

Índice

Capítulo 1 Introducción.....	7
1.1-Problemática.....	8
1.2-Fines.....	9
1.3-Resumen del capítulo.....	10
Capítulo 2 Trabajo relacionado.....	11
2.1-Geolocalización.....	11
2.2-Aplicaciones de geolocalización.....	13
2.2.1-Elementos necesarios para controlar la localización.....	15
2.2.2-Punto de vista.....	16
2.3-Tecnología multicontacto.....	17
2.4-Aplicaciones multicontacto.....	18
2.4.1-Características de detección.....	19
2.4.2-Nori Scrum.....	21
2.4.3-PAC PAC.....	22
2.4.4-Propuesta de arquitectura.	22
2.5-Otros beneficios a la aplicación en trabajos anteriores.....	24
2.5.1-Posiciones de la mano.....	24
2.5.2-Colocación de enemigos.....	25
2.5.3-Simulador.....	25
2.6-Resumen del capítulo.....	26
Capítulo 3 Diseño de WITS.....	27
3.1-Algoritmos propuestos.....	27
3.1.1-Movimientos.....	28

3.2-Interfaz.....	30
3.3-Arquitectura de aplicación.....	31
3.3.1-Arquitectura multicontacto.....	32
3.4-Arquitectura de componentes.....	34
3.5-Prototipo de baja fidelidad.....	35
3.6-Resumen del capítulo.....	37
Capítulo 4 Implementación.....	38
4.1 Librería.....	38
4.2 Requisitos.....	40
4.3-Integración de elementos.....	41
4.4-Señales y ranuras.....	43
4.5-Desarrollo del juego.....	44
4.6-Resumen del capítulo.....	48
Capítulo 5 Evaluación.....	49
5.1-Evaluación general.....	50
5.2-Estudio de usabilidad.....	51
5.3-Resumen del capítulo.....	57
Capítulo 6 Conclusiones.....	59
6.1-Resumen e implicaciones.....	59
6.2-Trabajo a futuro.....	60
Referencias.....	62
Apéndices.....	64

Índice de figuras

Figura 1.1 Integración de elementos en una librería.....	7
Figura 2.1 Coordenada 0,0 en un mapa.....	12
Figura 2.2 Diagrama de flujo de puntos de contacto.....	21
Figura 2.3 Arquitectura posible multicontacto.....	23
Figura 3.1 Representación gráfica de movimiento	29
Figura 3.2 Representación gráfica de giro a la derecha.....	30
Figura 3.3 Ejemplo de radar.....	31
Figura 3.4 Diagrama de la arquitectura multicontacto.....	32
Figura 3.5 Interacción de componentes.....	35
Figura 4.1 Diagrama de software.....	43
Figura 4.2 Modo para un jugador.....	45
Figura 4.3 Gesto para avanzar.....	45
Figura 4.4 Gesto de giro a la derecha.....	46
Figura 4.5 Menú principal.	47
Figura 4.6 Menú de selección de ciudad.....	47
Figura 4.7 Versión de juego para dos jugadores.....	48
Figura 5.1Ejemplo de coordenada no válida.....	50
Figura 5.2 Conocimiento sobre geolocalización.....	52
Figura 5.3 Frecuencia de geolocalización.....	52
Figura 5.4 Conocimiento de Street View.....	52
Figura 5.5 Conocimiento de multicontacto.....	53
Figura 5.6 Utilización de multicontacto.....	53

Figura 5.7 Interacción multicontacto.....	53
Figura 5.8 Gusto de los usuarios.....	54
Figura 5.9 Cumplimiento de fines.....	54
Figura 5.10 Uso regular de la aplicación.....	54
Figura 5.11 Funcionalidad de componentes.....	54
Figura 5.12 Navegación.....	55
Figura 5.13 Naturalidad del control.....	55
Figura 5.14 Interfaz.....	55
Figura 5.15 Versión para un jugador.....	55
Figura 5.16 Versión para dos jugadores.....	55
Figura 5.17 Preferencia de manejo.....	55
Figura 5.18 Locación del usuario respecto a Street View.....	56