

MANUAL DE USUARIO

Penalti

Un sueño a 11 pasos.

Índice de contenido

1. Acerca del Manual.
 - 1.1 Propósito.
2. Descripción de “Penalti, Un sueño a 11 pasos.”
3. Base gestual para la interacción con “Penalti, Un sueño a 11 pasos.”
4. Pantallas y navegación dentro de “Penalti, Un sueño a 11 pasos.”
 - a. Guía de usuario.
 - b. Portada Principal.
 - c. Jugar, Logros, Salir.
 - d. Arcade, Historia, Volver.
 - e. Amateur, Profesional, Legendario, Volver.
5. Lanzamiento de penaltis.

1. Acerca del Manual.

1.1 Propósito

El presente manual tiene como finalidad ser una guía para la operación del prototipo de videojuego; permitiendo al lector de este adquirir los conocimientos necesarios para disfrutar el juego en su totalidad, y ser una herramienta de consulta a primera mano a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento.

Se pretende dar una idea más detallada de los alcances y ventajas del videojuego, que permite una interacción óptima con la computadora ejecutando unos tiros penaltis por medio del reconocimiento de sus gestos manuales.

2. Descripción de “Penalti, Un sueño a 11 pasos”.

El prototipo de videojuego “Penalti” fue creado con el fin de ofrecer un producto de alta calidad de interacción óptima entre humano y máquina por medio de la realización de gestos manuales y el reconocimiento de los mismos como medio de comunicación con la computadora.

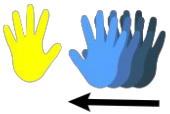
Penalti, ofrece al usuario la posibilidad de introducirse en un campo de fútbol de diferentes características según el nivel deseado de dificultad. Dichos niveles ofrecen características de tiempo y espacio diferentes, siendo cada nivel un escenario totalmente diferente uno del otro, en los cuales se enfrentará a un portero de dificultad acorde al escenario en el cual se encuentre el usuario.

El usuario ejecutará los tiros de lanzamiento penaltis con un gesto manual diseñado para dicha acción y basado en un estudio de gestos acordes con conceptos de usabilidad, funcionalidad y ergonomía, teniendo la posibilidad de controlar la dirección y velocidad de su tiro con total precisión.

3. Base gestual para la interacción con “Penalti, Un sueño a 11 pasos”.

El prototipo de videojuego responderá a los gestos manuales realizados por el usuario los cuales se han establecido en una base gestual específica para el mismo, el usuario al ingresar al Prototipo de videojuego recibirá la información necesaria para disfrutar del mismo y tener una experiencia satisfactoria.

De igual forma, se presentan a continuación los gestos con los cuales se manipulara el prototipo de videojuego.

| Acción | Gesto | Descripción |
|--------------------------|--|--|
| Pasar pantalla siguiente |  | El usuario teniendo la mano derecha posicionada fuera del cuerpo, mueve esta hacia la izquierda atravesando el centro del cuerpo , moviendo así la pantalla la cual está visualizando hacia la izquierda, lo cual significará traer al frente la siguiente pantalla. |
| Pasar pantalla anterior |  | El usuario teniendo la mano izquierda posicionada fuera del cuerpo, mueve esta hacia la derecha atravesando el centro del cuerpo, moviendo así la fotografía la cual está visualizando hacia la derecha, lo cual significará traer al frente la anterior imagen. |
| Seleccionar |  | El usuario extiende cualquiera de sus dos manos hacia el frente, posteriormente a medida que va acercando su mano hacia su cuerpo así mismo se va acercando la imagen hacia la pantalla. |
| Lanzamiento del penalti |  | El usuario, para realizar el tiro, con solo una mano deja los dedos índice y medio extendidos, luego, lleva su mano hacia adelante con la fuerza y dirección que desee para el tiro. |

4. Pantallas y navegación dentro de “Penalti, Un sueño a 11 pasos.”

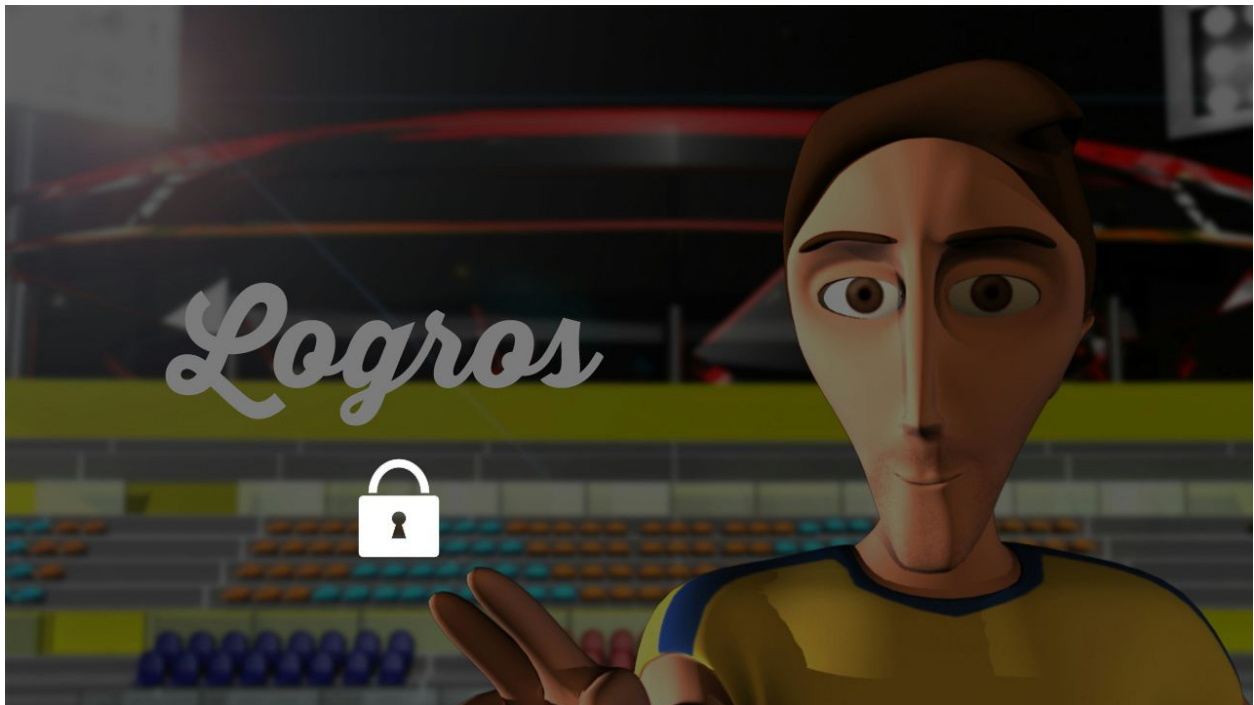
- a. **Guía de usuario:** En el momento de ejecutar el prototipo de videojuego aparecerá la guía de usuario, una pantalla con gráficos claros de cómo se debe manejar todo el contenido una vez dentro del prototipo.



- b. **Portada principal:** La siguiente pantalla con la cual se va a encontrar es la portada del videojuego, en donde se muestran los logos de la Universidad Militar Nueva Granada, el logo del grupo de investigación GIM y el logo del semillero al que pertenecen los desarrolladores del prototipo de videojuego, SAMI.



- c. **Jugar, Logros, Salir:** En esta pantalla el usuario empieza a navegar los diferentes menús que ofrece el prototipo, teniendo la posibilidad de escoger entre empezar a jugar o salir del juego, la opción de logros está bloqueada en el prototipo del videojuego.





- d. **Arcade, Historia, Volver:** Una vez se ingrese a la opción jugar, se encontrará el usuario con los dos modos de juego, Arcade o Historia. El modo historia se encuentra bloqueado en este prototipo. El usuario podrá elegir volver a la pantalla inmediatamente anterior.





- e. **Amateur, Profesional, Legendario, Volver:** Al ingresar en el modo arcade para jugar, se presentan los tres niveles de dificultad cada uno representado en tres diferentes escenarios, con tres diferentes porteros y tres diferentes balones.





- f. **Lanzamiento de penaltis:** Al ingresar a cualquiera de los niveles el usuario podrá efectuar sus 5 lanzamientos e intentar derrotar al portero.