movimiento aumenta y, por tanto, la dificultad de apilar. El juego acaba cuando el usuario ha perdido todos los cuadrados de la fila en movimiento.

Super stacker: Se plantea un escenario en el cual hay unos límites y una serie de figuras estáticas repartidos por alguna parte de dicho escenario. El jugador tiene que apilar todas las figuras de distintas formas que se le van planteando utilizando las figuras estáticas que existen en el escenario. Las figuras que ha de apilar son sensibles a la gravedad, colisión entre objetos, fricción y demás fuerzas que son generalmente afectadas por un objeto común. Si alguna de estas figuras entra en contacto con alguno de los límites, el jugador pierde, pudiendo volver a intentarlo. Si el jugador consigue apilar todas las figuras, la estructura resultante ha de aguantar durante un número determinado de segundos. Si lo consigue habrá superado el nivel, pudiendo pasar al siguiente aumentando con ello la dificultad de la prueba. Se contabilizará el número de segundos que tarda el usuario en apilar todas las figuras. Si es la mejor marca formará parte de la sección “mejores tiempos” para el nivel actual.