

# MEMORAMA

## **INTEGRANTES:**

- Miguel Antonio Bastidas Verdín**
- Antonio Harán Ibarra Barajas**
- Javier Ibrahim Castro Ontiveros**
- Ernesto Gerardo Manuel Aparicio**

# ÍNDICE

## PÁGS.

-DESCRIPCIÓN DEL JUEGO .....	2
-REGLAS DEL JUEGO .....	3
-CLASES A USAR .....	4
-DATOS GITHUB .....	5
-INTEGRANTES .....	6
-CONCLUSIONES .....	7

# ACERCA DEL JUEGO

## MEMORAMA

El principio de este juego es identificar y reunir pares de cartas iguales. Durante el juego, las cartas se colocan boca abajo y cada jugador podrá voltear sólo un par de cartas por turno. Los jugadores tratarán que recordar los cactus que aparece en cada carta y su posición. Podrán jugar tantas personas como se desee con un mínimo de 2 jugadores.

También lo puede jugar una sola persona en la modalidad de solitario, en donde lo que se desea es romper el récord de tiempo en que se demora la persona en completar el juego, al descubrir todas las parejas de cartas.

Este juego, como su nombre indica, sirve para desarrollar la memoria al recordar dónde estaban las otras cartas.

La ventaja de los memoramas es que no son iguales, pueden ser dibujos de cualquier clase y no tiene un número determinado de cartas a jugar. Se pueden hacer hasta 50 pares.

Estos juegos son muy buenos para los niños pequeños y es entretenido para algunos adultos debido al ejercicio de la memoria.

# REGLAS

---

1. Todos los pares se revuelven y se colocan boca abajo en un tablero, mesa o en el suelo.
2. En tu turno puedes levantar dos cartas:
  - Si ves que las dos cartas son iguales entonces ya tienes un par, agarras el par y puedes seguir tirando hasta que te equivoques.
  - Si dichas cartas no son iguales entonces deberás de volverlas a poner exactamente en su lugar y dejar que el otro tire.
3. El juego debe continuar hasta que se acaben todas las cartas que están boca abajo.

# CLASES A USAR

---

**-Mover cartas:** Atributos: Random-int , CantidadCartas-int : Esta clase es la encargada de hacer que la aparición de las cartas en el juego sea de manera aleatoria , además se encargara del número de las cartas en el juego.

**-Marcador:** Atributos: MostrarMarcador-int, MostrarRecord-int: Esta clase estará encargada de llevar el registro en cuanto a la puntuación y record del usuario en el progreso del juego.

**-Niveles:** Atributos: (Faltante): Este será el encargado de administrar los niveles que el juego contenga (1-2)

//Estas clases pueden cambiar

# CUENTA GITHUB



**Cuenta Github:** AntonioIB9

**Nombre del repositorio:** ProyectoFinal\_POO

**Líder del proyecto:** Antonio Harán Ibarra Barajas

## INTEGRANTES Y HORAS DE TRABAJO INVERTIDAS



- Miguel Antonio Bastidas Verdín = 2 hora (s)
- Javier Ibrahim Castro Ontiveros = 2 hora(s)
- Antonio Harán Ibarra Barajas = 2 hora(s)
- Ernesto Gerardo Manuel Aparicio = 2 hora(s)

# CONCLUSIONES

## **Miguel Antonio Bastidas Verdín**

- Intentaremos crear un programa a base de todo lo aprendido en programación orientada objetos, basándonos en un juego virtual, donde apliquemos los conocimientos adquiridos. Empezando desde declaración de clases, atributos, constructores y herencia. Aplicando también los fundamentos de programación para la elaboración. Tomando en cuenta las horas invertidas; será un trabajo difícil pero exitoso.

## **Javier Ibrahim Castro Ontiveros**

- En este proyecto empezaremos a crear un memorama. En esta primera entrega veremos las reglas del juego y crearemos un esquema o el “bosquejo”; por así llamarlo, del programa final que haremos, utilizando UML para crear un Diagrama de clases y especificando los atributos de cada una de estas; así como crear todo esto en un Windows Forms para poder aplicarlo, añadiendo botones. Lo que más se me complicó fue el uso de GitHub y los repositorios, de ahí en fuera, esto es más sencillo.

## **Antonio Harán Ibarra Barajas**

- Se busca la creación de un programa aplicando herramientas, habilidades y técnicas ya previamente vistas durante el curso de POO. El juego consiste en un memorama el cual debe de ser divertido e ingenioso para el usuario, se tiene en cuenta que se pueden llegar a topar con problemas de programación o optimización en el código, por lo cual se desarrollaran actualizaciones para la corrección de dichas inconsistencias en el código de esta manera lograr un mejor funcionamiento y mayor satisfacción en el usuario.

## **Ernesto Gerardo Manuel Aparicio**

- En este proyecto haremos un juego utilizando todo lo visto en clase de programación orientada a objetos, haremos un juego basado en el memorama tradicional, tal vez sea un poco diferente, pero al final la idea y la mecánica de juegos tenemos es la misma, tenemos pensado hacer diferentes niveles y conforme vayamos empezando iremos avanzando, tenemos muchas ideas que queremos lograr así que seguiremos trabajando.