



# ***Manual de Jugadores***



***Sistema “Blockly – Games | Universidad de Guanajuato”***

---

**Elaboró:** Christian Pérez Alfaro

---

**Correo:** [c.perezalfarogto.mx](mailto:c.perezalfarogto.mx)

---

**Project Owner:** Dra. María  
Susana Ávila García

---

**Scrum Master:** Mtro. Juan Carlos  
Avilés Díaz

---



Campus Irapuato-Salamanca

División de Ingenierías  
Departamento de  
Estudios Multidisciplinarios

## Contenido

<b>I. Introducción .....</b>	<b>2</b>
<b>1. Objetivo.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Requerimientos .....</b>	<b>2</b>
<b>II. Proceso para Jugar.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Ingreso al Sistema .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Registro de Nuevo Jugador.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Inicio de Sesión .....</b>	<b>5</b>
<b>4. Selección de Juego.....</b>	<b>5</b>
<b>5. Pantalla de juego .....</b>	<b>6</b>
<b>6. ¿Cómo jugar?.....</b>	<b>7</b>
<b>7. Finalización del nivel.....</b>	<b>8</b>
<b>7.1. Nivel completado.....</b>	<b>8</b>
<b>7.2. Intento fallido y reintento .....</b>	<b>8</b>
<b>7.3. Abandono del nivel .....</b>	<b>9</b>
<b>8. Cierre de sesión del jugador.....</b>	<b>9</b>



# ***1. Introducción***

## **1. Objetivo**

Otorgar soporte a los jugadores del sistema de “**Blockly Games | Universidad de Guanajuato**”, proporcionando una guía clara y sencilla sobre el uso del sistema, desde el ingreso hasta el uso correcto de los juegos.

Este manual explica paso a paso cómo acceder, registrarse, iniciar sesión, seleccionar un juego y nivel, así como la forma correcta de jugar y cerrar su sesión.

## **2. Requerimientos**

Para utilizar el sistema, el jugador debe contar con:

- Computadora.
- Navegador de Internet actualizado (Google Chrome, Microsoft Edge, Firefox o similar) recomendado: “**Google**”.
- Conexión a Internet estable



## II. Proceso para Jugar

1. *Ingreso al sistema*
2. *Registro de jugador (creación de PIN / cuenta)*
3. *Inicio de sesión*
4. *Selección de juego (Maze, Bird.)*
5. *¿Cómo Jugar?*
6. *Finalización del intento (éxito, fallo, abandono)*
7. *Cierre de sesión*

### 1. Ingreso al Sistema

Al entrar al sitio aparece la pantalla para iniciar sesión (ver figura).

En esta pantalla el jugador debe:

1. Escribir su PIN de 4 dígitos en los cuatro recuadros.
2. Dar clic en el botón “Iniciar Sesión”.

Si el jugador aún no tiene PIN, debe:

- Dar clic en “Crear Cuenta” para registrarse y obtener su PIN.

**El PIN se usa para guardar el progreso de cada jugador.**

## 2. Registro de Nuevo Jugador

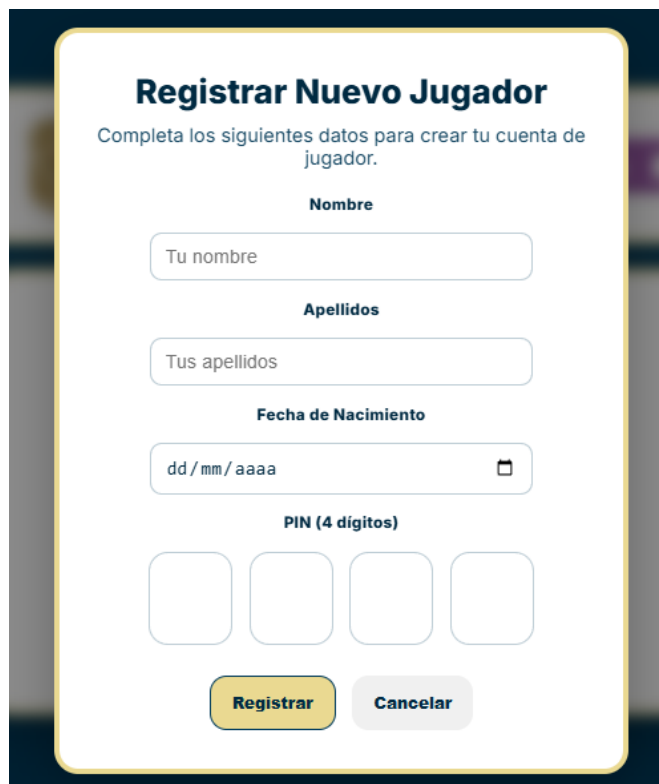
Si el jugador no tiene PIN y presiona “Crear Cuenta”, aparece la pantalla “Registrar Nuevo Jugador” (ver figura).

En esta pantalla el jugador debe:

1. Escribir su Nombre.
2. Escribir sus Apellidos.
3. Seleccionar su Fecha de Nacimiento.
4. Elegir un PIN de 4 dígitos y capturarlo en los cuatro recuadros.

Después de completar todos los datos:

- Hacer clic en “Registrar” para crear la cuenta.
- Si no desea continuar, puede hacer clic en “Cancelar” para cerrar la ventana sin guardar.



***Al terminar el registro, el jugador puede usar su PIN para iniciar sesión y jugar.***

### 3. Inicio de Sesión

Una vez que el jugador ya tiene su PIN, puede iniciar sesión en la pantalla principal (ver figura).

En esta pantalla el jugador debe:

1. Escribir su PIN de 4 dígitos en los recuadros.
2. Verificar el mensaje de bienvenida con su nombre (por ejemplo: “¡Bienvenido USUARIO!”).
3. Dar clic en el botón “Iniciar Sesión”.



Si el PIN es correcto, el sistema lo llevará al menú de juegos para comenzar a jugar.

### 4. Selección de Juego

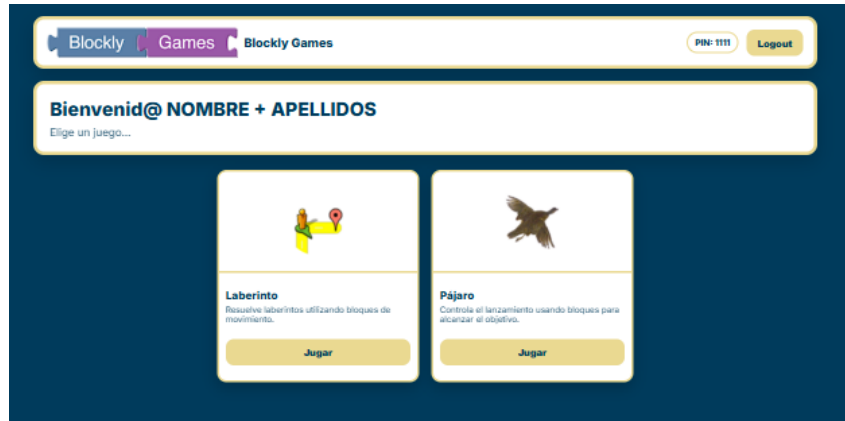
Después de iniciar sesión, se muestra la pantalla de bienvenida con el nombre del jugador (ver figura).

En esta pantalla el jugador puede:

1. Ver su nombre completo y su PIN en la parte superior derecha.
2. Elegir un juego entre las tarjetas disponibles, por ejemplo:
  - **Laberinto** – Resuelve laberintos usando bloques de movimiento.
  - **Pájaro** – Controla el lanzamiento usando bloques para alcanzar el objetivo.



## Manual de Jugadores



3. Para entrar a un juego, debe hacer clic en el botón “Jugar” de la tarjeta correspondiente.

**Si el jugador desea salir del sistema, puede hacer clic en el botón “Logout”.**

### ***5. Pantalla de juego***

Al elegir cualquier juego, aparece la pantalla de nivel correspondiente (ver figura).

En esta pantalla se muestran:

- A la izquierda, el mapa del laberinto con el personaje y la meta u el pájaro con su respectiva meta.
- Al centro, el área donde se colocan los bloques de instrucciones.
- A la derecha del mapa, los bloques disponibles.
- En la parte inferior, el botón “Ejecutar el programa”.
- En la parte superior, los niveles (1 a 10) y el enlace “Regresar a inicio”.





## 6. ¿Cómo jugar?

1. Arrastrar los bloques de movimiento hacia el área de trabajo.
2. Ordenar los bloques en el orden en que el personaje debe moverse.
3. Presionar el botón “Ejecutar el programa” para ver el recorrido.
4. Si el personaje no llega a la meta, modificar los bloques y volver a ejecutar.
5. Para volver al menú de juegos, hacer clic en “Regresar a inicio”.



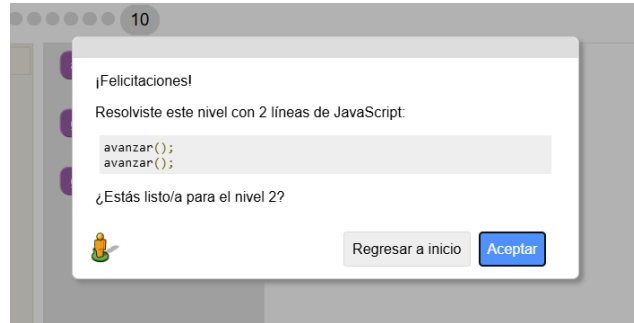
## 7. Finalización del nivel

### 7.1. Nivel completado

Cuando el jugador resuelve correctamente el intento, aparece una ventana con el mensaje “¡Felicitaciones!” (ver figura).

En esta ventana se muestra:

- El código equivalente en JavaScript que generó con los bloques.
- La pregunta “¿Estás listo/a para el nivel n?”
- Dos botones: “Regresar a inicio” y “Aceptar”.



Acciones del jugador:

- Aceptar: pasa al siguiente nivel del juego.
- Regresar a inicio: vuelve a la pantalla principal del juego Laberinto.

### 7.2. Intento fallido y reintento

Si el personaje no llega a la meta o realiza un camino incorrecto, se considera un intento fallido. En este caso se muestra el botón “Restablecer” (ver figura).

Acciones del jugador:

1. Revisar el recorrido realizado.
2. Hacer clic en “Restablecer” para reiniciar el nivel.
3. Ajustar los bloques de instrucciones y volver a presionar “Ejecutar el programa”.

El jugador puede repetir este proceso tantas veces como sea necesario hasta completar el nivel.



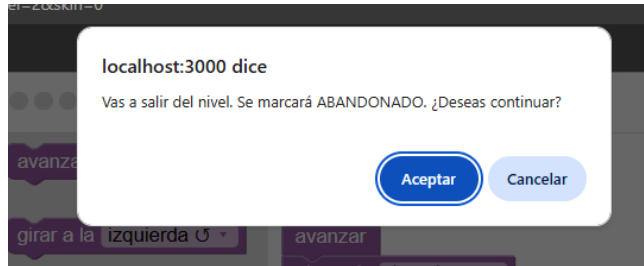
### 7.3. Abandono del nivel

Si el jugador intenta salir del nivel (por ejemplo, cerrando la página o regresando al inicio), aparece un mensaje de confirmación (ver figura):

*“Vas a salir del nivel. Se marcará ABANDONADO. ¿Deseas continuar?”*

Acciones del jugador:

- *Aceptar: sale del nivel actual y este intento se registra como abandonado.*
- *Cancelar: cierra el mensaje y continúa en el nivel sin salir.*

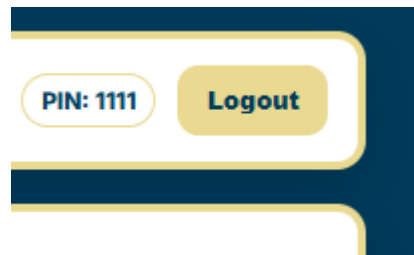


## 8. Cierre de sesión del jugador

Para salir del sistema, el jugador puede usar el botón “Logout”, ubicado en la parte superior derecha junto a su PIN (ver figura).

Pasos:

1. Verificar que ya terminó de jugar.
2. Hacer clic en el botón “Logout”.
3. El sistema cierra la sesión actual y regresa a la pantalla de inicio de sesión con PIN.



Se recomienda cerrar sesión cada vez que el jugador termine de usar el sistema, sobre todo si comparte la computadora con otras personas.