

SPACEMONT

"La aplicación que te
hará ver las estrellas"
empresa:



Spacemont



ÍNDEX

PUNTS

1. INTRODUCCIÓ.....	PÀG.3
2.CREACIÓ DELS EQUIPS	PÀG.3
2.1.ROLS DE L'EQUIP.....	PÀG.4
3. CREACIÓ DE L'EMPRESA	PÀG.5
3.1 CONTACTE I XARXES SOCIALS	PÀG.5
3.2 CREACIÓ DEL NOM	PÀG.6
3.3 CREACIÓ DEL LOGOTIP.....	PÀG.6
4. SELECCIÓ DE LA IDEA.....	PÀG.7
4.1 CREACIÓ DEL NOM.....	PÀG.7
4.2 CREACIÓ DEL LOGOTIP.....	PÀG.8
4.3 CREACIÓ DE L'ESLOGAN.....	PÀG.9
5. MAPA DE FUNCIONALITATS.....	PÀG.9-10
6. BALSAMIQ.....	PÀG.11-12
7.DISENY MIT APP INVENTOR.....	PÀG.13-16
8. BLOCKS MIT APP INVENTOR.....	PÀG.17-42
9. APK DE L'APLICACIÓ.....	PÀG.43
10. PÒSTER.....	PÀG.44
11.MODEL DE NEGOCI.....	PÀG.45
12. CONCLUSIONS.....	PÀG.46
13. BIBLIOGRAFIA.....	PÀG.47

1. INTRODUCCIÓ

En aquesta aplicació hem volgut introduir part de l'aprenentatge infantil a un joc, fent així molt més amè la educació.

En els països nòrdics s'aplica aquesta idea, i els resultats són extremadament sorprenents.

Aquesta aplicació pot conscienciar a la societat de que l'educació va més enllà de només llibres i aules. Nosaltres, hem aplicat les noves tecnologies a l'aprenentatge.

2. CREACIÓ DELS EQUIPS

El nostre equip consta de 5 membres:

Xènia Seoane, Alex Viedma, Arnau Ruiz, Sergio Torres i Juan Zafra. Els cinc anem a l'escola IES Valerià Pujol i Bosh. Hem aprofitat que havíem de fer un treball d'informàtica, a una idea social-educativa.

2.1 ROLS DE L'EQUIP

PARTICIPANTS	ROLS
Xènia Seoane	Coordinador/creatiu
Juan Zafra	Explorador/creatiu
Arnau Ruiz	Constructor/coordinador
Àlex Viedma	Creatiu/constructor
Sergio Torres	Comunicador/explorador

ROLS	TASQUES
Creatiu	<p>Aportar idees per a la solució del problema detectat</p> <p>Dissenyar la imatge del lloc web de l'equip Disseny dels productes publicitaris: falca radiofònica i vídeo promocional</p> <p>Disseny de la interfície de l'app</p>
Coordinador	<p>Organitzar les carpetes virtuals i documents del grup</p> <p>Dissenyar i organitzar el lloc web del grup Coordinar las tasques dels membres de l'equip quan es treballa sobre un mateix procés Controlar el procés i fer el seguiment de les tasques fetes i les hores treballades</p>
Explorador	<p>Identificar problemes de l'entorn</p> <p>Fer cerques a Internet</p> <p>Parlar amb els possibles clients</p> <p>Establir el model de negoci</p>
Constructor	<p>Valorar la viabilitat de les idees</p> <p>Entendre com funciona i es programa una app Dissenyar el prototip d'app</p> <p>Programar l'app</p>
Comunicador	<p>Elaborar el material de comunicació</p> <p>Dissenyar el procés i els productes de publicitat de l'app</p> <p>Organitzar i gestionar la comunicació amb els experts</p> <p>Presentar el projecte en públic</p>

3. CREACIÓ DE L'EMPRESA

A finals del segon trimestre, el nostre professor d'informàtica, ens va proposar a crear una empresa i una idea per a una aplicació.

El grup es va crear ràpidament, però el problema de veritat es va presentar a l'hora de decidir cap a on es dirigiria l'empresa.

Vam considerar varies opcions, des de l'entreteniment audiovisual fins a una aplicació moral per ajudar a la societat, però ens vam enfocar, finalment, a la creació de videojocs amb finalitat educativa.

A més a més, la nostra aplicació és estrictament educativa i entretinguda.

3.1 CONTACTE I XARXES SOCIALS

Per garantir un bon servei al públic, vam crear comptes en les xarxes socials més utilitzades del moment. Així doncs, les persones que tinguin algun dubte sobre l'aplicació i/o empresa, tindran una resposta en menys de 24 hores.

A més a més, també hem creat un correu electrònic i un número de telèfon, per estar a l'abast de tot tipus de públic.

Les nostres xarxes socials:

- Instagram: spacenontapp
- Facebook: spacemontapp
- Twitter: spacemontapp
- Youtube: Spacemontapp

Correu electrònic i telèfon mòbil:

- Spacemont@gmail.com
- +34 639 082 782

3.2 CREACIÓ DEL NOM

Al principi no teníem una idea clara de com volíem dir-li a l'empresa, però com ja teníem el nom de l'aplicació (Spacemont), vam decidir agafar el mateix sufix (-mont), i canviar una mica el principi. Així llavors, l'empresa es va batejar amb el nom de SPYMONT.

3.3 CREACIÓ DEL LOGOTIP

En la creació del logotip, vam optar per fer varis exemples per després escollir el millor.

Per fer-los vam utilitzar sobretot la aplicació GIMP (editor d'imatges) e Internet, per agafar idees.

Dit això, els exemples resultants van ser aquests:



Vam estudiar les coses negatives i positives de cada un dels logotips; l'atractiu, el color, la lletra, el tema, etc..

I finalment es va decidir agafar el primer logotip.

Tot s'ha de dir que vam visualitzar altres alternatives, però al final ens vam decantar pels dos exemples exposats anteriorment.

4. SELECCIÓ DE LA IDEA

La idea de l'aplicació tampoc va ser fàcil de decidir. Entre tots els membres vam fer una pluja d'idees per tal d'escollir la millor opció.

La llista era la següent:

Xènia Seoane: reproductor mp3, siri

Àlex Viedma: convertidor de youtube

Arnau Ruiz: "marcianito", pong

Juan Zafra: joc de la serp, cronòmetre

Sergio Torres: aprendre els astres, brúixola, xat

Finalment, com ja heu pogut veure, es va agafar l'opció de crear l'aplicació sobre els estels i els astres i el joc del "marcianito", Així doncs, involucra el joc en l'aprenentatge de les persones, i per tant, és una eina útil per a la societat.

4.1 CREACIÓ DEL NOM

Una altra vegada no teníem clar el nom de la aplicació, però sabíem des del principi que hauria d'estar relacionada amb el tema tractat.

Així doncs, l'Àlex Viedma va decidir anomenar-la SPACEMONT. A tots els membres del grup ens va semblar bé, ja que "SPACE" significa "espai" en anglès.

Una vegada decidit el nom, ens vam posar a decidir el tipus de lletra; però aquesta no es va desenvolupar fins que no vam acabar el pòster publicitari.

D'aquesta manera, el resultat de la lletra es va fer a través de l'editor d'imatges GIMP.

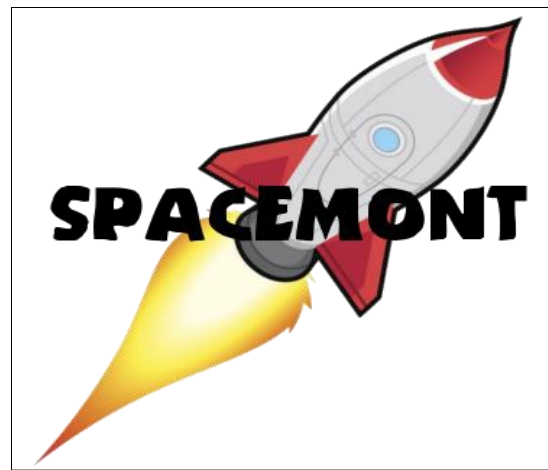


SPACEMONT

4.2 CREACIÓ DEL LOGOTIP

Volíem que el nostre logotip representés molt bé l'aplicació en sola imatge. Així doncs l'Àlex Viedma es va encarregar de dur a terme aquesta tasca.

Aquestes van ser les dues maquetes:



Després d'avaluar la primera opció, vam decidir que es fes un altre logotip, ja que no ens agradava molt el primer. Dit això, es va fer un altre i, tot veient el resultat, vam decidir quedar-nos amb el segon.

4.3 CREACIÓ DE L'ESLOGAN

A l'hora de crear l'eslogan, van presentar varies opcions:

“La aplicación que te hará ver las estrellas”

“La generación estelar”

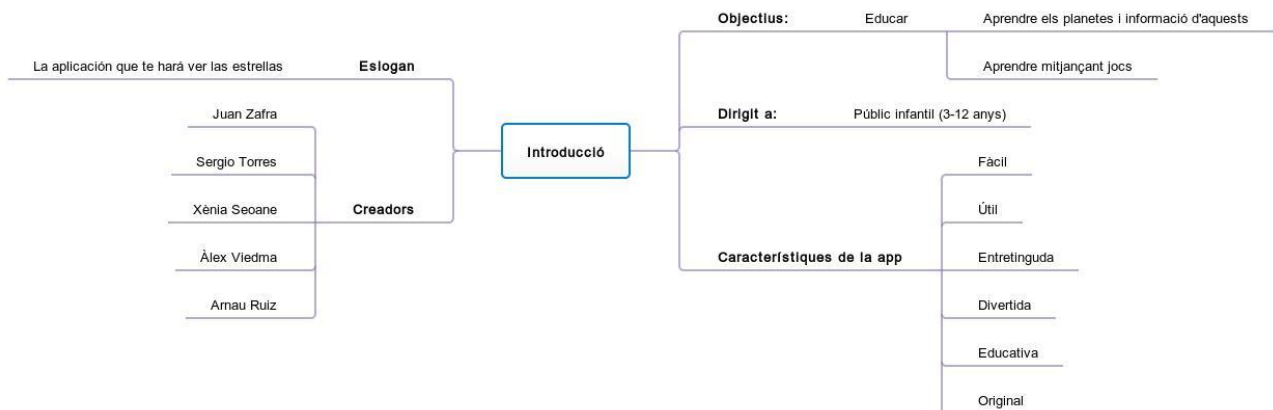
“Think different, learn playing”

“Stay curious, play & learn”

Valorant aquestes opcions ens vam decantar per la primera; “La aplicación que te hará ver las estrellas”, ja que és més adequada per el públic i té més relació amb la nostra aplicació. També es juga amb les paraules i frases fetes.

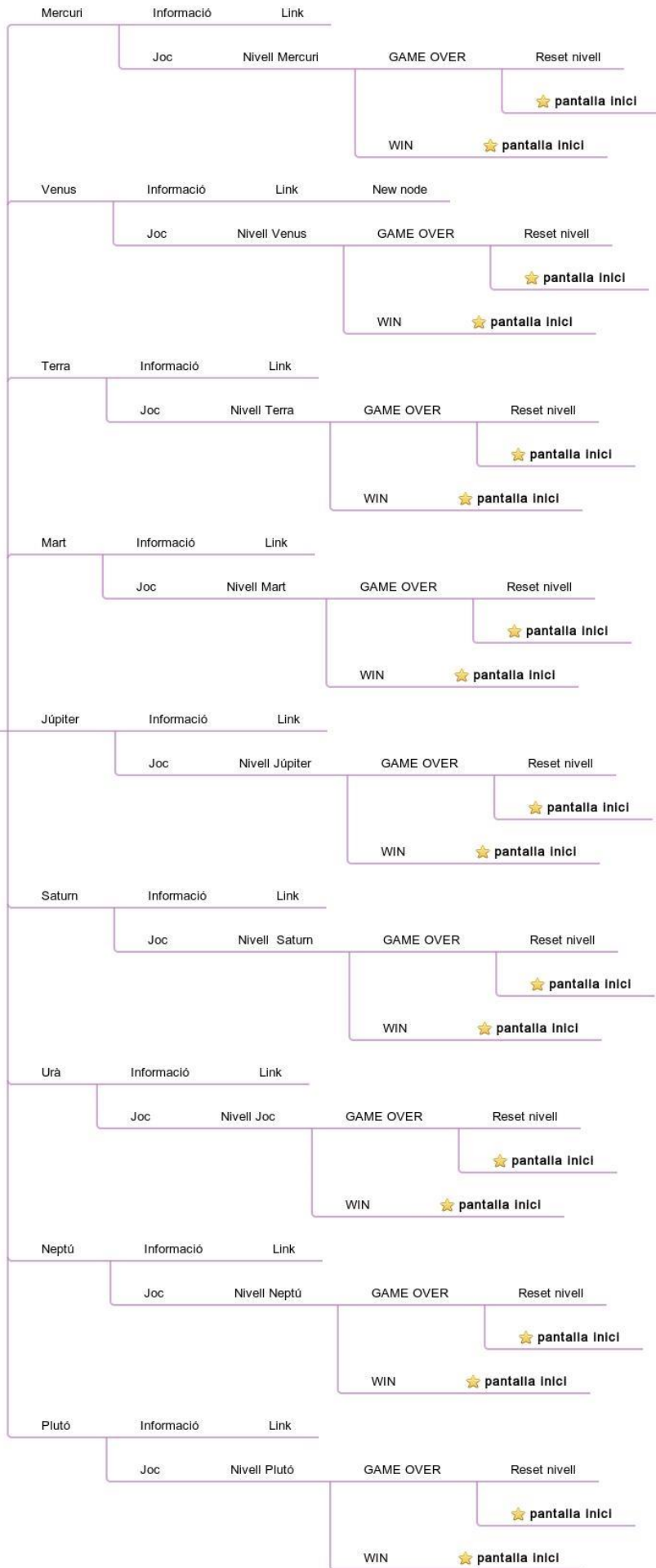
5. MAPA DE FUNCIONALITATS

Aquests mapa de funcionalitats tenen com a finalitat introduir a tot aquell que tingui dubtes sobre la creació i les característiques de la aplicació. Es van fer a partir d'una pàgina web anomenada Mind42.



Spacemont

★ Pantalla Iníci

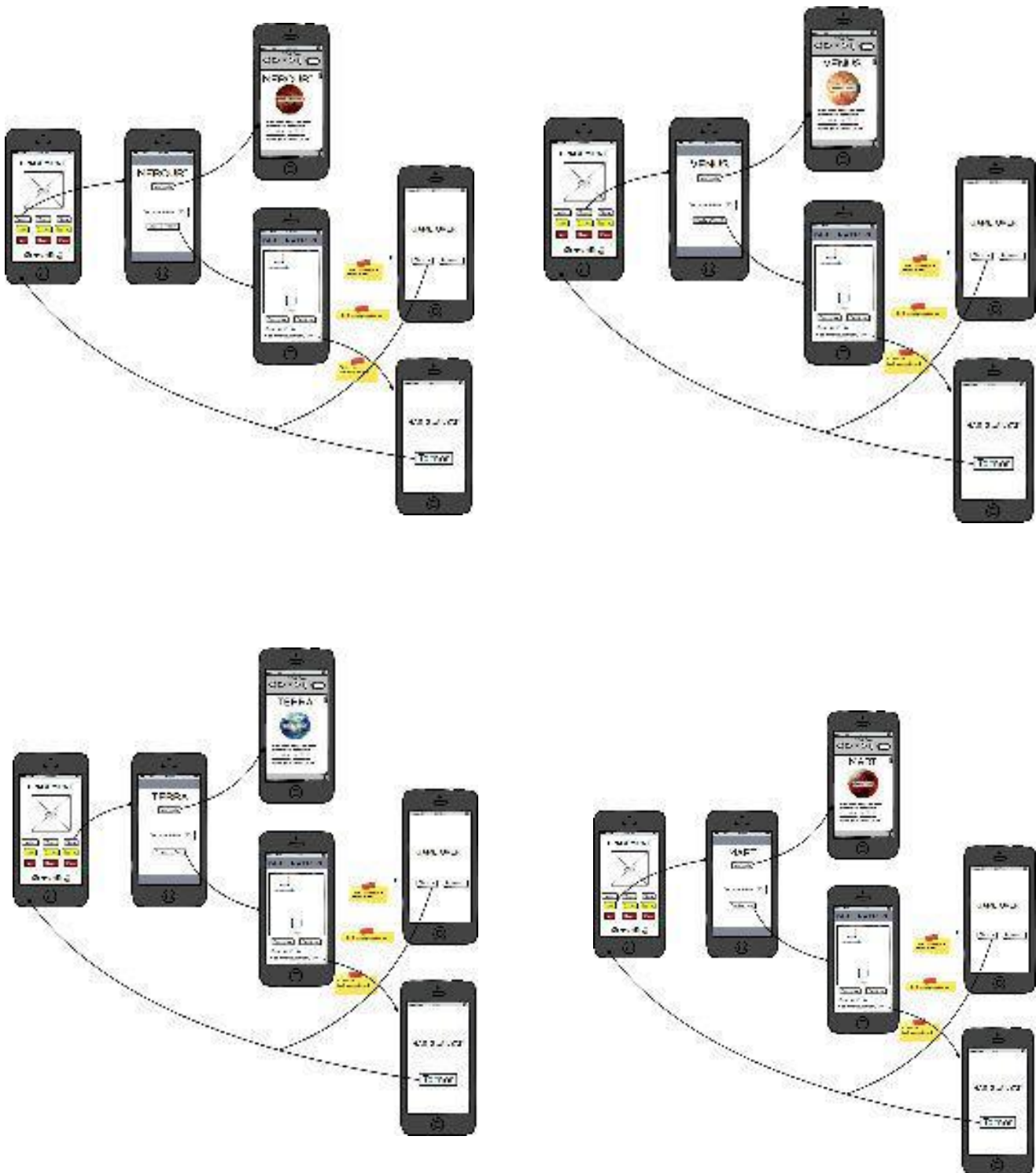


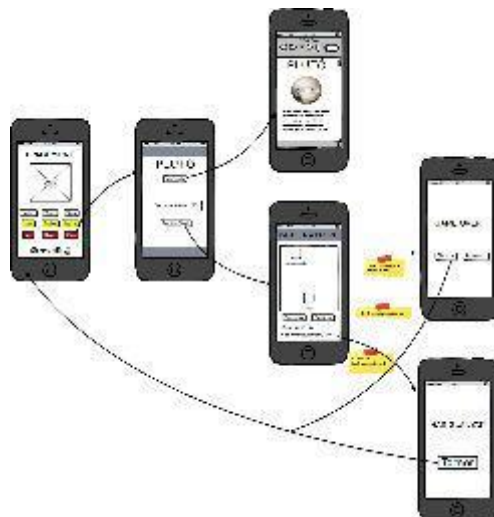
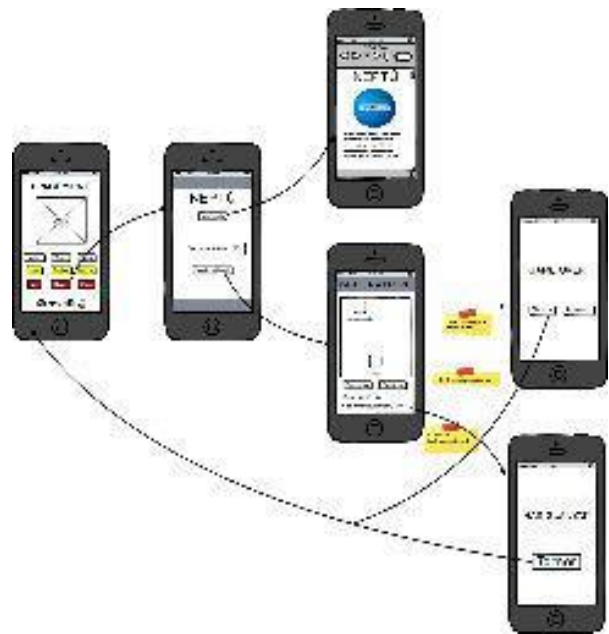
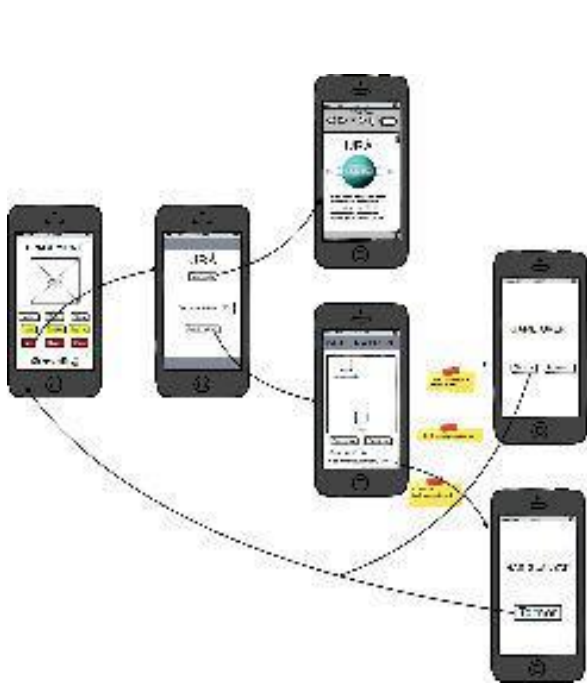
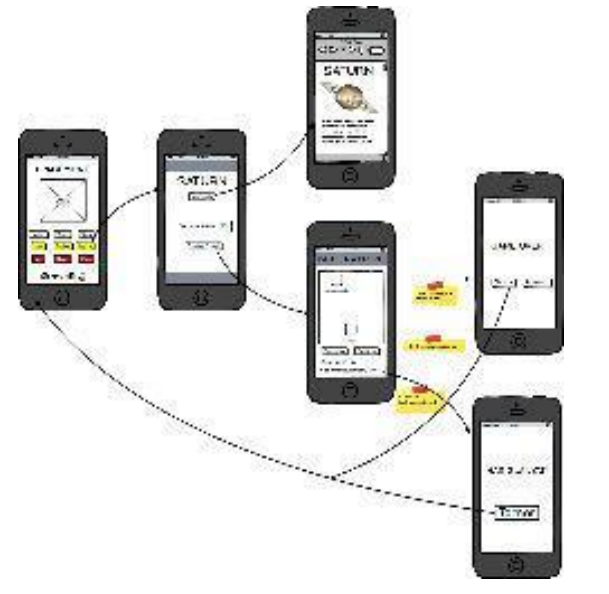
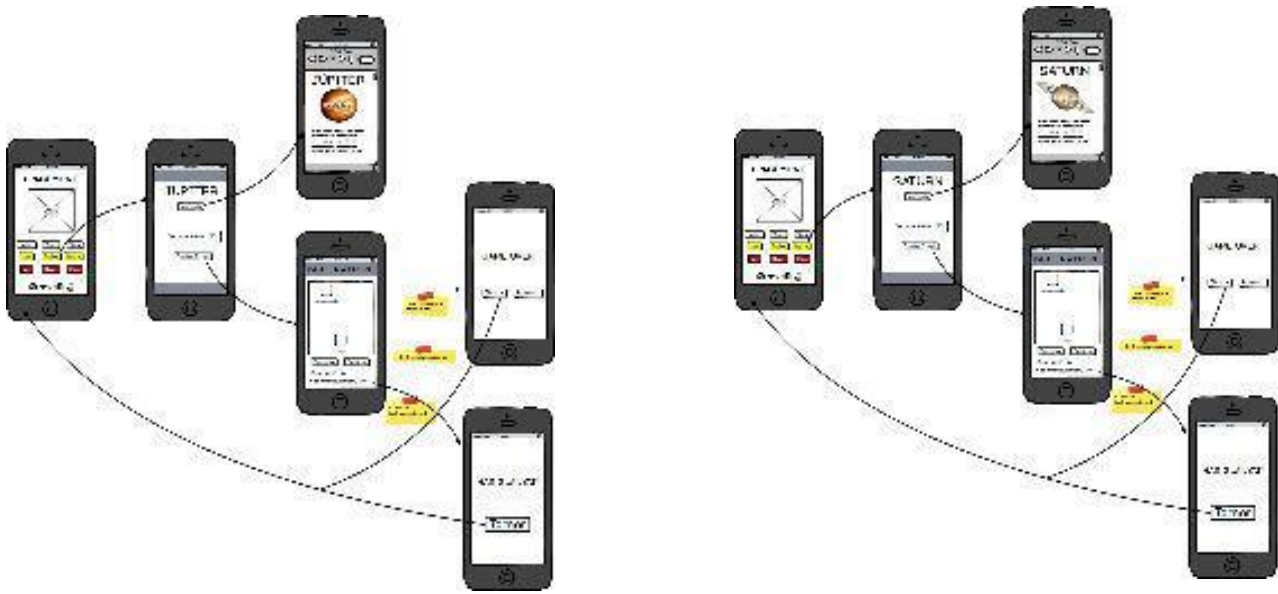
quests

6. BALSAMIQ

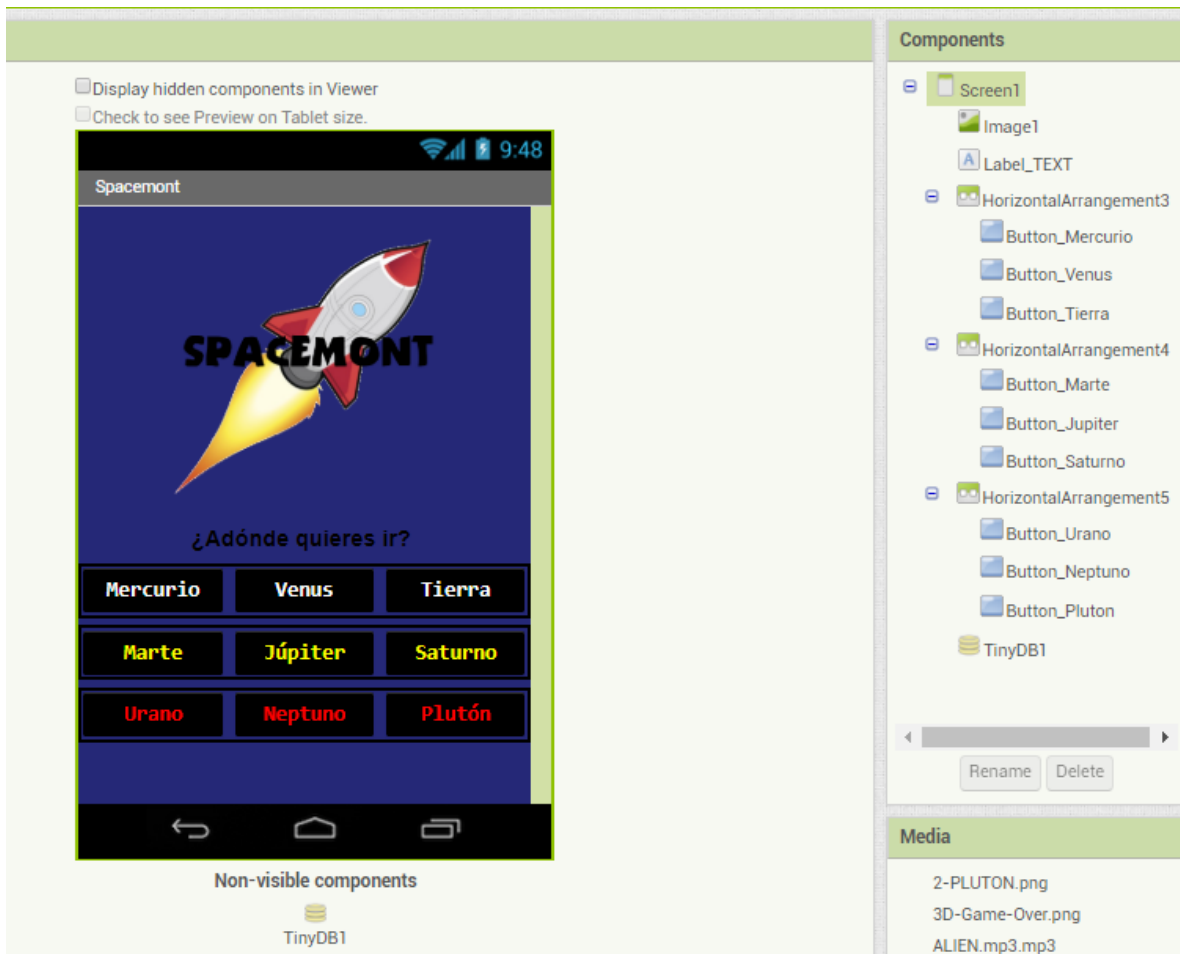
Per tal de fer un croquis de la nostra futura app, vam utilitzar una pàgina web especialitzada en fer-los, anomenada Balsamiq.

Aquest esquema permetia fer-nos una idea de com quedaria la app un cop analitzades les pantalles.





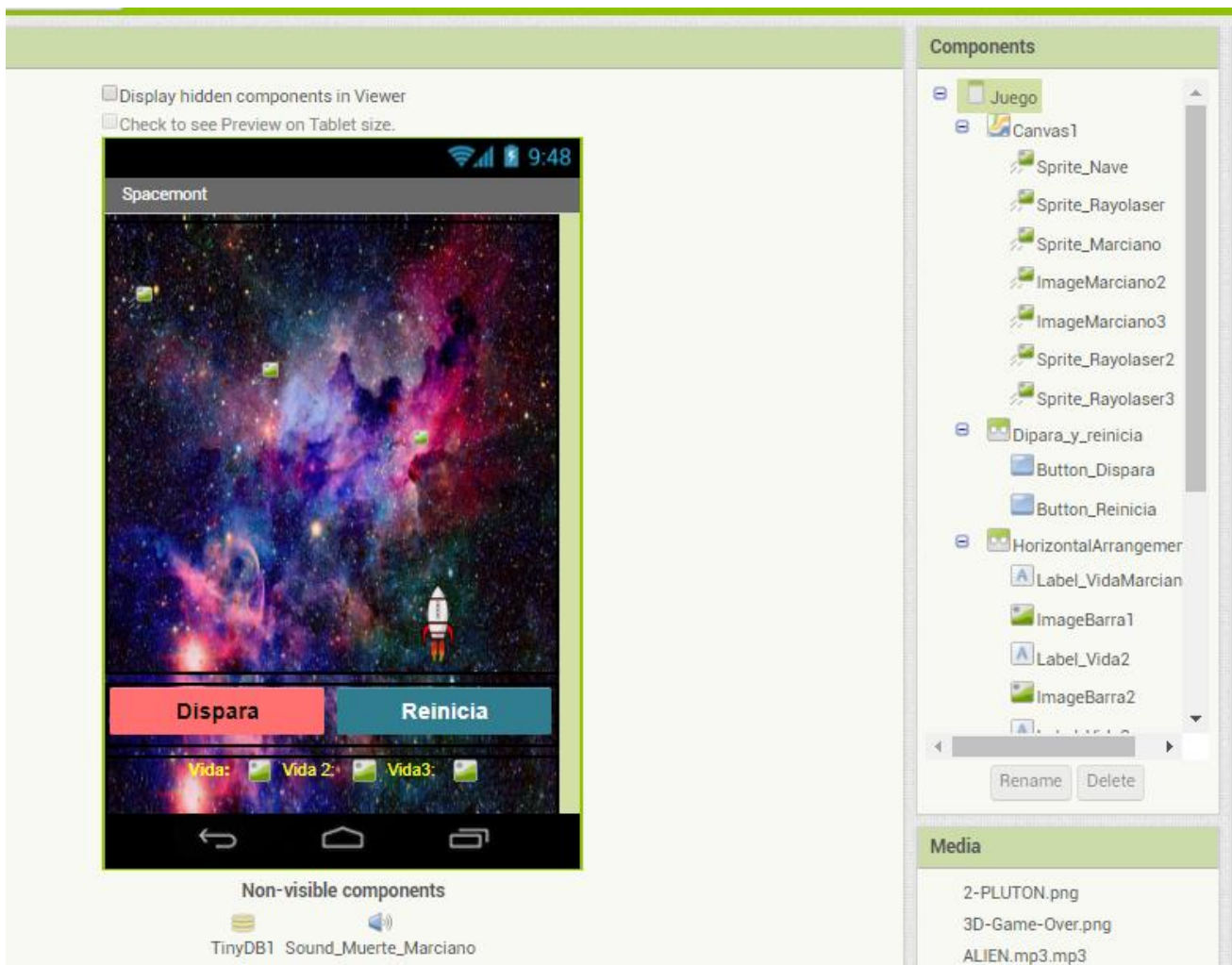
7. Diseny mit app inventor



-Aquesta és la pantalla inicial. La qual conté una imatge per disseny i nou botons que et porten a la següent pantalla.



-En aquesta pantalla hi ha un títol, dos botons, una imatge i un text. Tots aquests elements variaran depèn de quin botó hages clicat abans.

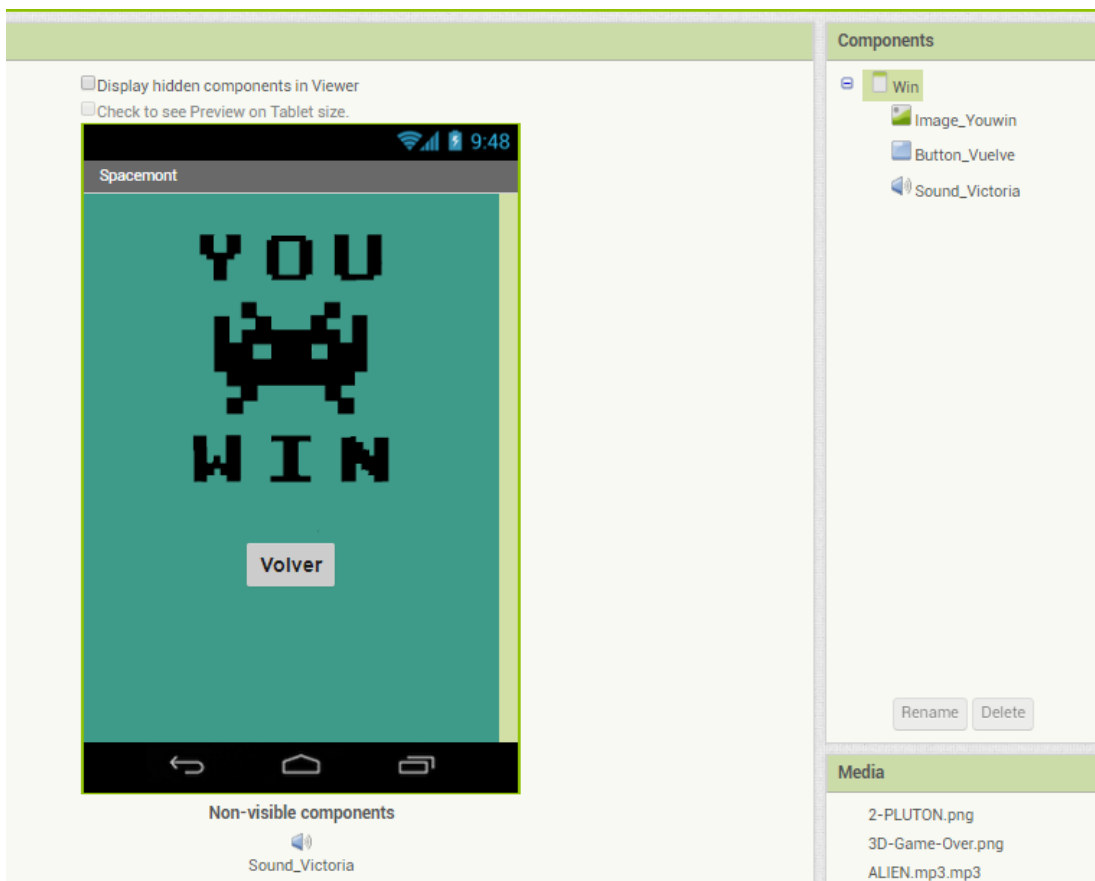
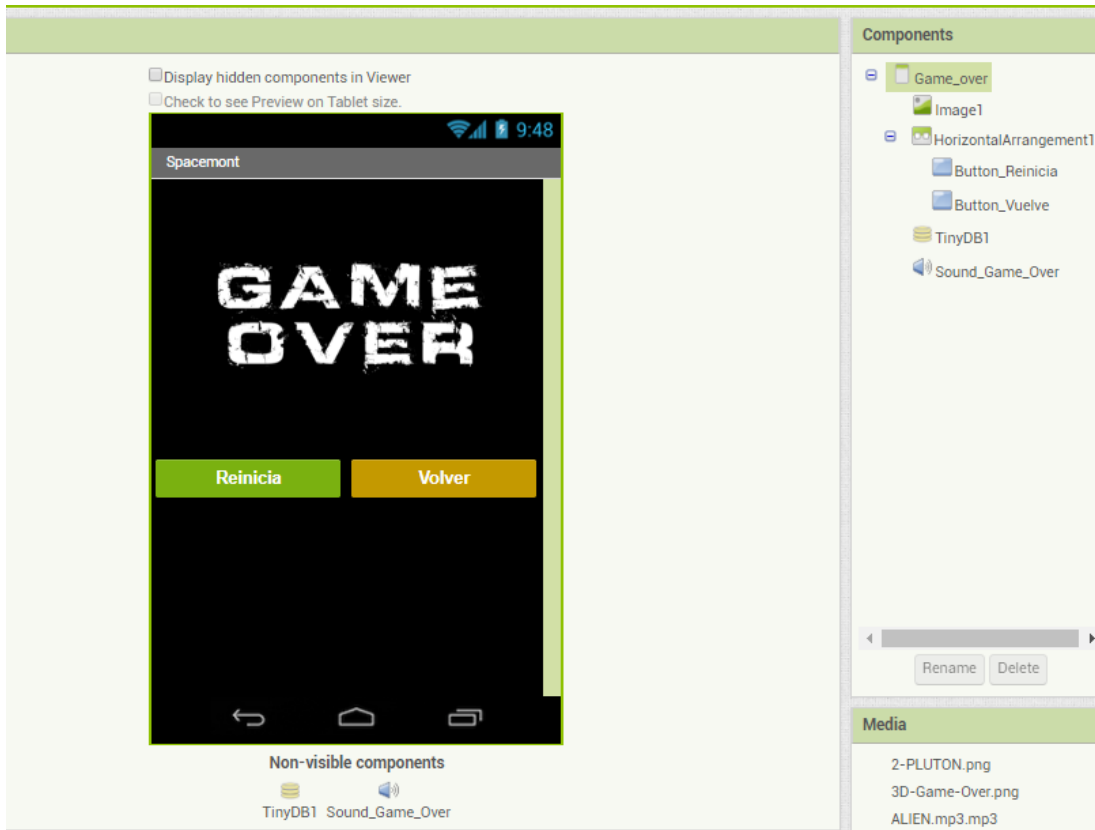


-Aquesta és la pantalla més complexa de l'aplicació.

Hi conté un canvas amb sprites (els extraterrestres canvien depenent el nivell), botons, etiquetes, ...

- I finalment, depenent de si guanyes o no arribaràs a una de les dues següents.

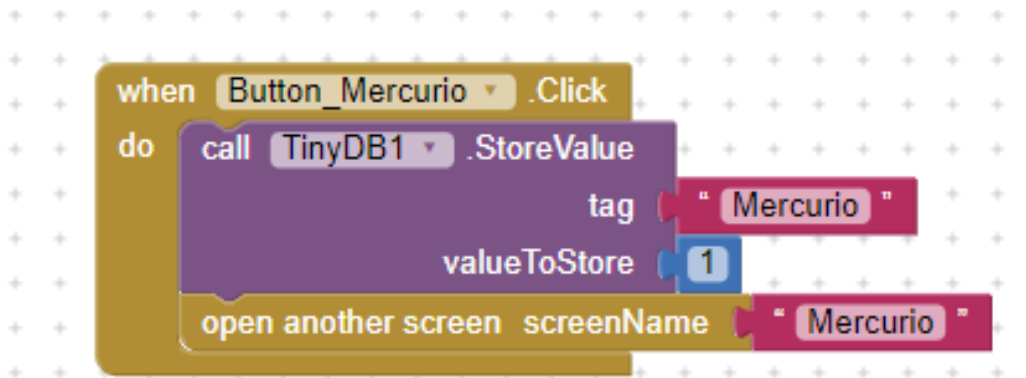
-



8. Blocks mit app inventor

Explicar totes les instruccions i condicionals del l'app seria molt complexe. En general l'app com conté 9 nivells, hi existeixen moltes repeticions, explicarem l'ho més important.

Primera pantalla "Screen1"

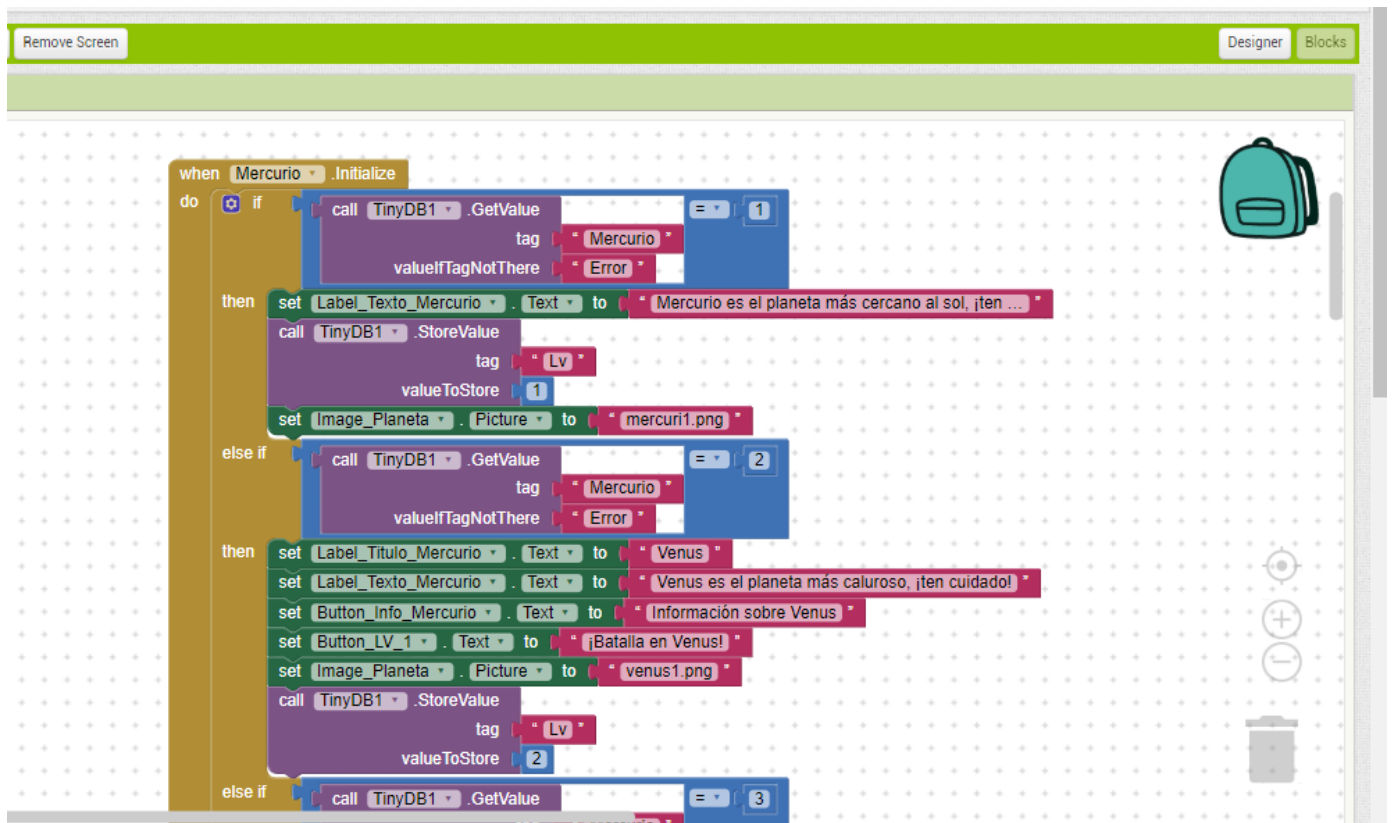


- En la primera pantalla utilitzem aquest condicional que ens permet guardar un valor a tinyDB1, el qual s'anomenarà "Mercurio" (Nom de la segona pantalla) i tindrà un valor que variarà depenent de el botó que hagi clicat (Mercurio=1, Venus=2, Tierra=3... Plutón=9)

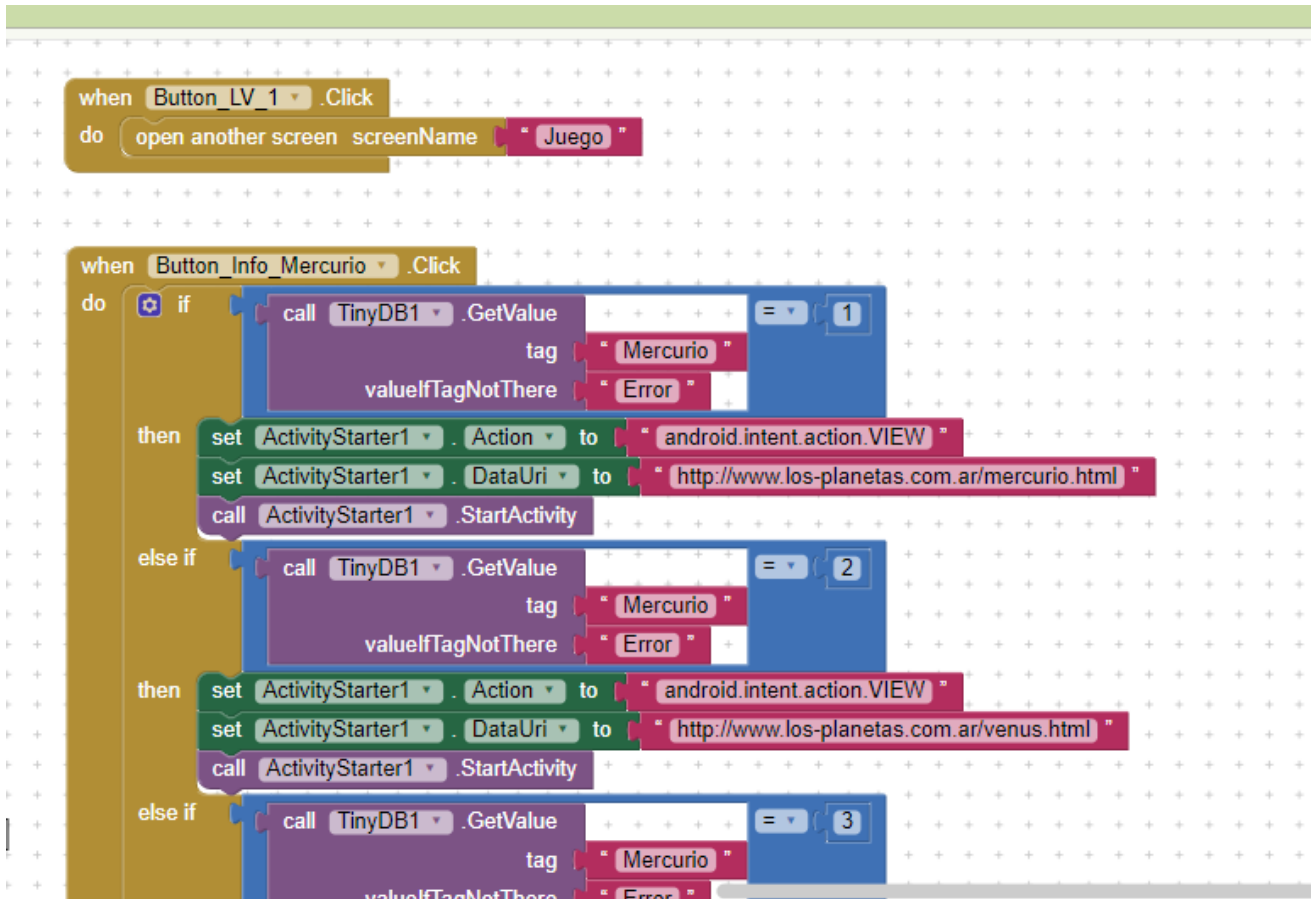


- Així quedaria la pantalla.

Segona pantalla "Mercurio"



- Quan inicialitzem la pantalla, llegirem el valor de tinyDB1 que hagem guardat amb l'etiqueta de mercurio. Si el valor és 1, canviarem el text de una etiqueta, la imatge del planeta i guardarem un altre valor a tinyDB1, en aquest cas l'etiqueta serà "Lv" el valor, com abans (Mercurio=1, Venus=2, Tierra=3... Plutón=9).
- En cas de que el valor que llegeixi tinyDB1 estigui entre 2-9 canviarà el títol, el text d'una etiqueta, el text de dos botons, la imatge i com abans guardarem el valor "Lv".



- Ara configurarem els dos botons. EL primer el que ens porta al joc, simplement ens enviarà directa a la pantalla de "Juego", com ja hem vist abans, ja tenim un valor guardat per a fer els lv del joc.
- Quan prenem el botó "info_Mercurio" fem que el programa llegeixi el valor del tag "Mercurio" (per tal de saber a quin planeta hi estàs) i depenent d'un planeta o un altre, amb l'activityStarter, t'enviem a una pàgina web on defineix i explica moltes curiositats del planeta on siguis.

Mercurio

¡Batalla en Mercurio!

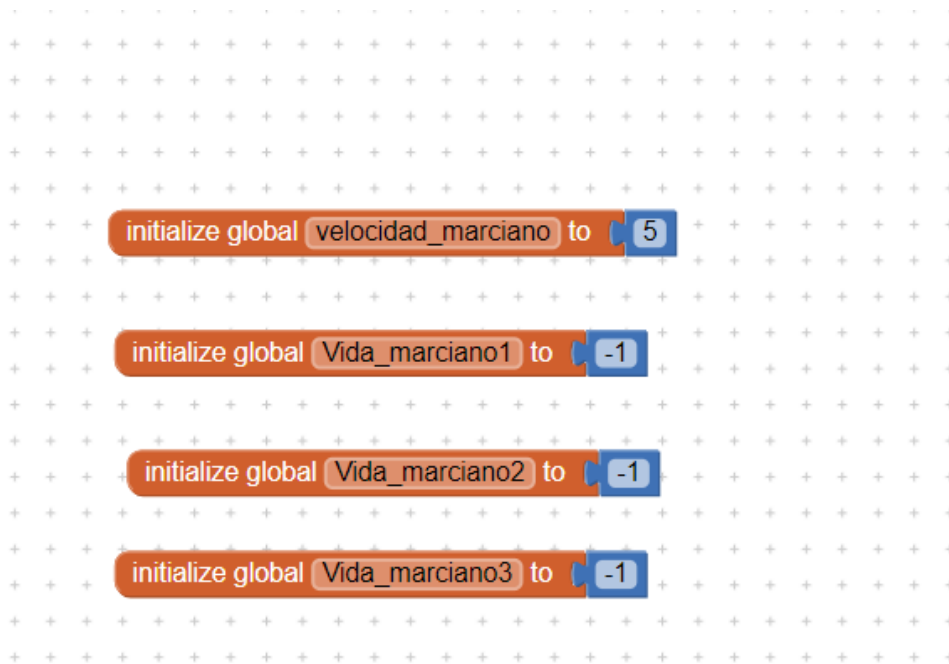


Informacion sobre mercurio

Mercurio es el planeta más cercano al sol,
¡ten cuidado!

- Así quedaría la pantalla.

Tercera pantalla "Juego"



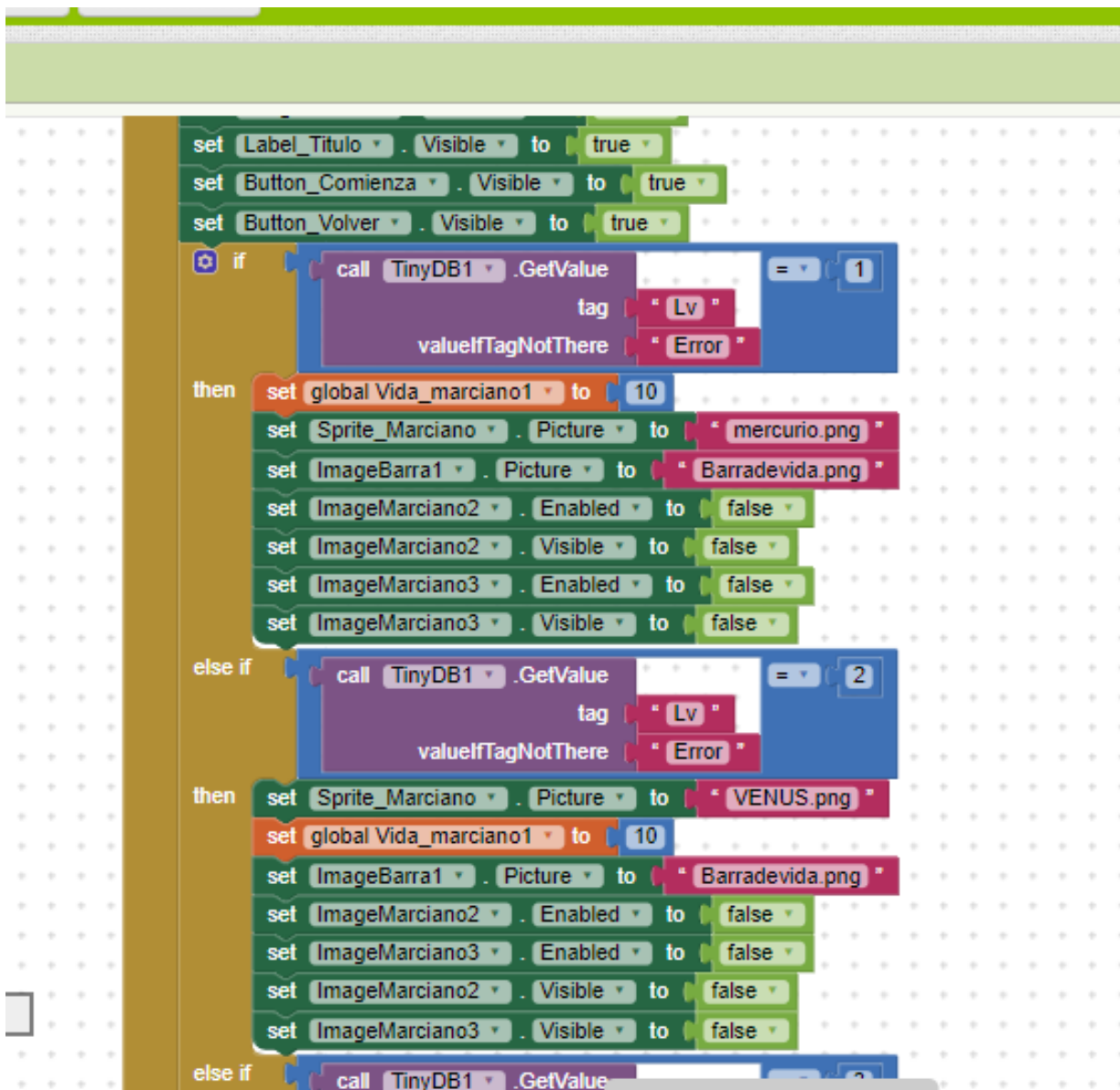
- Per començar, necessitarem 4 variables definides, Velocitat del extraterrestre (comença amb el valor de 5, encara que la canviarem en un futur pròxim) i les vides del extraterrestres. En el llarg dels 9 nivell hi poden aparèixer 1, 2 o fins i tot 3 extraterrestres, per això necessitem 3 variables de vida. Les variables de vida començaran a -1 ja que, com en un futur veurem, no poden ser 0.

```
when Juego .Initialize
do
  set Sprite_Marciano . X to 1
  set Sprite_Marciano . Y to 30
  set ImageMarciano2 . X to 90
  set ImageMarciano2 . Y to 83
  set ImageMarciano3 . X to 196
  set ImageMarciano3 . Y to 131
  set Sprite_Marciano . Speed to 0
  set ImageMarciano2 . Speed to 0
  set ImageMarciano3 . Speed to 0
  set Canvas1 . Visible to false
  set Button_Dispara . Visible to false
  set Button_Reinicia . Visible to false
  set Label_VidaMarciano . Visible to false
  set Label_Vida2 . Visible to false
  set Label_Vida3 . Visible to false
  set ImageBarra1 . Visible to false
  set ImageBarra2 . Visible to false
  set ImageBarra3 . Visible to false
  set Label_Titulo . Visible to true
  set Button_Comienza . Visible to true
  set Button_Volver . Visible to true
  if call TinyDB1 .GetValue [ ] = 1
```

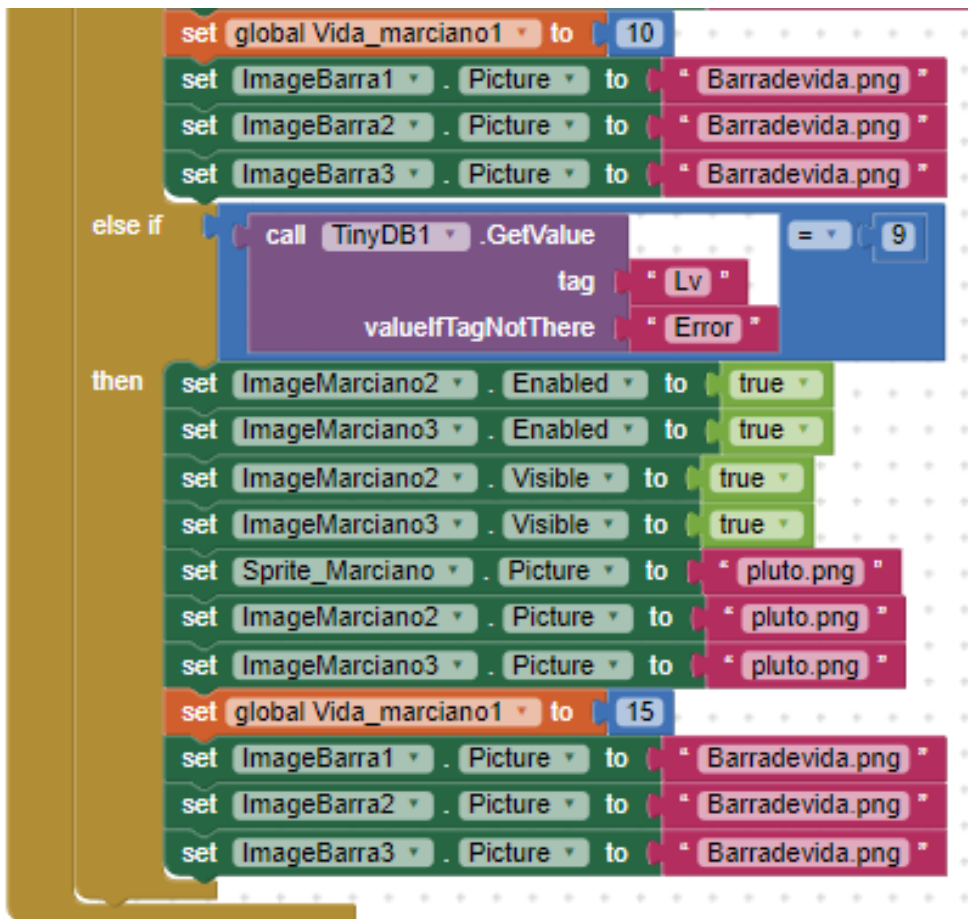
- Quan el joc s'inicialitza, definim la posició, velocitat, i sobretot els elements que volem que es puguin veure o no.



-Així queda la pantalla.



- Una vegada en definit tot allò, llegim la variable que em guardat al tinyDB1 amb el tag "Lv", si és 1 definirem el valor de la vida, posarem la imatge corresponent al Sprite del extraterrestre i la seva corresponent barra de vida. Els extraterrestres 2 i 3 no els utilitzarem. En canvi en altres nivells si que els necessitarem.

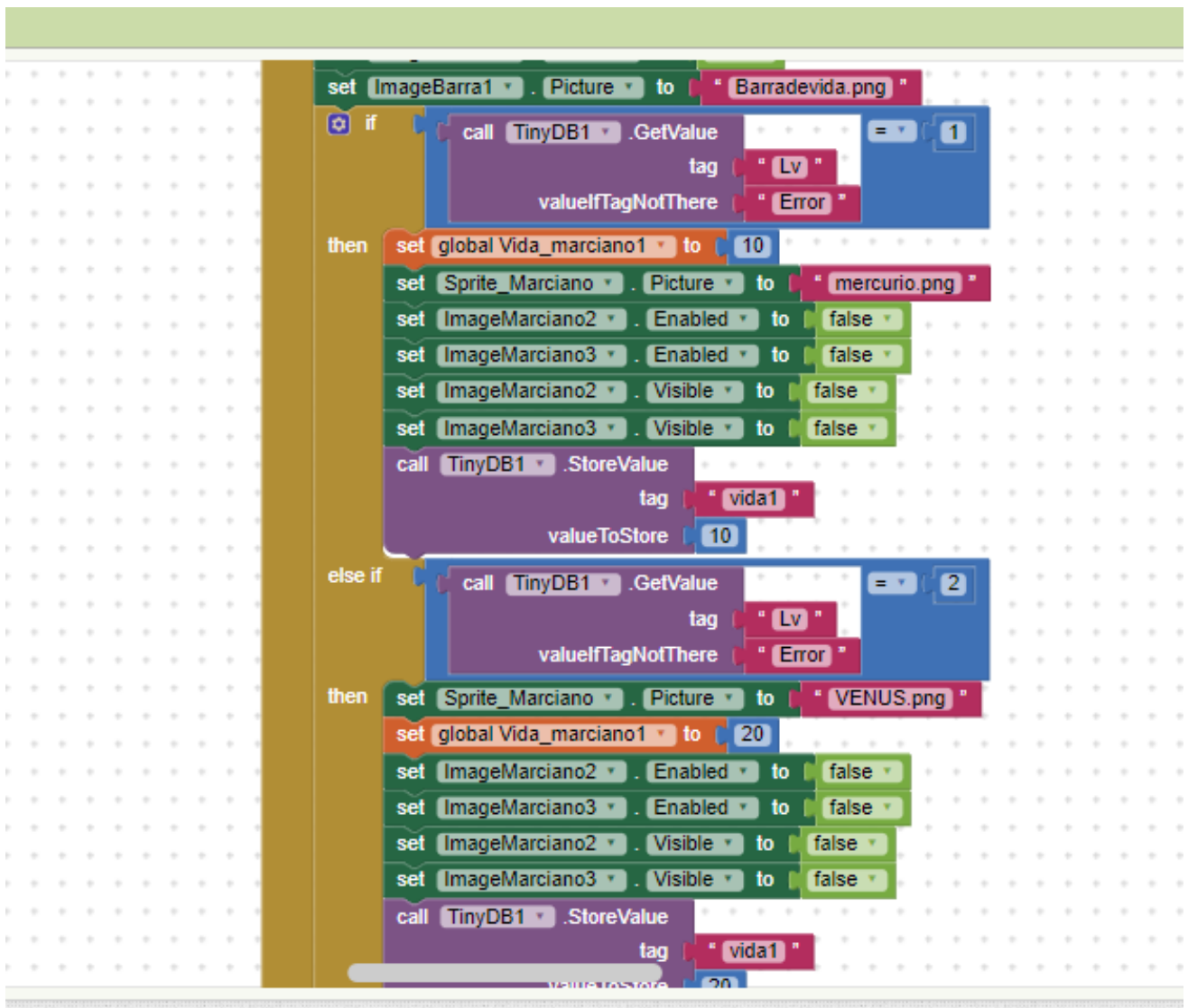


```
set global Vida_marciano1 to 10
set ImageBarra1 . Picture to "Barradevida.png"
set ImageBarra2 . Picture to "Barradevida.png"
set ImageBarra3 . Picture to "Barradevida.png"
else if call TinyDB1 .GetValue tag "Lv" valueIfTagNotThere "Error" = 9
then set ImageMarciano2 . Enabled to true
set ImageMarciano3 . Enabled to true
set ImageMarciano2 . Visible to true
set ImageMarciano3 . Visible to true
set Sprite_Marciano . Picture to "pluto.png"
set ImageMarciano2 . Picture to "pluto.png"
set ImageMarciano3 . Picture to "pluto.png"
set global Vida_marciano1 to 15
set ImageBarra1 . Picture to "Barradevida.png"
set ImageBarra2 . Picture to "Barradevida.png"
set ImageBarra3 . Picture to "Barradevida.png"
```

- Un exemple del nivell 9.

```
when Button_Comienza . Click
do
  set Label_Titulo . Visible to false
  set Canvas1 . Visible to true
  set Button_Dispara . Visible to true
  set Label_VidaMarciano . Visible to true
  set Button_Reinicia . Visible to true
  set global Vida_marciano1 to 10
  set Sprite_Marciano . Enabled to true
  set Sprite_Marciano . Visible to true
  set global velocidad_marciano to 10
  set Sprite_Marciano . Speed to get global velocidad_marciano
  set ImageBarra1 . Visible to true
  set ImageBarra1 . Picture to "Barradevida.png"
  if
    call TinyDB1 .GetValue
      tag "Lv"
      valueIfTagNotThere "Error"
    = 1
```

- Quan cliquem el botó "comienza" cambien les variables de velocitat i vida, posem la velocitat de sprite com a la variable de velocitat i posem visible el canvas i els seus elements.



- També farem que torni a llegir el valor de "Lv", que torni a posar els sprites que utilitzarem en enable i emmagatzemi un altre valor a tinyDB1, la vida.

```
when Button_Reinicia .Click
do
  set Canvas1 . Visible to false
  set Label_Titulo . Visible to true
  set Button_Dispara . Visible to false
  set Label_VidaMarciano . Visible to false
  set Label_Vida2 . Visible to false
  set Label_Vida3 . Visible to false
  set Button_Reinicia . Visible to false
  set global velocidad_marciano to 0
  set Sprite_Marciano . Speed to get global velocidad_marciano
  set ImageMarciano2 . Speed to get global velocidad_marciano
  set ImageMarciano3 . Speed to get global velocidad_marciano
  set Sprite_Marciano . X to 1
  set Sprite_Marciano . Y to 30
  set ImageMarciano2 . X to 90
  set ImageMarciano2 . Y to 83
  set ImageMarciano3 . X to 196
  set ImageMarciano3 . Y to 131
  set ImageBarra1 . Visible to false
  set ImageBarra2 . Visible to false
  set ImageBarra3 . Visible to false
```

- Com tot joc, necessitarem un botó que reinici. Amb aquest bloc aconseguim que el jugador pugui tornar a la pantalla de "Batalla en el espació".

```

when Sprite_Nave .Dragged
  startX  startY  prevX  prevY  currentX  currentY
do
  call Sprite_Nave .MoveTo
    x  get currentX
    y  Sprite_Nave .Y
  if Sprite_Rayolaser .Y < 189
  then set Sprite_Rayolaser .X to Sprite_Rayolaser .X
  else set Sprite_Rayolaser .X to Sprite_Nave .X
  if Sprite_Rayolaser2 .Y < 189
  then set Sprite_Rayolaser2 .X to Sprite_Rayolaser2 .X
  else set Sprite_Rayolaser2 .X to Sprite_Nave .X
  if Sprite_Rayolaser3 .Y < 189
  then set Sprite_Rayolaser3 .X to Sprite_Rayolaser3 .X
  else set Sprite_Rayolaser3 .X to Sprite_Nave .X

```

- Farem que la nau quan sigui arrastrada es mogui en el eix de les x. Per tal, si la nau es mou, els sprites de els làser l'han de seguir amb la mateixa x, però hi haurà un moment on no voldrem que segueixi la x de la nau. I serà quan disparem, amb el condicional que hi posem, aconseguim que quan el làser estigui movent-se cap a dalt agafi l'últim valor de x de la nau.

```

when Sprite_Marciano .EdgeReached
  edge
do
  set Sprite_Marciano . Heading to 180
  if
    get edge = -3
  then
    set Sprite_Marciano . Heading to 0
    set Sprite_Marciano . Y to Sprite_Marciano . Y + 25
    if
      Sprite_Marciano . Y ≥ Sprite_Nave . Y - 50
    then
      set Sprite_Marciano . Enabled to false
      set Sprite_Marciano . Visible to false
      set ImageMarciano2 . Enabled to false
      set ImageMarciano2 . Visible to false
      set ImageMarciano3 . Enabled to false
      set ImageMarciano3 . Visible to false
      open another screen screenName Game_over

```

- Aquest bloc fa que quan el extraterrestre es xoqui amb la paret augmenti un determinat valor de y, a més de rotar la imatge cap avall o viceversa (vam pensar que ajudaria a veure cap on anava, si dreta o esquerra).
- També fa que quan arriba a apropar-se a la y de la nau, acabi amb el joc i t'envii a la pantalla de game over. Aquest bloc es repetirà per a cada extraterrestre.

```
when Sprite_Rayolaser ▾ .EdgeReached
  edge
do
  set edge ▾ to 1
  set Sprite_Rayolaser ▾ .Visible ▾ to false ▾
  set Sprite_Rayolaser ▾ .Y ▾ to 189
  set Sprite_Rayolaser ▾ .Speed ▾ to 0
```

- La configuració de la col·lisió del làser amb la paret d'a dalt és simple, quan arriba, torna al seu lloc inicial sent invisible. Es repeteix amb els tres sprites de làsers que hi ha (vam posar 3 per poder disparar-los a la vegada).


```

when Button Dispara .Click
do
  if Sprite Rayolaser . Speed ≠ 0
  then
    if Sprite Rayolaser2 . Speed ≠ 0
    then
      if Sprite Rayolaser3 . Speed ≠ 0
      then
        set Sprite Rayolaser . Visible to false
        set Sprite Rayolaser . X to Sprite Nave . X
        set Sprite Rayolaser . Y to 189
        set Sprite Rayolaser . Speed to 0
        set Sprite Rayolaser2 . Visible to false
        set Sprite Rayolaser2 . Speed to 0
        set Sprite Rayolaser2 . X to Sprite Nave . X
        set Sprite Rayolaser2 . Y to 189
        set Sprite Rayolaser3 . Visible to false
        set Sprite Rayolaser3 . Speed to 0
        set Sprite Rayolaser3 . X to Sprite Nave . X
        set Sprite Rayolaser3 . Y to 189
      else
        set Sprite Rayolaser3 . X to Sprite Nave . X
        set Sprite Rayolaser3 . Y to 189
        set Sprite Rayolaser3 . Visible to true
        set Sprite Rayolaser3 . Speed to 20
      end if
    else
      set Sprite Rayolaser2 . X to Sprite Nave . X
      set Sprite Rayolaser2 . Y to 189
      set Sprite Rayolaser2 . Visible to true
      set Sprite Rayolaser2 . Speed to 20
    end if
  else
    set Sprite Rayolaser . X to Sprite Nave . X
    set Sprite Rayolaser . Y to 189
    set Sprite Rayolaser . Visible to true
    set Sprite Rayolaser . Speed to 20
  end if
end if

```

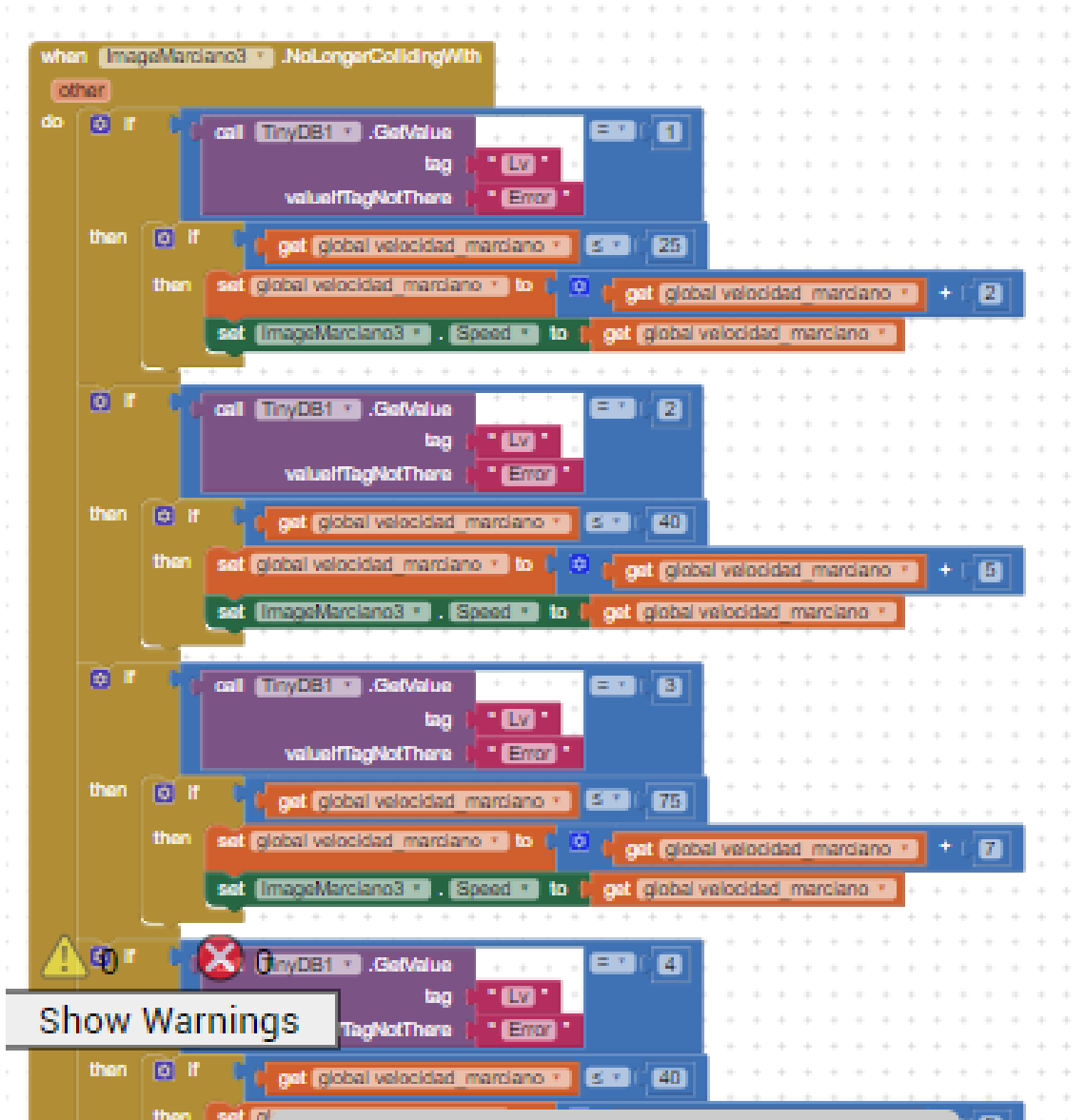
- Poder fer 3 trets consecutius va ser un repte difícil. Amb aquest condicionals, quan tu prems el botó de "Dispara" el programa mira la velocitat del primer i segon làser. Si no és igual a 0 vol dir que encara està en la pantalla anant cap a dalt, però si la seva velocitat és igual a 0 el faràs visible i l'hi donaràs velocitat.

```
when Button_Volver ▾ .Click
```

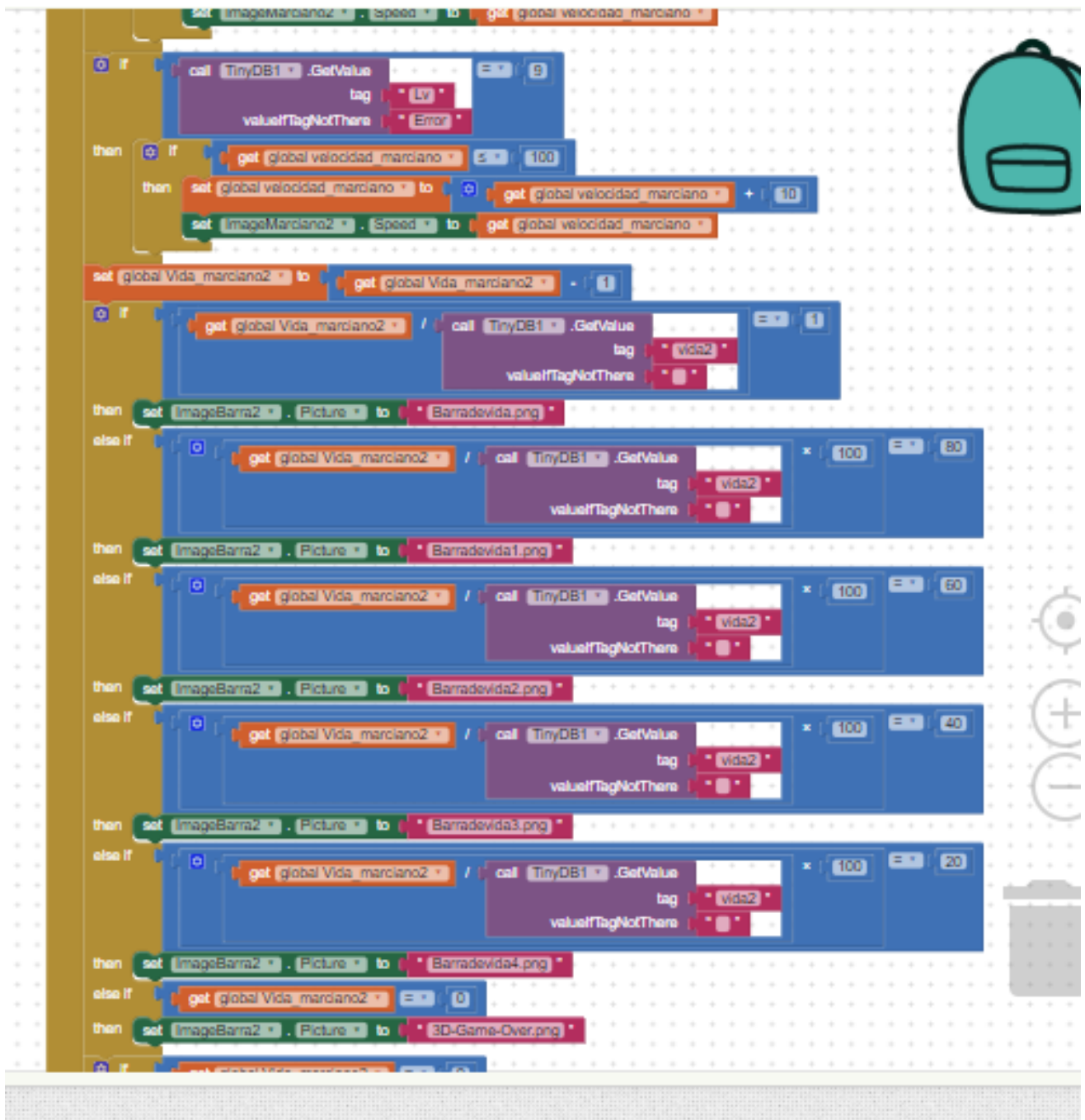
```
do open another screen screenName
```

```
" Screen1 "
```

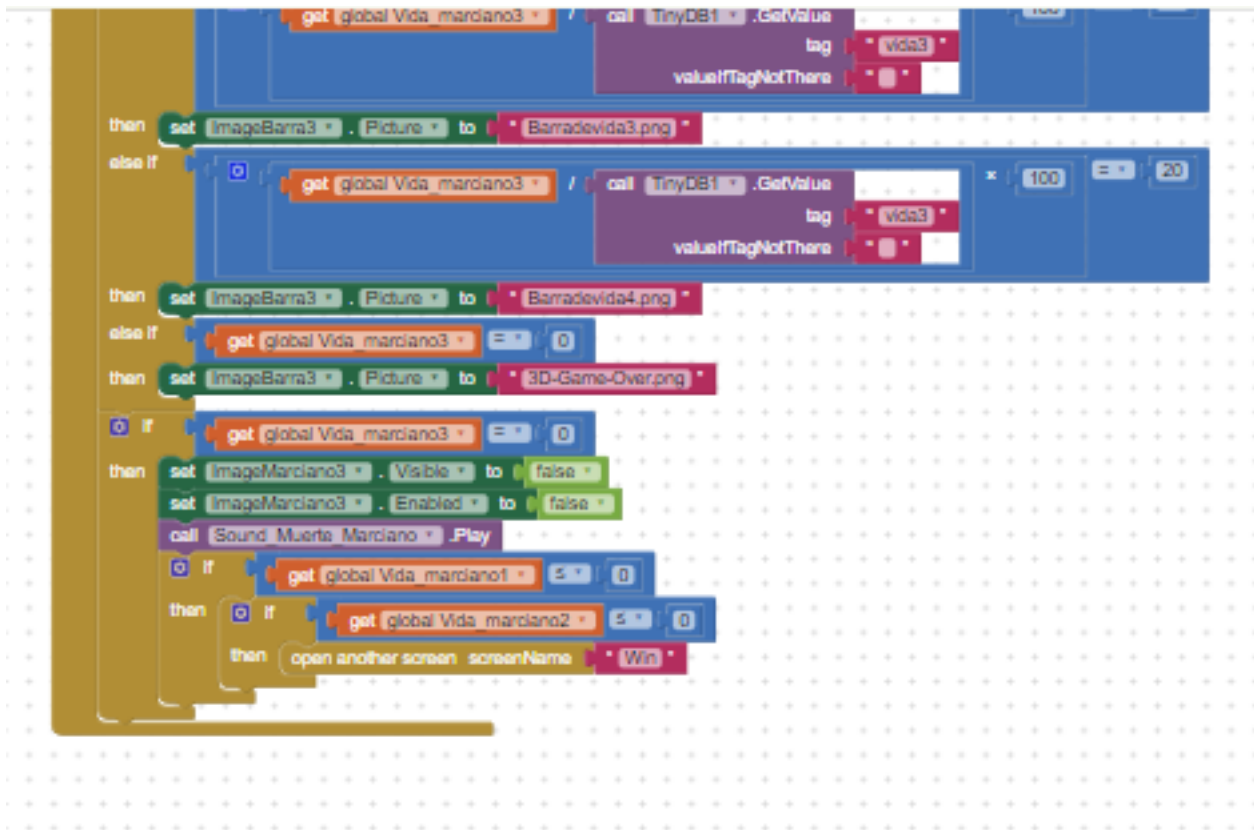
- Per tornar a la pantalla inicial.



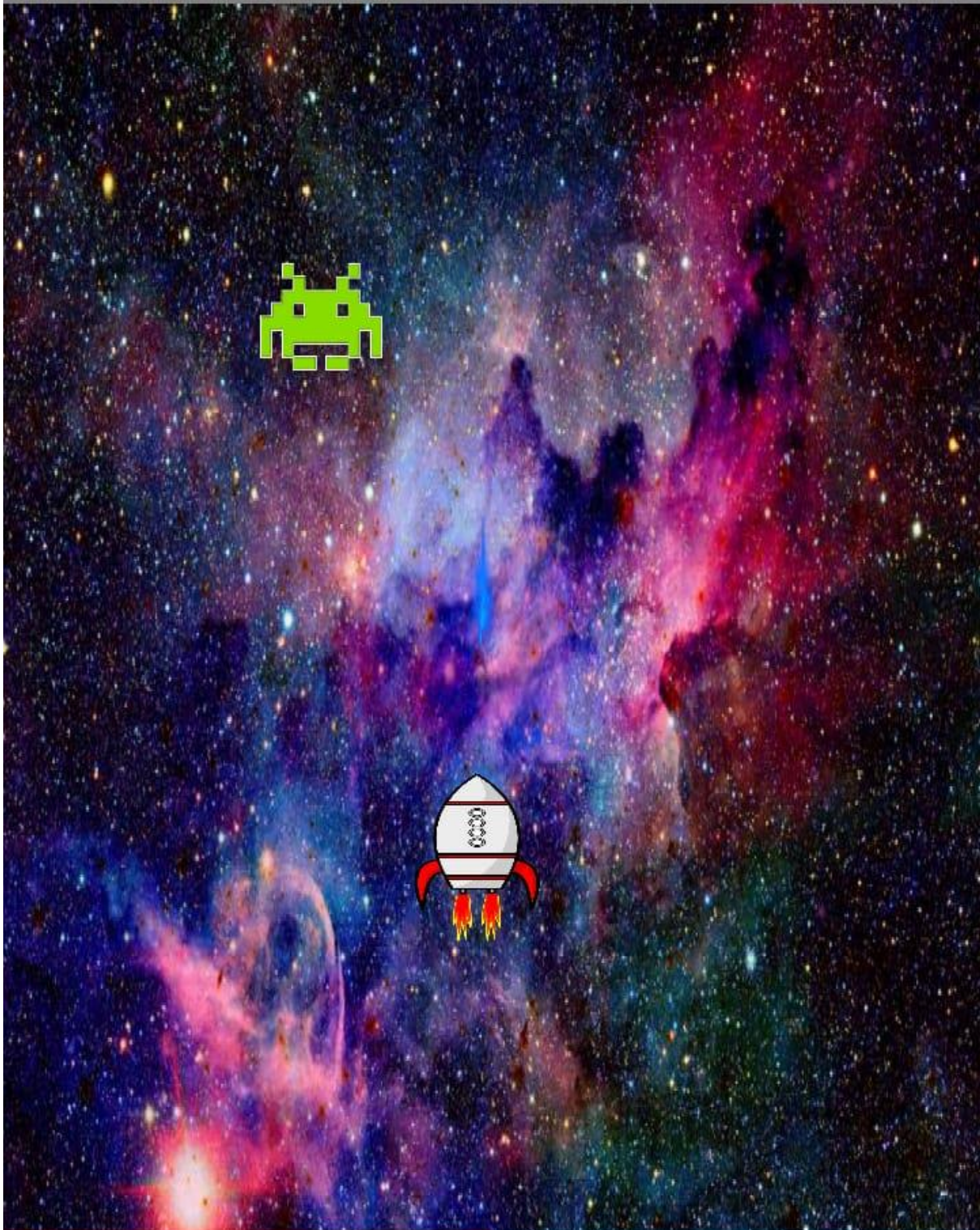
- Aquest és l'últim bloc, l'utilitzem per quan el extraterrestre es xoca amb un objecte (el làser) l'hi baixí la vida i l'augmentí la velocitat.



- Amb aquest conjunt de condicionals aconseguim que la imatge de la barra de vida vagi canviant segons el valor de vida que hi tingui l'extraterrestre.



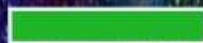
- Per últim fem un condicional perquè quan la vida del extraterrestre arribi a 0 soni un so+cambi l'imatge de la barra de vida. Si el valor de la vida dels altres extraterrestres és menys de 0 ens enviarà a la pantalla de win.



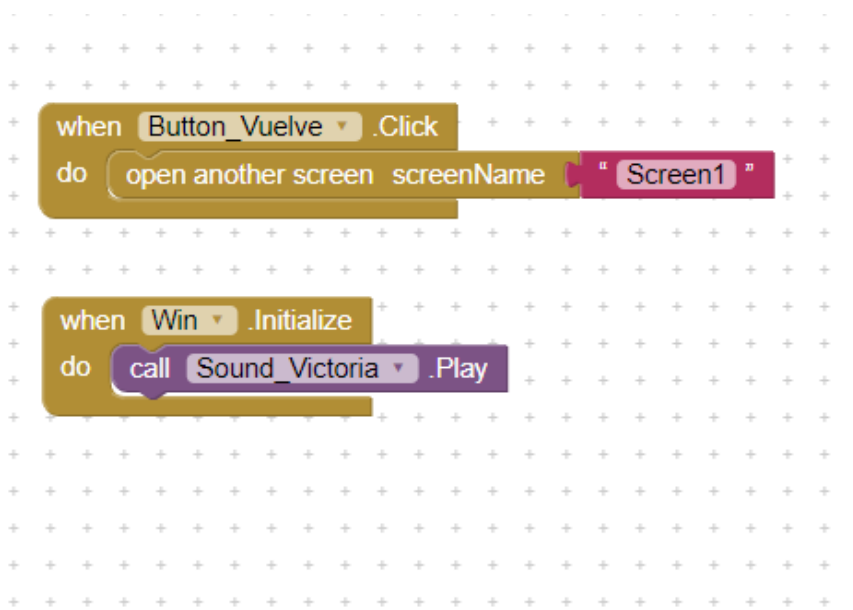
Dispara

Reinicia

Vida:



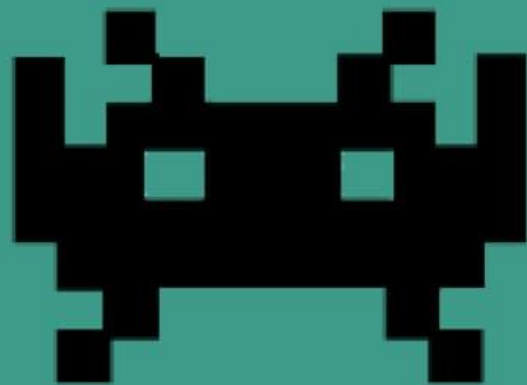
Pantalla de "win"



- Quan arribés a la pantalla de "win" fem sonar una melodia per celebrar-ho. També hi ha un botó per si vols tornar a Screen1.

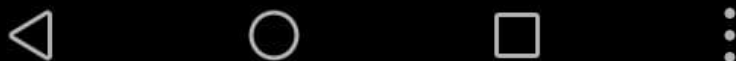
Spacemont

YOU

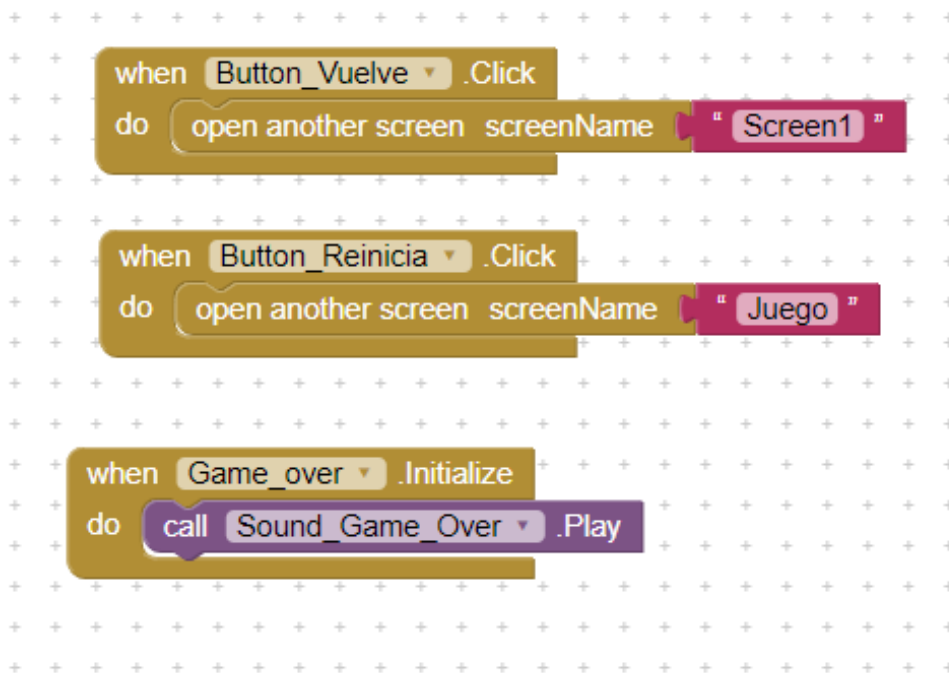


WIN

Volver



Pantalla de "LOSE"



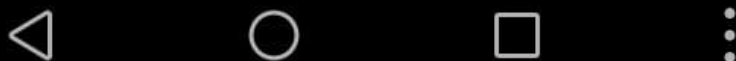
- Molt simple, dos botons, un per tornar a Screen1 i un altre per tornar al joc. També fem servir una melodia per ambientar la teva derrota.

Spacemont

GAME OVER

Reinicia

Volver



9. APK de l'aplicació

Aquest link envia l'Apk de la nostra aplicació feta amb el Mit App Inventor.

<https://drive.google.com/file/d/1BO4TY9xO20JPvMm0zJfkUEl1VHS9226f/view?usp=sharing>

I aquest, porta a l'Aia de la mateixa.

https://drive.google.com/file/d/1ThZLNzbl4ISngg_sqWInPWCKX3DBsFd9/view?usp=sharing

10. Pòster



11. Model de negoci

- Una vegada finalitzada l'APP, vam realitzar un Model de Negoci (Business Model) per a saber com voldríem difondre-la o a quins usuaris aniria dirigida.

BUSSINESS MODEL:

Propostes de valor: - Ajudem al nostre client a millorar els seus coneixements sobre astronomia, més concretament sobre el sistema solar, junt amb l'entreteniment del nostre joc.

- Oferim als nostres clients un servei d'ajuda gratuït.

Costos i guanys:

- Costos del merchandising i la difusió pels canals.
- APP gratuïta a GooglePlay, però amb anuncis que permetin oferir-nos una estabilitat econòmica per poder seguir millorant l'app.

Relacions amb els clients:

- Esperem establir una relació d'ajuda mútua amb els clients, de manera que els seus dubtes i recomanacions, ens ajudin a millorar l'App.
- Hem creat diferents xarxes socials per tal de que la comunicació sigui més simple.

Canals:

- Pàgina web de l'empresa.
- Xarxes Socials, YouTube, Facebook, Instagram i Twitter.

Segments de client:

- Mercat obert a tot tipus de públic, especialitzats en joves.
- La joventut seria la part del mercat més interessada.
- Les empreses i negocis serien els clients menys destacats.

12.Conclusions

Aquest treball ens ha agradat. Crear l'app, en si, era una cosa molt complicada, però gràcies a que ens agrada la informàtica i els videojocs en general, ha sigut un treball força divertit. Creiem que gràcies a aquesta experiència ens hem apropat una mica més a el món de la tecnologia i la informàtica. Tot i que l'app consta d'un joc molt simple, amb només 9 nivells i altres opcions per tal d'aprendre sobre els planetes, és pot millorar molt més.

Esperem que en un futur proper, Spacemont només un de les moltes apps que segur que farem.

13. Bibliografia

Em fet servir de moltes pàgines web i aplicacions, les més freqüents són:

-Balsamiq

-App Inventor 2

-Mind42

-GIMP

-Wix

-Google Drive