

1.- Publicar nuestra idea en el foro.

Un puzzle para conocer las Comunidades Autónomas.

2.- Concretar la idea. El juego tendrá 4 pantallas: Portada, Información, Puzzle, Créditos.

El alumno ha de colocar las piezas correctamente en su sitio. A continuación, tendrá que colocar el cartel con el nombre de cada autonomía.

3.- Diseño instructivo:

Para ayudar a la realización, se pueden incorporar unos botones dónde aparezca la imagen modelo y otro que cree una imagen de fondo con transparencia.

Estaría bien crear un contador de aciertos y otro de errores. Una vez acabado el puzzle ha de aparecer la imagen completa y sin los cortes.

4.- Diseño del interface:



FOTOGRAMA 1



FOTOGRAMA 2



FOTOGRAMA 3



FOTOGRAMA 4

5.- Fase de programación e integración de elementos multimedia.

FASE PREPARACIÓN

1. Buscar en Internet el mapa de las comunidades que nos sirva de modelo (a color) i de guía (la silueta).
2. Aplicar un efecto 3D al mapa en color, para utilizarlo en la portada.
3. Crear el título.
4. Crear las piezas, siguiendo el tutorial: [Como hacer el efecto Puzzle en Photoshop](#)
5. Poner las dimensiones del documento 1024 x 768 px y el color de segundo plano en azul claro.
6. Crear las carpetas: botones, clips e imágenes, con los siguientes componentes:
 - Carpeta imágenes: Importar el mapa en 3D, título, nombre, etiqueta, logo, el logo pequeño, las piezas del puzzle , las imágenes del mapa de les comunidades a color y en blanco y negro.
 - Carpeta botones: Botón cambio de actividad, botones modelo y guía, botón créditos.
 - Carpeta clips: clips de les piezas del puzzle, del modelo y de la guía, dirección.
7. Crear 4 fotogramas: Portada, información, puzzle y créditos.

FOTOGRAMA PORTADA

- Capa (Modelo): Colocar el título, la imagen del mapa en color a 3D, el nombre autor y el logo.
- Capa (Acciones): Colocar en el primer fotograma la acción `stop ();`

Acciones

- Botón cambio actividad:

```
on (release)
{
    _root.nextFrame();
}
```

FOTOGRAMA INFORMACIÓN

- Capa (Modelo): Escribir las instrucciones del juego i colocar el botón de cambio de actividad.
- Capa (Marco): Crear el marco del documento.
- Capa (Acciones): Colocar en el segundo fotograma la acción **stop ();**

En preparación

FOTOGRAMA PUZLE

- Capa (Modelo): Situar foto del puzzle, que hará de modelo, el mapa de las comunidades en color.
 - Capa (Guía): Situar la silueta del puzzle, que hará de guía. Marcar, las comunidades de Ceuta i Melilla.
 - Capa (Dpiezas): Capa dónde se sitúan los huecos donde colisionan las piezas del puzzle.
 - Capa (Marco): Capa del marco, las piezas correspondientes a Francia y África . El logo pequeño y el nombre de la autora.
 - Capa (Piezas): Capa donde se sitúan las piezas del puzzle, la pieza de Portugal y las comunidades de Ceuta y Melilla .
 - Capa (Rótulos): Capa dónde se sitúan los huecos donde colisionan los nombres de las comunidades.
 - Capa (Botones): Botones modelo y guía.
 - Capa (Contadores): Contadores aciertos y errores.
 - Capa (Acciones): Colocar la acción **stop ();**
8. Crear un clip con el mapa de las comunidades a color. Darle como nombre de instancia: modelo. Dentro de este clip crearemos dos capas:
- Capa (Foto): Insertar un fotograma clave, en el fotograma 25 y dar a la imagen una transparencia alfa=0. Crear una interpolación de movimiento.
 - Capa (Acciones): En el fotograma 25 crear una acción **stop();**

Así lograremos que la imagen desaparezca después de unos segundos.

Crear la capa 2 (GUÍA) e insertar el mapa, ha de tener el mismo tamaño y situación que el modelo. Convertir a vector el mapa guía y pintar los bordes de color azul marino.

Crear un clip de película con el mapa que servirá de modelo. Darle una transparencia alfa=0.

9. Crear un clip con el mapa de las comunidades a blanco y negro. Darle como nombre de instancia: guía y una transparencia alfa 0. Marcar las comunidades de Ceuta y Melilla.
10. Crear los clips de las piezas que sirven para que colisionen los clips de las piezas del puzle. Dar a cada pieza un nombre de instancia: dp1, dp2, dp3, dp4,... y una transparencia alfa 0.
11. Situar el marco, colocar las piezas correspondientes a Francia y África. El logo pequeño y el nombre de la autora.
12. Colocar las piezas del puzle en el margen izquierdo de la pantalla y la pieza de Portugal. Las comunidades de Ceuta y Melilla estarán fijas y se le asignaran acciones, al ser tan pequeñas es difícil moverlas.

A continuación, convertir cada pieza en un clip de película y un nombre de instancia: cp1, cp2, cp3, cp4,... Se aplicará a cada pieza las siguientes acciones:

```

on (press) {
    _root.cp1.startDrag ();
}

on (release) {
if (_root.cp1.hitTest(_root.dp1)) {
    _root.cp1.stopDrag();
    _root.cp1._x = _root.fdp1._x;
    _root.cp1.y = _root.fdp1._y;
} else if (this._name<> "f1final") {
    _root.cp1._x=123;
    _root.cp1._y=268;
    _root.cp1.stopDrag();
}
}

```

Cambiar los nombres de instancia (en rojo), por los correspondientes a cada pieza. Cambiar la posición de la pieza, de formar que vuelva al mismo sitio dónde está colocada, en caso de error en la colisión.

13. Crear los clips de los nombres que sirven para que colisionen los clips de los nombres de las comunidades. Dar a cada pieza un nombre de instancia: dn1, dn2, dn3, dn4,.... y una transparencia alfa 0.

14. Crear los botones guía y modelo. Aplicar las acciones:

Acciones guía:

```
on (release) {  
    guia._alpha =100}
```

Acciones modelo:

```
on (release) {  
    model.foto._alpha=65}
```

Hacer que se pueda eliminar la guía y/o el modelo, una vez marcados.

15. Crear los contadores de aciertos y errores.

16. En la capa de acciones, colocar `stop ();`

Hacer que el mapa aparezca completo, sin divisiones, una vez completado el puzzle ???

FOTOGRAMA CRÉDITOS

- **Capa (Modelo):** Colocar las imágenes etiqueta, foto y logo. Añadir el nombre, la fecha y el botón de cambio de actividad (girarlo con la flecha hacia la izquierda).
- **Capa (Acciones):** Colocar en el cuarto fotograma la acción `stop ();`
- **Clip dirección:** Crear un clip de película en la foto con la dirección del blog de la autora.

Acciones

- Botón cambio actividad:

```
on (release)
{
    _root.gotoAndPlay(2);
}
```

- Clip foto:

```
on (press) {
    gotoURL("http://blocs.xtec.cat/ealcaraz", "_top");
}
```

6.- Fase de revisión.