



Walk City

Júlia Puig Cuenca
Paula Roura Puigmal
Mariona Viñas Güell

Índex

1. Introducció
 - 1.1. Presentació de l'equip
 - 1.2. Nom de l'aplicació
 - 1.3. Descripció del problema
 - 1.4. Solució proposada
 - 1.5. Objectius de desenvolupament sostenible
 - 1.6. Funcionalitats
2. Estudi de mercat
 - 2.1. Públic objectiu. Descripció del perfil d'usuari
 - 2.2. Enquesta
 - 2.3. Anàlisi de resultats
 - 2.4. Estudi de competència
 - 2.5. Pla de negoci
3. Màrqueting
 - 3.1. Disseny del cartell
 - 3.2. Vídeo promocional
 - 3.3. Web
4. Desenvolupament
 - 4.1. Disseny
 - 4.1.1. Disseny del logotip
 - 4.1.2. Esquema de navegació de pantalles
 - 4.1.3. Disseny de les pantalles
 - 4.2. Desenvolupament
 - 4.2.1. Explicació dels blocs
 - 4.2.2. Link de descàrrega del fitxer de l'AppInventor

1. Introducció

1.1. Presentació de l'equip

El nostre grup està compost per 3 alumnes que actualment estem cursant 4t d'ESO a l'Institut Pere Alsius i Torrent de Banyoles. Tot aquest projecte l'hem dut a terme a l'assignatura d'Informàtica que pots triar de fer com optativa a 4t d'ESO.

Júlia Puig Cuenca → creació de la memòria.

Paula Roura Puigmal → creació de la web.

Mariona Viñas Güell → programació de l'app.

1.2. Nom de l'aplicació

El nom de la nostra aplicació és WalkCity. Va sortir aquest nom a través d'una combinació de les paraules "walk" (caminar) i "city" (ciutat). La paraula "walk" la vam triar, ja que una de les funcions més importants de la nostra app és contar passes a mesura que es camina. La paraula "city" la vam triar perquè una de les altres grans funcions de la nostra app és crear una ciutat. Es pot veure com el nom de la nostra app és en anglès, la raó d'això és perquè volem que la nostra app sigui internacional, per tant, vam decidir que una de les millors coses que podíem fer perquè això passes era fer servir un dels principals idiomes internacionals.

1.3. Descripció del problema

Els nostres objectius a l'hora de crear aquesta app és solucionar dos problemes que ja fa molts anys que estan presents en la humanitat.

El primer afer que voldríem solucionar a través de la nostra app és la baixa salut i/o el baix benestar de les persones. Hi ha molta gent que està en una situació en què vol fer exercici, però no sap trobar una motivació que l'animi a fer-ne, i al final el fet de no trobar cap motivació fa que no acabin fent exercici. Una de les conseqüències de fer poc exercici és que com menys se'n fa més problemes de salut hi ha.

El segon i últim afer que voldríem solucionar a través de la nostra app és la poca sostenibilitat ecològica que hi ha en les ciutats d'arreu del món, ja que actualment la majoria de ciutats estan molt contaminades per culpa que no se segueixen protocols de sostenibilitat.

1.4. Solució proposada

Després de decidir els problemes que volíem solucionar, vam buscar la manera de com o podíem fer. Després d'estar pensant maneres de solucionar-los vam trobar les següents solucions:

Primer de tot la nostra app ajudaria a fomentar el moment de fer exercici, en diferents accions com caminar, córrer o anar amb bicicleta, cosa que milloraria la salut i el benestar de la gent.

L'altra seria que el nostre joc es basaria a comprar i millorar uns edificis o espais de la ciutat, perquè així la teva comunitat cada cop fos més sostenible, això ajudaria a fer que la gent aprengüés maneres de ser i tenir cases més respectuoses amb el medi ambient.

1.5. Objectius de desenvolupament sostenible

Millorar els ODS en dos diversos aspectes. El primer seria el salut i benestar, a causa del fet que fomentariem el moment de fer exercici, en diferents accions com caminar, córrer o anar amb bicicleta. L'altra seria ciutats i comunitats sostenibles, ja que el nostre joc es basaria a comprar i millora uns edificis o espais de la ciutat, perquè la teva comunitat cada cop sigui més sostenible; un exemple seria aconseguir un bloc de pisos amb plaques solars o bé horts urbans.

1.6. Funcionalitats

Contar les passes:

Cada 1000 passes hi ha una la possibilitat d'obtenir unes monedes. Serà en el menú principal.

Monedes aconseguides:

Hi haurà una botiga on podràs compra unes millores per una ciutat o poble (com cases, botigues, entre altres). Serà en el menú principal.

Crear una comunitat:

Com un club, on podràs compartir les millores del teu poble. També podràs ajudar als teus amics per fer les seves pròpies millores. Es trobarà en una pestanya de club.

Augmentar de nivell:

Dins la zona del poble podràs anar augmentant de nivell. Cada nivell assolirà unes noves millores. Dins la zona de la meua ciutat. Al cap d'unes certes passes es pujarà de nivell.

Botiga amb diners reals:

Hi haurà una botiga on amb diners reals podràs comprar monedes del joc. Així podràs aconseguir moltes més coses. En el menú anomenat botiga.

Reptes diaris:

Cada dia hi haurà una sèrie de reptes que podràs anar completant per així obtindre més monedes.

Usuaris:

Usuari normal:

Aquest serà normal o bàsics sense cap mena d'avantatge.

Serà obligatori el registre, tot seguit obtindràs un usuari i una contrasenya per així entra les següents vegades.

L'única forma d'aconseguir un avantatge serà comprant en la botiga, però no afectarà el tipus d'usuari.

Usuari prèmium:

Aquest tindrà certs avantatges en ser comprat com per exemple més monedes a l'inici o certes millores en la ciutat/ comunitat. També hi haurà la possibilitat d'evitar els anuncis.

Serà obligatori el registre, tot seguit obtindràs un usuari i una contrasenya per així entra les següents vegades. I caldrà fer un pagament mensual, trimestral o anual.

Podran d'aconseguir més avantatges seran comprats en la botiga del mateix joc.

2. Estudi de mercat

2.1. Públic objectiu. Descripció del perfil d'usuari

Públic objectiu

La nostra app està dirigida a tota classe de gent que vulgui millorar la seva salut o vulgui aprendre com ser més sostenible, tot i que recomanem que l'edat mínima per jugar-hi sigui a partir de 14 anys.

Descripció del perfil d'usuari

El més probable és que la gent que utilitzi la nostra app estigui disposada a realitzar esport diari, per tant, el més possible és que l'edat de la gent que més utilitzi aquesta app se situï entre 14 a 40 anys.

2.2. Enquesta

Conèixer-nos

Dins aquesta secció podràs trobar diverses preguntes sobre el nostre tipus d'usuari. Per poder formar part, cal estar registrat, però no hi haurà cap classe d'avantatge. També podràs aportar idees per poder afegir en un futur un usuari prèmium.

Coneixies alguna app similar a la nostra? Ens la pots explicar?

La vostra resposta

Com t'interessaria inscriure't a walkcity? *

☐ Google
☐ Via correu
☐ Facebook
☐ Microsoft

T'agradaria que hi hagués usuaris prèmium? (Seria un tipus d'usuari que tindria certs avantatges davant dels altres) *

Nivell i millores dins la ciutat

Dins aquesta secció podràs trobar diverses preguntes sobre com pujar de nivell i millorar dins la teva ciutat. Les millores tractaran de fer més sostenible la teva ciutat inicial, així poder donar a conèixer mètodes de sostenibilitat.

Com t'agradaria pujar de nivell? *

☐ Amb diferents accions com millorar els edificis
☐ Amb la quantitat de passes
☐ Altres:

Voldries una història dins el joc que es veiés entre nivell i nivell (cinemàtiques). *

1 2 3 4 5
No, ho trobo innecessari ○ ○ ○ ○ ○ Si, seria molt divertit

Que vols obtenir en pujar de nivell? *

Podeu accedir a l'enquesta completa a través del següent enllaç:
<https://forms.gle/gBVjbbhK8o7X4Bje8>

2.3. Anàlisi de resultats

Pregunta	Resultats	Conclusió
Com t'interessaria inscriure't a walkcity?	Google: 18 persones Via correu: 9 persones Facebook: 2 persones Microsoft: 1 persona	La majoria dels nostres usuaris volen ingressar d'amb ajuda del Google.
T'agradaria que hi hagués usuaris prèmium?	Si: 11 No: 11	La meitat de les persones que han respost aquesta enquesta estan favor de l'usuari prèmium. L'altre no estarien disposats a pagar per tenir aquest usuari.
T'agradaria poder posar una foto de perfil i un pseudònim?	1: 0 2: 1 3: 0 4: 1 5: 2 6: 2 7: 2 8: 3 9: 5 10: 6	La majoria de persones, a partir del 5, estan a favor de poder posar una foto de perfil i un pseudònim en la seva ciutat.
Creus que hauries de tenir algun avantatge a l'hora de començar amb aquest usuari? Quines?	La resposta és oberta, és a dir moltes diferents opinions.	Dins aquestes opinions podem extreure que les persones voldrien més edificis o un tutorial més extensos de com funciona l'app.
Et molestaria tenir anuncis per així poder finançar el joc?	Si: 4 No: 8	Els nostres clients normals no els molestaria tenir algun anunci per així poder finançar el nostre joc.
T'agradaria tenir un mes gratis de prèmium?	Si: 10 No: 1	Com podem entendre en els resultats que la majoria de persones estarien disposades a tenir un més gratis de prèmium.
Quins avantatges t'agradaria tenir si fossis un usuari prèmium? Per exemple edificis únics o bé millora més de pressa.	El fet de ser una resposta oberta hi ha moltes respostes diferents.	Dins aquestes respostes hi ha una majoria que proposen que poguessis millora més ràpidament.
Quines millores vols obtenir en començar	Si, crec que hauries de guanyar 1200 walkcoins (12.000 passes): 3	La majoria de persones que estan disposades a tenir un usuari prèmium vol poder tenir l'opció de guanyar

l'usuari?	Si, crec que hauries de guanyar poques walkcoins i alguna millora d'edifici: 1 No, jo crec que millor ser prèmium i et donin recompenses a mesura que vaig avançant: 0 Jo triaria les 2 opcions (guanyar diners a l'instant quan em registro i a mesura que vaig avançant): 7	diners a l'instant quan es registren i a mesura que van avançant.
A part de millores dins el joc, t'agradaria poder evitar anuncis?	Si: 11 No: 0	Tot els que van respondre a la pregunta estan a favor a evitar els anuncis amb l'usuari prèmium.
Com t'agradaria pujar de nivell?	Amb diferents accions com millorar els edificis: 9 Amb la quantitat de passes: 18	La majoria dels nostres usuaris voldran pujar de nivell dins la ciutat amb ajuda de la quantitat de passes que facin.
Voldries una història dins el joc que es veiés entre nivell i nivell (cinemàtiques).	1: 3 2: 3 3: 3 4: 2 5: 11	Com es pot entendre en les respostes la majoria volen tenir una història dins els propi joc.
Que vols obtenir en pujar de nivell?	Walkcoins (monedes): 3 Nous edificis i millores per aquests: 2 Nous reptes: 15 Altres: 2	La majoria de persones que van respondre l'enquesta volen assolir nous reptes en pujar de nivell dins la ciutat.
Voldries que hi hagués millores secretes?	Si: 14 No: 8	14 persones que fan la majoria volen que hi hagi millores secretes dins en la ciutat del nostre joc.
Quines millores secretes vols obtenir?	Resposta oberta	Les respostes han sigut molt diverses. Per moltes han coincidit amb què volen edificis únics.
Com voldries obtenir les millores?	Amb objectes que apareixen i desapareixen: 1 En un moment determinat del dia: 5 Segons la població on ets: 4	No hi ha hagut una majoria molt marcada, a cause de què tres de les quatre respostes a tria tenen pràcticament el mateix nombre de vots.

	Poden sortir segons la quantitat de passes: 4	
T'agradaria poder jugar amb els teus contactes?	Si: 21 No: 1	Per majoria absoluta els nostres clients voldran poder jugar amb els seus contactes.
T'agradaria poder fer competicions entre clubs?	1: 1 2: 1 3: 5 4: 5 5: 10	No es podria definir molt bé si els nostres usuaris voldrien fer competicions entre clubs, a cause del fet que el tres del mig són neutrals o poc concloents. Fan que no tinguem una resposta.
T'agradaria poder compartir walkcoins (diners del joc) o materials entre els integrants del club?	Si: 20 No: 2	La gran majoria de persones que han respost l'enquesta, estan a favor de poder compartir diners o materials en el joc.
Preferiries haver d'arribar a un nivell establert per poder estar dintre una comunitat o poder estar en una comunitat des del primer nivell?	Si: 12 No: 10	Les dues respostes han quedat molt ajustades, però amb una lleuger avantatge, la d'haver d'arribar a un nivell per poder accedir a un el club.
Quan puguis estar en una comunitat preferiries haver de complir uns requisits (com ara estar a un nivell establert, tenir una quantitat de passes fetes...) o poder entrar directament sense necessitat de requisits?	Si: 11 No: 11	Les respostes han acabat empatades. Per aquest motiu creiem que la millor forma per poder solucionar aquest problema, seria poder posar les dues opcions.
Que t'agradaria poder comprar en la botiga amb	Pregunta oberta.	Les respostes d'aquesta pregunta oberta han sigut molt poc concloents, perquè hi ha respostes que no es poden

diners reals?		aplicar dins el marc de la nostra botiga. Com per exemple: Vendre roba d'esport. Dins les que sí que ens serveixen, hi ha una certa majoria en edificis i walkcoins.
T'agradaria que una part dels diners guanyats en aquesta botiga anessin destinats a una organització benèfica?	Si: 20 No: 2	La gran majoria de persones que han respost l'enquesta, estan a favor a destinar els diners a una ONG que tracti sobre un tema similar a la nostra app.
Si has posat que no ho tens alguna idea escriu aquí al que pensis que es poden destinar aquests diners:	Pregunta oberta que només s'havia de respondre en cas d'haver-hi contestat no en l'anterior.	Les respostes d'aquesta pregunta oberta han sigut molt poc concloents, perquè hi ha respostes que no es poden aplicar dins el marc dels diners fora d'ONG. Únic és una que ens posar que millorem la jugabilitat.
Quin creus que hauria de ser el màxim i el mínim de diners reals que haurien de costar els productes en aquesta botiga?	Resposta oberta, però això tenim molts resultats	La resposta ha sigut molt complicada de decidir quin era interval correcte per posar com a preus en el joc. Per aquest motiu encare no està decidit.
Quanta quantitat de reptes diaris t'agradaria que hi hagués?	1: 3 2: 1 3: 7 4: 0 5: 7 6: 0 7: 1 8: 0 9: 1 10: 2	Hi ha hagut un empat tècnic entre tres reptes diaris i cinc reptes diaris. Per aquest motiu posarem les dues opcions per poder triar quina de les dues volen.

Quin tipus de premis t'agradaria rebre en completar els reptes diaris?	Walkcoins: 17 Nous edificis: 3 Altres: 2	La immensa majoria de les persones que han respost aquest, volen obtenir walkcoins en acabar un repte.
T'agradaria que al cap de fer una quantitat establerta de reptes diaris obtinguessis un premi exclusiu?	Si: 20 No: 2	La gran majoria de persones que han respost l'enquesta, estan a favor de poder assolir una recompensa en fer una quantitat establerta de reptes.
Quin tipus de reptes diaris t'agradaria que fossin?(fer una quantitat de passes, anar fins a un lloc establert al mapa...).	Pregunta oberta	Les respostes han sigut molt diverses. Per moltes han coincidit amb què els reptes siguin a partir la quantitat de passes.
T'agradaria que els reptes només estiguessin disponibles per un dia o que duressin fins que els acabessis?	Un dia: 10 Més d'un dia: 9 Altres: 3	Les dues respostes han quedat molt ajustades, però amb una lleuger avantatge, la duració total del repte sigui un dia.

2.4. Estudi de competència

Hem cercat 3 apps similars a WalkCity i les hem comparat amb ella:

App	Strava
Semblances	Contar les passes o quilometres que has recorregut durant el teu període esportiu.
Diferències	- Té un sistema GPS que et marca dins un mapa quin recorregut has fet. - No té un sistema de monedes on puguis aconseguir ni ciutat. - Té un sistema de publicació de fotos sobre el teu recorregut. També pot seguir i dona m'agrada a les fotos que més t'agrada.
Que copiarieu o millorariu?	- Afegirem un sistema que et marques els recorreguts que has fet. - Poder dona m'agrada a les ciutats dels teus amics.

App	Accupedo
Semblances	Contar les passes o quilometres que has recorregut durant el teu període esportiu.
Diferències	- Les calories cremades durant el teu dia. - Desglossi amb gràfics de la teva activitat física. - Té un sistema GPS que et marca dins un mapa quin recorregut has fet. A part et pot comparar les diferents - Mira la teva velocitat durant exercici físic.
Que copiarieu o millorariu?	- Mira la teva velocitat durant exercici físic. - Poder comparar els diferents exercicis fets.

App	Adidas Running By Runtastic
Semblances	- Contar les passes. - Et proposa diferents reptes que podràs complir. - Hi ha grups d'amics per poder-se motivar - Et pots marcar objectiu.
Diferències	- Té un sistema GPS que et marca dins un mapa quin recorregut has fet. - Entrenador per veu (tens entrenaments predissenyats, però van se'n suggerits a partir la veu). - Et recomanar diferents productes per poder córrer. - Compatible amb diferents polseres. - Comparteix els teus èxits.
Que copiarieu o millorariu?	- Comparteix els teus èxits. - Entrenador per veu.

2.5 Pla de negoci

Business Model Canvas		Disculda per: Mariona, Júlia i Paula		Disculda per: Sergi i Mireia		En: 04/02/	
						Iteración #	
Recursos Clau Què necessitem? - Jugadors - Patrocinados - Softwort - Guanys		Proposta de Valor Què ofereix la teva app? (funcionalitats) - Contar les passes - Tenir una comunitat dins el joc - Diferents nivells - Botiga amb diners reals - Reptes diaris		Relació amb els usuaris Eines que useu per comunicar-vos? - Xarxes socials - Telèfon i Gmail d'atenció al client.		Segment d'usuaris Retrat robot de l'usuari. (Conclusions del formulari) - Per totes les edats. - Destinat a persones amb interès a tenir un usuari premium	
Costos Quines despeses tindreu? - Subministraments Bàsics - Publicitat - Personal - Software - Manteniment		Vies d'ingres Com guanyareu diners? - Botiga dins el joc - Anuncis - Borsa		Inversions Que feu amb els guanys? - Millora la publicitat - Beneficis - Millora el programari - Donar a una ONG			

3. Màrqueting

3.1. Disseny del cartell



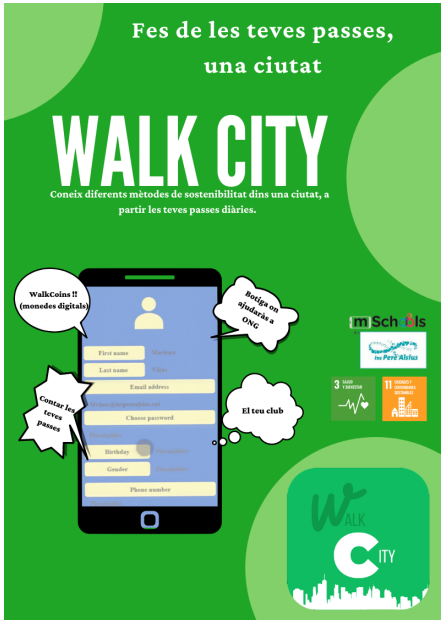
Aquest és el nostre disseny de pòster definitiu. El fons del cartell és de color verd fosc i si poden distingir diferents rodones de color verd clar, hem decidit utilitzar aquests dos colors, ja que són els colors principals de la nostra app.

També podem observar com en el mig del cartell hi ha un telèfon mòbil on a la pantalla si pot veure una pantalla de WalkCity. D'aquest mòbil i surten unes bafarades on a dintre hi han escrites les principals funcions de la nostra app.

En el nostre cartell si poden distingir 5 logos diferents que venen a ser: el logo de mSchools, el logo del nostre institut (INS Pere Alsius i Torrent), el logo de l'objectiu 3 (salut i benestar) de l'ODS, el logo de l'objectiu 11 (ciutats i comunitats sostenibles) de l'ODS i el logo de WalkCity.

Seguidament, si poden llegir les frases “Fes de les teves passes, una ciutat” i “Coneix diferents mètodes de sostenibilitat dins una ciutat, a partir de les teves passes diàries”. Per acabar, si pot veure, escrit en majúscules “WALK CITY”.

En aquesta graella hi trobareu els altres cartells que vam treballar per l'aplicació

	
Aquest és el nostre disseny de pòster definitiu. El fons del cartell és de color verd fosc i si poden distingir diferents rodones de color verd clar, hem decidit utilitzar aquests dos colors, ja que són els colors principals de la nostra app. També podem observar com en el mig del cartell hi ha un telèfon mòbil on a la pantalla si pot veure una pantalla de WalkCity. D'aquest mòbil i surten unes bafarades on a dintre hi han escrites les principals funcions de la nostra app. En el nostre cartell si poden distingir 5 logos diferents que venen a ser: el logo de mSchools, el logo del nostre institut (INS Pere Alsius	Aquest és el nostre altre disseny de cartell. Com podem bé podem veure, aquest té un color més fosc, pel fet que els únics colors que hi ha són el gris i el negre. A la part inferior si pot distingir una silueta d'una ciutat, on a dintre d'aquesta, hi ha els logos de l'ODS i el logo de mSchools. A la part del mig hi ha escrita una frase en anglès que diu "Make your steps a city", que traduïda al català vol dir "Fes de les teves passes una ciutat". Finalment, a la part superior del cartell hi ha un disseny del logo de WalkCity en blanc i negre.



i Torrent), el logo de l'objectiu 3 (salut i benestar) de l'ODS, el logo de l'objectiu 11 (ciutats i comunitats sostenibles) de l'ODS i el logo de WalkCity.

Seguidament, si poden llegir les frases “Fes de les teves passes, una ciutat” i “Coneix diferents mètodes de sostenibilitat dins una ciutat, a partir de les teves passes diàries”. Per acabar, si pot veure, escrit en majúscules “WALK CITY”.

3.2. Vídeo promocional

https://drive.google.com/file/d/1hLDz9jFMJJyiLO_OMD9r5Q63pi5NbcM8/view

3.3. Web

Enllaç a la “web”

<http://walkcity.iesperealsius.cat/>

4. Desenvolupament

4.3. Disseny

4.3.1. Disseny del logotip



Aquí es pot veure el nostre disseny de logo final. Es pot destacar per l'skyline d'una ciutat i el nom de la nostra app Walkcity. Com també es pot veure hi ha la W i C amb gran, fet que ens pot ajuda a adaptar el nostre logo a diferents plataformes.

En aquesta graella hi trobareu els altres logos que vam treballar per l'aplicació

		
Aquí es pot veure el nostre disseny de logo final. Es pot destacar per l'skyline d'una ciutat i el nom de la nostra app WalkCity. Com també es pot veure hi ha la W i C amb gran, fet que ens pot ajudar a adaptar el nostre logo a diferents plataformes.	Aquest és el segon logo que vam dissenyar. L'únic que canvia del logo final és que la seva forma en comptes d'aquesta arrodonida, és un quadrat perfecte.	Per fer aquest disseny de logo vam agafar el segon logo dissenyat i l'únic que li vam canviar va ser el color, ja que l'altre era de colors verds i aquest és de color blanc i negre.

		
Aquest és la nostra versió més minimalista de logo, en què els únics elements que hi destaquen són el nom de WalkCity i el color principal de la nostra app, que és el color verd.	Aquest és la nostra segona versió de disseny de logo minimalista. Com en l'anterior els únics elements que hi destaquen són el nom de WalkCity i en aquest cas el color negre.	Aquest és el nostre últim disseny de la versió minimalista. Aquest logo és igual que el primer de la seva versió, l'únic que canvia és el color del quadrat que enquadra el nom de WalkCity, ja que en aquest cas és gris.

4.3.2. Colors de la nostra app

Volem que el principal color de WalkCity sigui el verd, en totes les seves tonalitats. Pel fet que ens aporta segons la psicologia: Harmonia, calma, esperança; també el tenim molt lligat a la natural i a la sostenibilitat. Però volíem donar un punt d'alegria amb el color groc, a causa del fet que es troba de costat en el cercle cromàtic.





4.3.3. Esquema de navegació de pantalles

Walkcity té vuit pantalles amb diferents funcions.

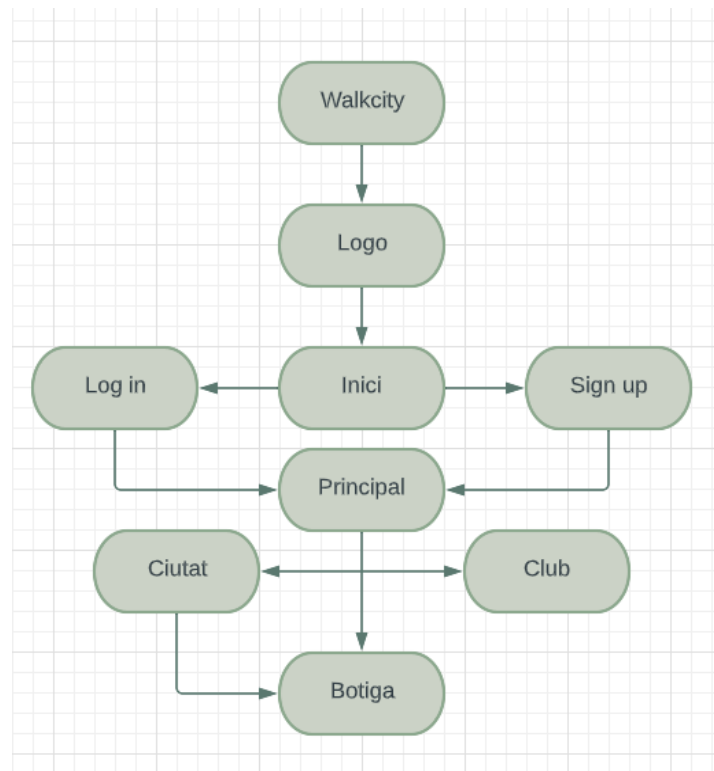
La primera pantalla hi ha el nostre logo. Després de clicar aquest logotip avançarà a la pantalla d'inici on podràs tria entre crear-te un compte o bé obrir el teu.

En aconseguir accedir a la pàgina inicial tindràs la possibilitat d'anar a tres llocs diferents, la botiga, la ciutat o el club. En aquesta mateixa pantalla podràs veure les passes, les monedes i nivell que tens en aquell moment.

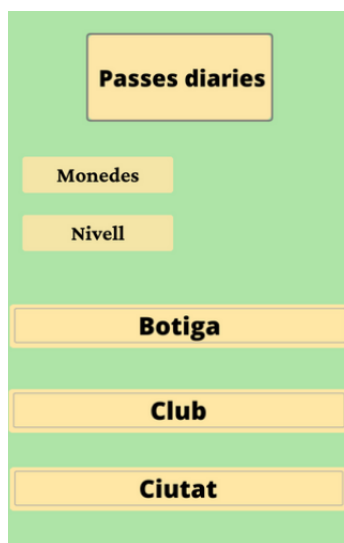
Si decideixes anar a botiga, trobaràs diferents objectes segons el nivell, que podràs comprar i col·locar en la teva ciutat.

En canvi, si vols anar a la ciutat, té la pot trobar molt contaminada i apagada a l'inici del joc, però a la mesura que avancis la ciutat anirà sent més sostenible i alegre.

Per últim, hi ha el club que servira perquè parlis amb els teus amics. A part de poder parlar també els podràs ajudar a assolir diferents tasques de les seves ciutats.



4.3.4. Disseny de les pantalles

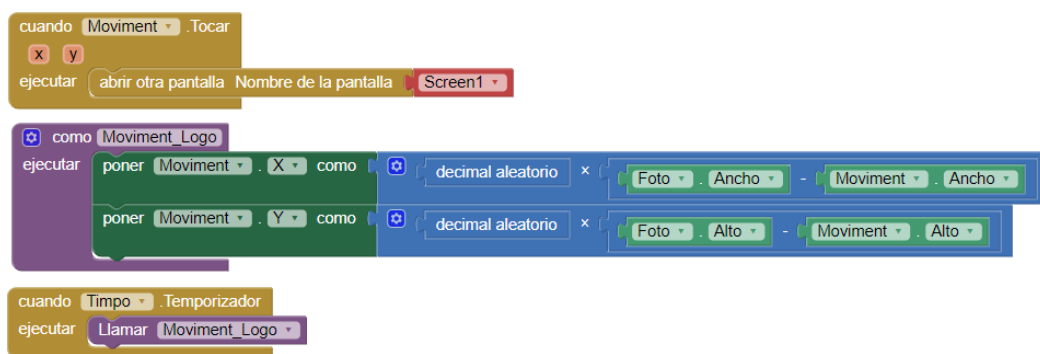


El disseny de les nostres pantalles és senzill, predominat un estil clàssic. Els colors a destacar serien el verd i el groc, les dues tonalitats són clares i apegades, pel motiu que no volien que fos molt vibrant i aclaparador.

Cal a destacar que la nostra ciutat sí que hi predomina el color quan ja no estar tan contaminada.

4.3.5. Explicació dels blocs

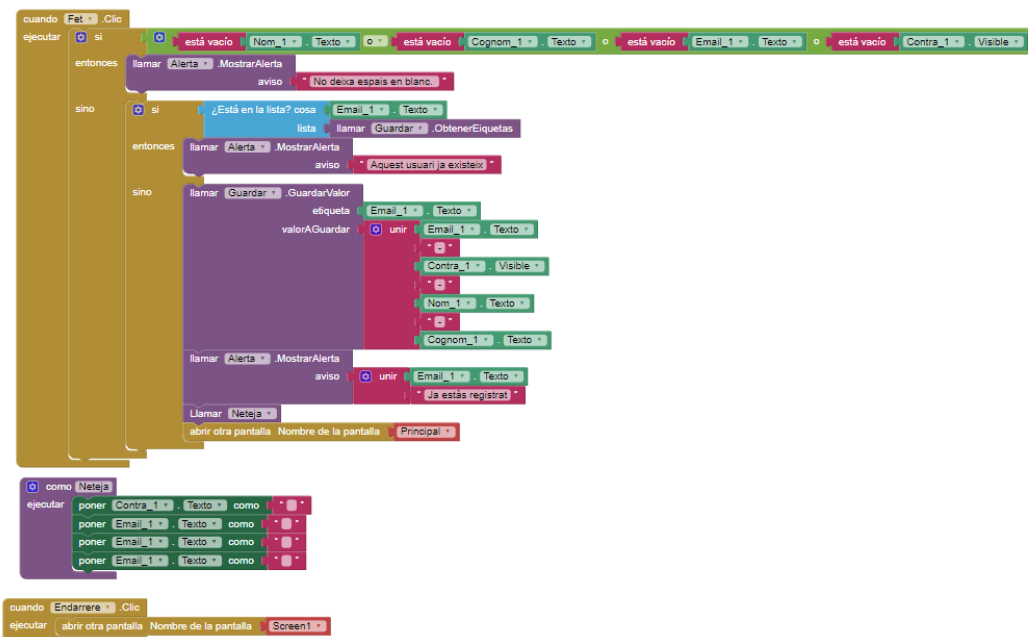
En el logo (primera pantalla): Hi ha el nostre logo amb moviment. Això ho hem aconseguit gràcies a una imatge mòbil sobre un llenç, també hem utilitzat un cronòmetre per donar moviment a la imatge.



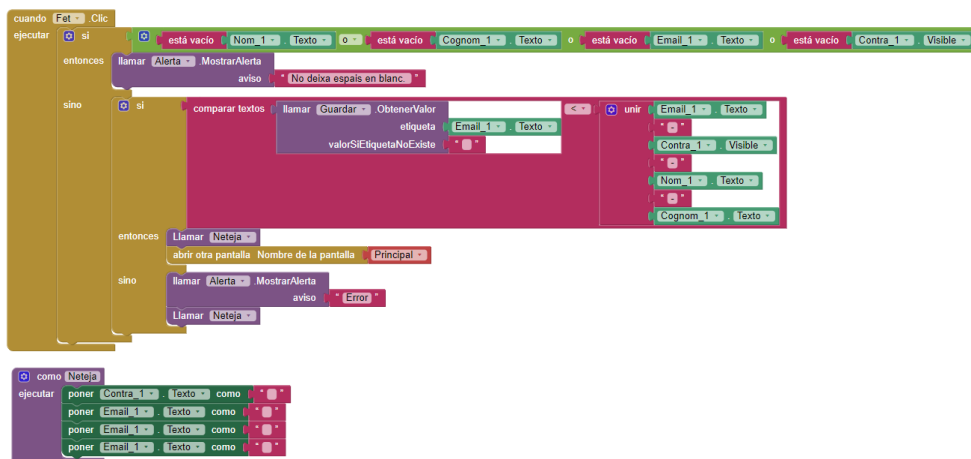
En la pantalla d'inici (segona pantalla): Hi ha dos botons, log in i el sign up. Aquest dos botons estan programats perquè obrin les seves respectives pantalles.



En la pantalla de sign up: Hi ha TinyBD que ens serveix per guardar i registra tot els nostres nous usuaris. Aquest nous clients han d'emplenar quatre caselles (nom, cognom, correu, contrasenya), tot seguit cal prémer el botó endavant. Aquest revisarà que no hi hagi cap espai en blanc ni cap usuari repetit. Hi haurà un altre mecanisme que netejarà els espais automàticament. Per últim, hi ha el botó d'endarrere que et fa tornar a la pantalla d'inici.



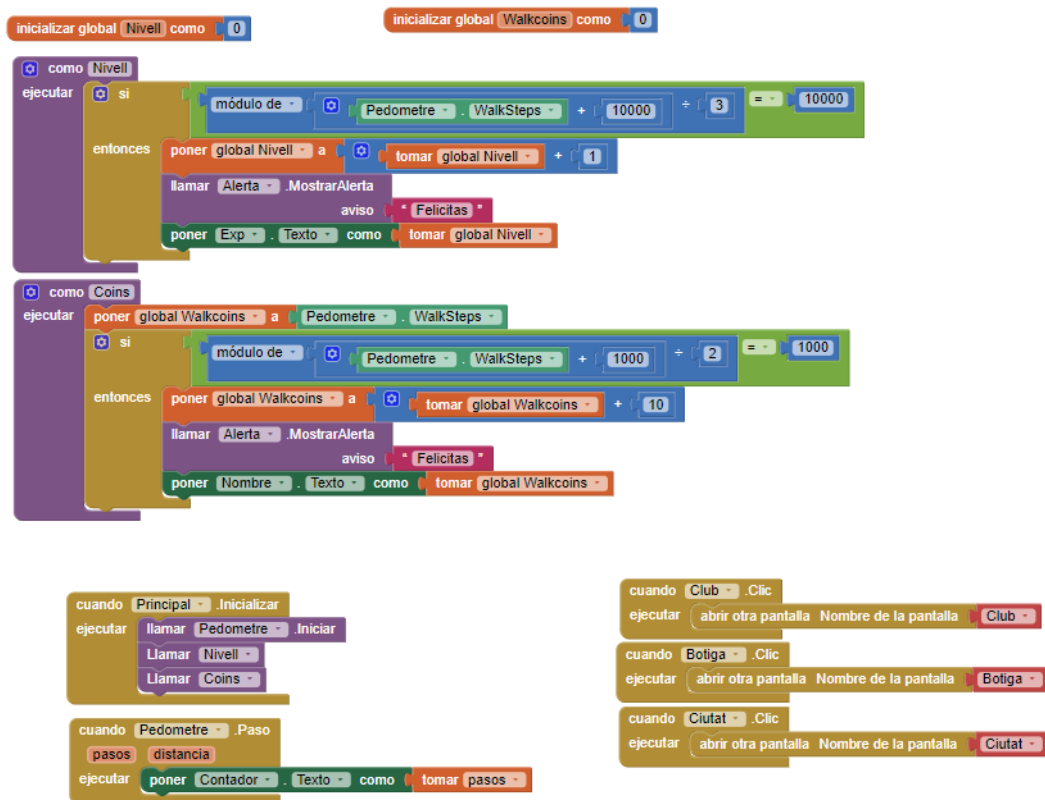
En la pantalla de log in: Hi ha TinyBD que ens serveix per revisar si l'usuari presentat esta dins el nostre sistema de dades. Els clients han d'emplenar quatre caselles (nom, cognom, correu, contrasenya), tot seguit cal prémer el botó endavant. Aquest revisarà que no hi hagi cap espai en blanc i que l'usuari estigui registrat. Hi haurà un altre mecanisme que netejarà els espais automàticament. Per últim, hi ha el botó d'endarrere que et fa tornar a la pantalla d'inici.



La pantalla principal és on hi ha el nombre de passes diàries, comptades amb el pedòmetre. Aquestes passes estan lligades al nivell que es compta a partir d'un mòdul d'una relació per cada 20.000 passes puges un nivell.

També aquestes passes estan lligades a les Walkcoins que a partir d'un mòdul igual que l'anterior crea una relació en aquest cas cada 1000 passes aconseguixes 10 monedes.

Des d'aquesta pantalla pots accedir a la teva ciutat, a la botiga pròpia del joc i al teu club d'amics.



4.3.6. Link de descàrrega del fitxer de l'AppInventor

https://drive.google.com/file/d/12Ipi4CW6_6tDMN0SVxrpg-93fycn0LJE/view?usp=sharing