# Manual Técnico

# Quita y Pon

Clase AppDelegate

En esta clase es donde comienza el programa haciendo que la pantalla gire de manera horizontal y cargando las clase, esta clase llama a la clase IntroLayer donde realiza una pequeña animación de trasferencia de escena, dura .5 segundos y luego despliega la clase Meú.

Clase Menú

La clase Menu.h y Menu.m contiene la escena en Cocos2D del menú principal del juego Quita y Pon, contiene los botones: Jugar, Seleccionar Nivel, Instrucciones y Multijugador, al seleccionar cualquiera de estos botones te lleva a las escenas correspondientes.

Clase NivelUno

Esta clase contiene la escena del primer nivel, al seleccionar Jugar en el Menú esta te lleva a esta escena, NivelUno contiene los elementos de Cocos2D como CCSprite, CCLabelTTF, etc. Que se utilizaron en dicha escena para colocar los elementos como son las imágenes de “Más” y “Menos” y los cuadros en la escena, esta misma escena al seleccionar el elementos con “?” te lleva otra escena donde podrás seleccionar un numero para colocarlo en “?”.

Clase NivelDos

Al igual que la clase NivelUno contiene los mismos elementos a excepción de que en este nivel los operadores son Multiplicación y división.

Clase NivelTres

Al igual que la clase NivelUno y NivelDos contiene los mismos elementos a excepción de que en este nivel contiene dos operadores y dos operandos a colocar.

Clase SeleccionarNumero

Esta clase contiene la escena de todos los números posibles a seleccionar, al seleccionar cualquiera de estos elementos, la escena regresa al nivel del juego en curso y colocará el numero seleccionado en la sección con el símbolo “?”.

Clase GameData

Esta clase simplemente es un intermediario para guardar el número seleccionado en la clase “SeleccionarNumero” y el nivel del juego, en esta clase guarda el número seleccionado antes de que la escena de “SeleccionarNumero” sea destruida y luego es llamada en el nivel del juego para actualizar el número seleccionado.

Clase RespuestaCorrecta

Esta clase es llamada en cualquier nivel del juego y cuando el usuario respondió correctamente la ecuación colocando los operando y operadores en correctamente, la escena de esta clase contiene un “CCMenuItemLabel” que al seleccionarlo simplemente continua a la escena del juego actual para continuar con el juego

Clase RespuestaInCorrecta

Al igual que la clase RespuestaCorrecta, esta clase es llamada en cualquier nivel de juego y cuando se haya fallado al responder correctamente la ecuación, contiene igual un “CCMenuItemLabel” que te lleva de regreso al nivel del juego actual.

Clase Instrucciones

Esta clase contiene una escena con una animación que simula el juego en el nivel uno, muestra cómo se debe jugar correctamente, su duración es aproximadamente 40 segundos.