Manual de usuario

Dinomathics

Autores:

Diana Edelmira Osorio Quiroga

Wilson David Garzón Duque

Versión:

1.00

Fecha

10/03/2019

Índice

1. Objetivo del documento 4
2. Manual de usuario 4
3. Paneles de ayuda..... 14
4. Recompensas 15
5. Conexión con un servidor local. 17

Lista de figuras

Figura 1 DinoMathics Configuration 5
Figura 2Inicio DinoMathics 6
Figura 3. Menú crear dino 7
Figura 4. Menú ingresar Dino 7
Figura 5. Menú principal 8
Figura 6. Menú selección dificultad 8
Figura 7. Menú ayuda 9
Figura 8. Menú créditos 9
Figura 9 Menú seguimiento 10
Figura 10. Menú salida 10
Figura 11. Menú selección de dificultad 11
Figura 12. Menú dificultad aprendiz 12
Figura 13. Menú dificultad moderado 13
Figura 14. Dificultad avanzado 14
Figura 15. Panel ej: explicación reto 15
Figura 16. Panel explicación mouse 15
Figura 17. Panel trofeo 16
Figura 18. Panel gema 16
Figura 19. Panel xampp 17
Figura 20.Conexión base de datos 18

1. Objetivo del documento

El presente documento busca mostrar al usuario el funcionamiento del videojuego Dinomathics, explicando los menús principales por los que está compuesto y cual su funcionalidad para familiarizar al usuario con el videojuego. Como el juego cuenta con bases de datos para su funcionamiento, explicamos cómo se puede configurar el servidor para que se conecte con la base de datos y cuáles son los scripts necesarios. Aunque también es posible ejecutar el videojuego sin necesidad de conectarlo a una base de datos.

2. Manual de usuario

Para el uso correcto del videojuego DinoMathics a continuación se explica el funcionamiento básico de cada uno de los menús que componen el videojuego.

Para que el usuario pueda disfrutar mejor de los gráficos del videojuego, es recomendable que lo ejecute en pantalla completa, de esta manera podrá ver completamente todos los contenidos presentados sin que se vea incompletos.

Cuando el usuario ejecute por primera vez DinoMathics podrá observar una pantalla donde se le presentan diferentes resoluciones para que pueda elegir, el usuario debe elegir la que mejor se adapte a su pantalla.

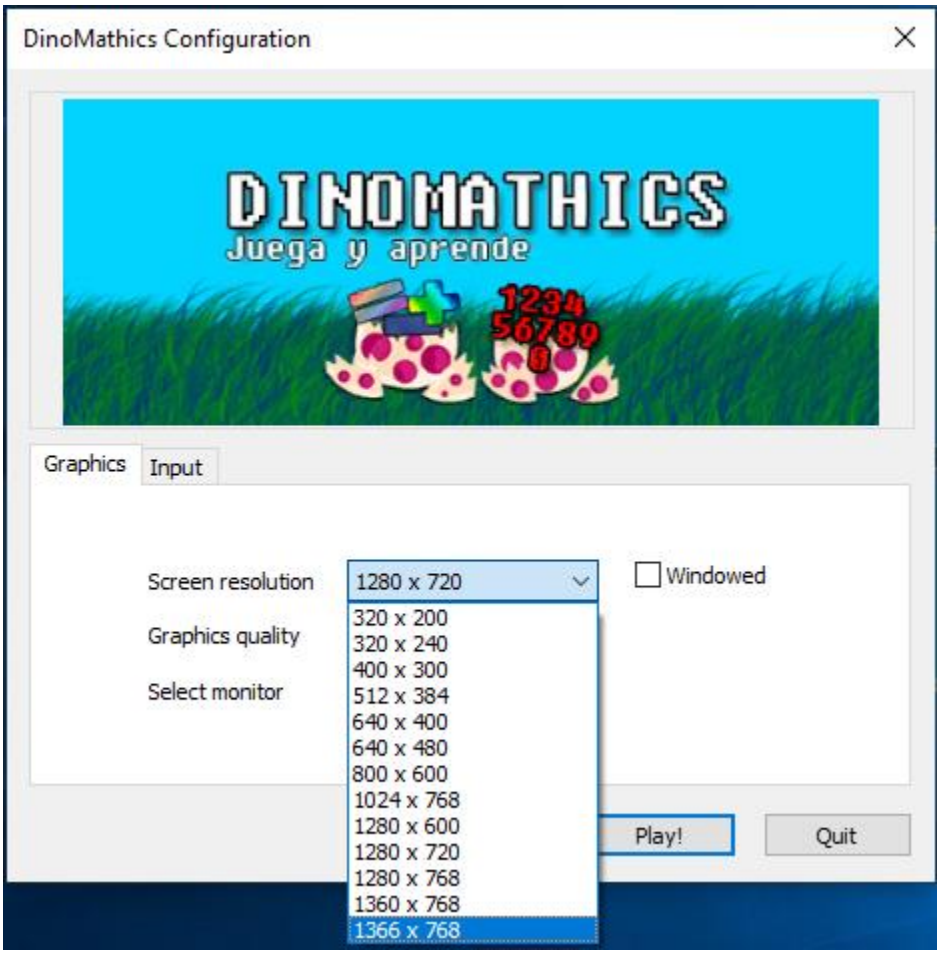


Figura 1 DinoMathics Configuration

Se recomienda al usuario utilizar la resolución 1366 x 768, ya que es la resolución más común en las pantallas de pc, pero si con esta resolución no logra observar bien el contenido, se recomienda que busque la resolución apropiada para su pantalla.

2.1 Pantalla inicio

Lo primero que el usuario podrá observar al iniciar el videojuego, será la pantalla de inicio donde encontrará 2 opciones.



Figura 2Inicio DinoMathics

- Crea un Dino: en esta opción el usuario creara un nombre de usuario y elegirá el personaje que más le guste.
- Cargar partida: Esta opción permite que los usuarios que ya se encuentren registrados en la base de datos puedan ir al menú de cargar partida.
- Jugar sin BD: En esta opción el jugador no tendrá que registrarse ni estar conectado a la base de datos para poder jugar, pero tampoco podrá guardarse los registros de los retos que vaya resolviendo.



Figura 3. Menú crear dino

Cargar partida: el usuario accede a esta opción cuando ya ha hecho el registro y seleccionado su personaje, este menú permite que el usuario ingrese su nombre de usuario para iniciar el videojuego.



Figura 4. Menú ingresar Dino

2.2 Menú principal

Luego de que el usuario a ingresado correctamente con su nombre de usuario, lo siguiente que vera será el menú principal del videojuego, que tiene el siguiente aspecto:



Figura 5. Menú principal

En el menú principal el usuario podrá elegir las siguientes opciones:

Jugar: La opción jugar lleva al usuario directamente a la selección donde se puede elegir la dificultad del videojuego.



Figura 6. Menú selección dificultad

Ayuda: la opción ayuda muestra al jugador toda la información relacionada con los controles del videojuego.



Figura 7. Menú ayuda

Créditos: Muestra el objetivo del videojuego, información de los desarrolladores.

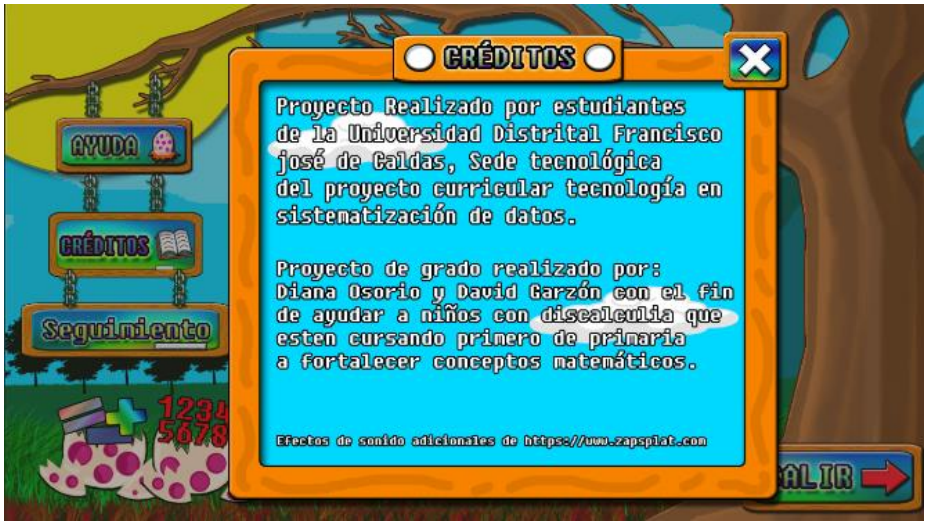


Figura 8. Menú créditos

Seguimiento: El botón seguimiento lleva al usuario a una sección donde puede buscar el progreso de un jugador (El usuario debe estar conectado a la base de datos).

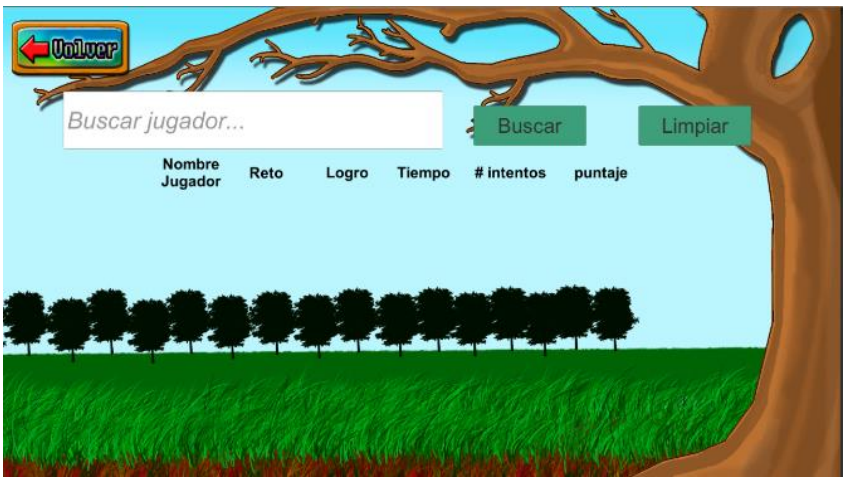


Figura 9 Menú seguimiento

El botón buscar permite que el usuario inicie la consulta, luego de que haya iniciado la consulta y se muestren los datos correctamente el botón queda deshabilitado. El usuario deberá limpiar los datos para realizar una nueva consulta.

Salir: permite que el usuario salga del videojuego.



Figura 10. Menú salida

2.3Menú selección de dificultad

En este menú el usuario podrá apreciar 3 dificultades diferentes, aprendiz, moderado y avanzado; en cada una de ellas se trabajan temas diferentes. El usuario podrá elegir cualquiera de estas 3 opciones.



Figura 11. Menú selección de dificultad

Volver: permite que el usuario regrese al menú principal del videojuego.

2.4Menú dificultad aprendiz

En este menú el usuario podrá observar una serie de niveles por los cuales podrá ir avanzando sucesivamente, y practicando temas como; contar, reconocer y agrupar figuras. Cada que el usuario complete un nivel será re direccionado al menú de la dificultad, para que pueda elegir el siguiente nivel, o si lo desea repetir el nivel anterior



Figura 12. Menú dificultad aprendiz

2.5Menú dificultad moderado

La metodología usada en esta dificultad es igual a la anterior, el usuario va avanzando a través de los niveles, en donde se encontrará con retos diferentes, retos que están enfocados a contar de dos en dos, tres en tres, entre otros; también retos que buscan que pueda practicar el reconocimiento de números y signos matemáticos. Cada que el usuario complete un nivel será re direccionado al menú de la dificultad, para que pueda elegir el siguiente nivel, o si lo desea repetir el nivel anterior.



Figura 13. Menú dificultad moderado

2.6Menú dificultad avanzado

En la dificultad avanzado, el usuario podrá poner en practica conceptos vistos anteriormente para superar los retos de esta dificultad. El usuario podrá seleccionar cualquier nivel para jugar y cada que termine un nivel será re direccionado al menú de la dificultad.



Figura 14. Dificultad avanzado

2.7Menú Seguimiento

En este menú, se podrá ver el avance del niño en el videojuego, podrá observar todos los niveles superados por el niño, el tiempo que le tomo resolverlos, el puntaje obtenido y los logros alcanzados en cada uno (Gema, Trofeo). Lo que deberá hacer es escribir el nombre del usuario del cual desea ver la información y pulsar el botón para iniciar la búsqueda.

3. Paneles de ayuda

Cada uno de los niveles presentados anteriormente están compuestos por diferentes retos, ofrecen paneles de ayuda para que el usuario se pueda relacionarse con la temática de cada reto. Estos paneles aparecen al inicio de cada reto.

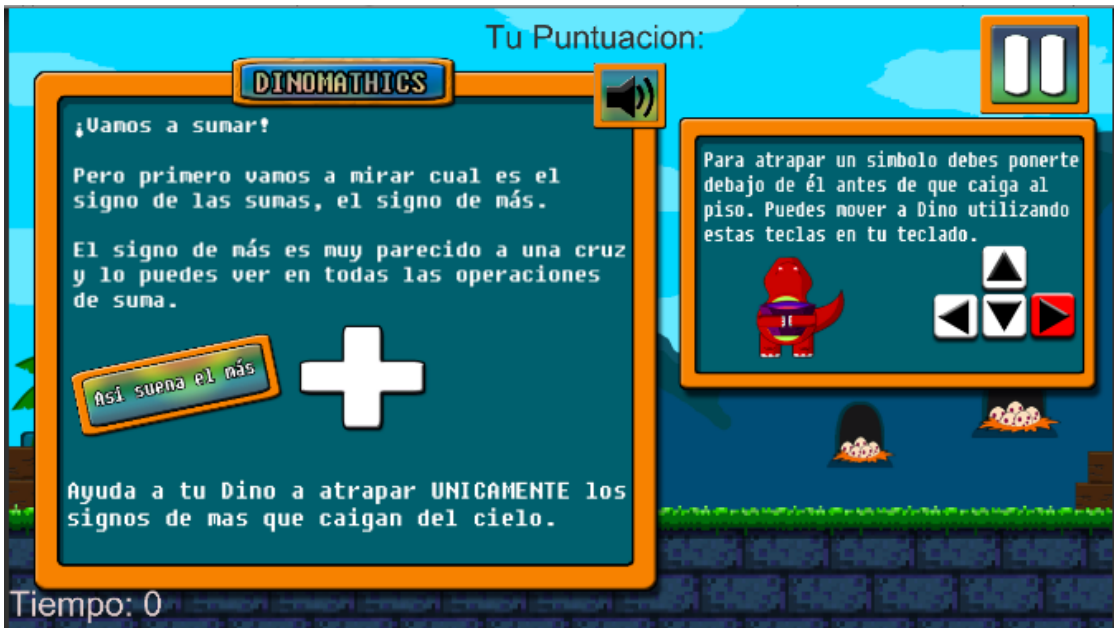


Figura 15. Panel ej: explicación reto

En los retos donde se hace uso del mouse, es decir donde se le pide al usuario que arrastre objetos a un determinado sitio, se cuenta con un tutorial animado que muestra gráficamente lo que debe hacer.

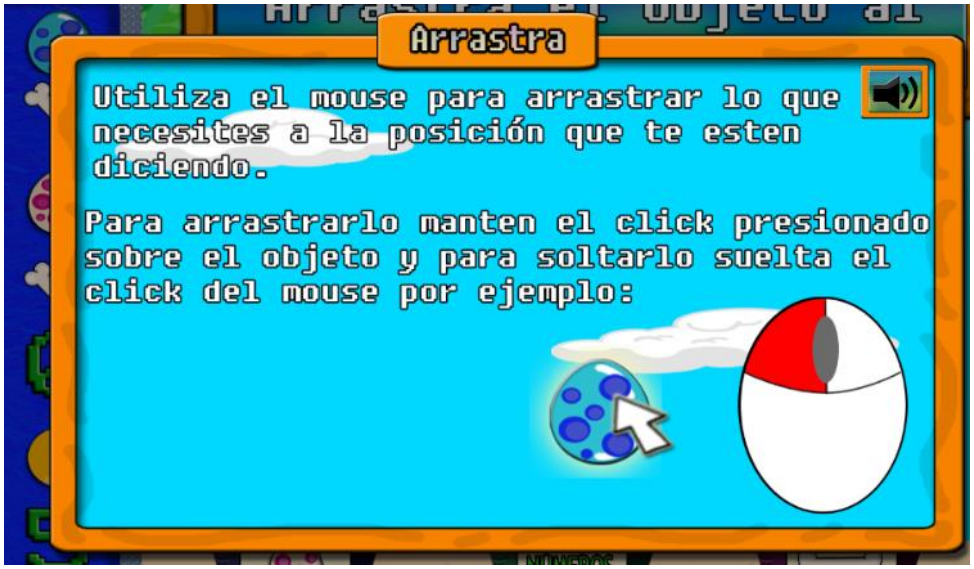


Figura 16. Panel explicación mouse

4. Recompensas

Dinomathics ofrece para cada nivel y cada reto un logro, los logros están representados por trofeos y gemas, los trofeos son otorgados cada vez que el usuario resuelve un reto que es parte de un nivel, y las gemas son otorgadas cada que el usuario resuelve el ultimo reto, la gema representa que el usuario a superado un nivel completamente.



Figura 17. Panel trofeo



Figura 18. Panel gema

5. Conexión con un servidor local.

Para realizar las pruebas de conexión a la base de datos usamos un servidor local, para ello usamos xampp versión 3.2.2, usamos un servidor apache y bases de datos MySql server. Para iniciar con la configuración se verifica que los servicios de apache y MySql estén habilitados.

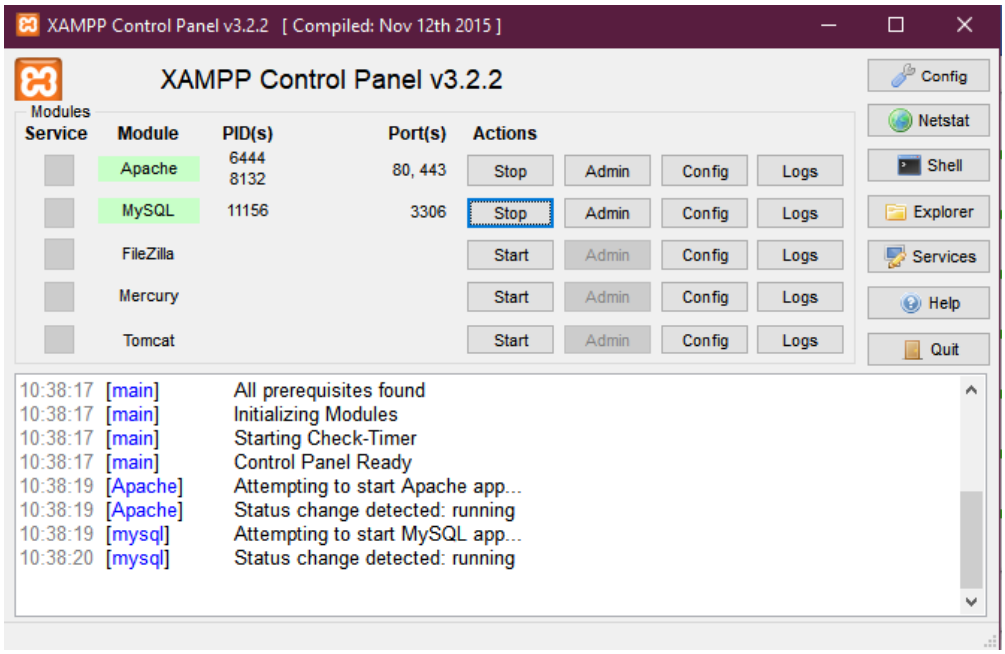


Figura 19. Panel xampp

Lo siguiente será importar la base de datos, para ello, se debe crear una base de datos nueva, se puede crear dirigiéndose al siguiente enlace http://localhost/phpmyadmin. Después de crearla se debe ingresar a ella mediante el administrador de bases de datos, deberá importar el archivo dinomathicsdb.sql

Cuando ya se tiene la base de datos lista lo último que queda por hacer es configurar el archivo de conexión, para que se conecte con la base de datos satisfactoriamente.

Deberá indicar el nombre de la base de datos, el usuario y la contraseña.



Figura 20.Conexión base de datos

Los datos del usuario y contraseña son dependientes de la manera en que se realizó la instalación de xampp.