

Hangman Game Software- simple past edition (Software Juego "Hangman" - edición pasado simple).

Prototipo Versión 1.0

Manual de usuario.



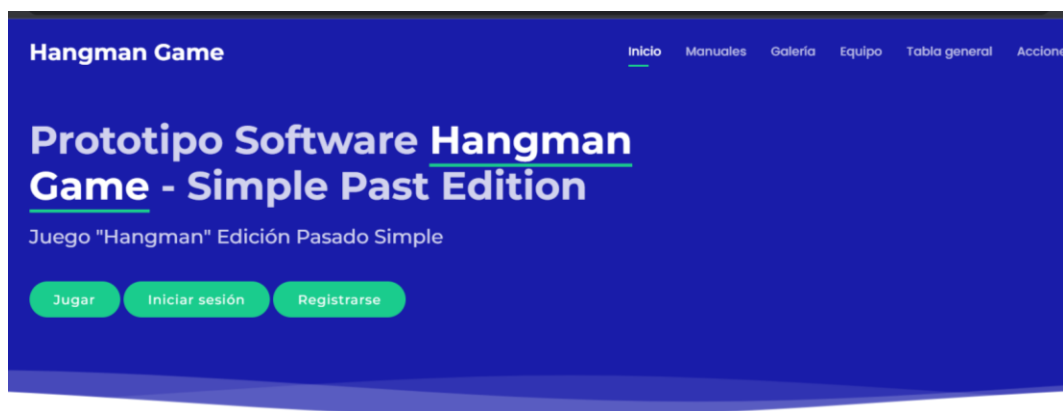
---

## Objetivo.

El objetivo del presente manual es proporcionar al usuario toda la información necesaria para poder utilizar la aplicación web por medio de una computadora personal o dispositivo móvil, con acceso a Internet. Lo anterior para mejorar el aprendizaje del pasado simple de los verbos regulares e irregulares del idioma inglés, a través de la implementación del clásico juego de “ahorcado”. En esta entrega, se presentan los pasos necesarios para jugar en lo que se denomina modo “Arena”.

## Acceso a la página de inicio.

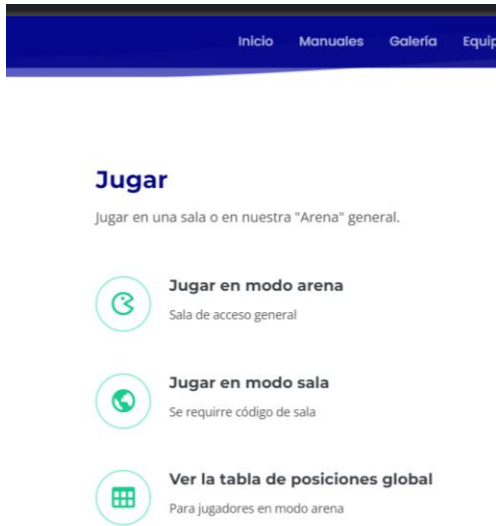
1. Abra el navegador web de su preferencia. Se recomienda Google Chrome, Mozilla Firefox o Safari.
2. Ingrese a la dirección web <http://cbtis150.edu.mx/hangman/index.html>
3. Se abre la página de inicio, se muestra la bienvenida al usuario y nos presenta tres principales botones los cuales son: jugar, iniciar sesión y registrarse.



## Iniciar el juego en modo “Arena”.

1. Presionar o hacer “tap” (en dispositivos móviles) en el botón [Jugar].

2. Al hacer clic en el botón “jugar” se mostrará una sección, la cual contiene tres opciones: jugar modo arena, jugar en modo sala y ver la tabla de posiciones global.

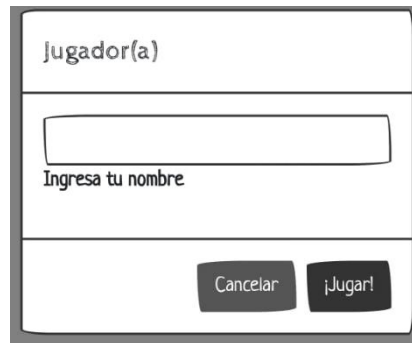


3. Hacer clic o “tap” en la opción “Jugar en modo arena”. Esto abrirá la aplicación del juego, en modo “Arena”.
4. Existe la alternativa de ingresar al juego en modo “Arena”, por medio de código QR. Se muestra el ejemplo de uso de Google Lens, solo debes escanear el código con la cámara y accederás en automático.



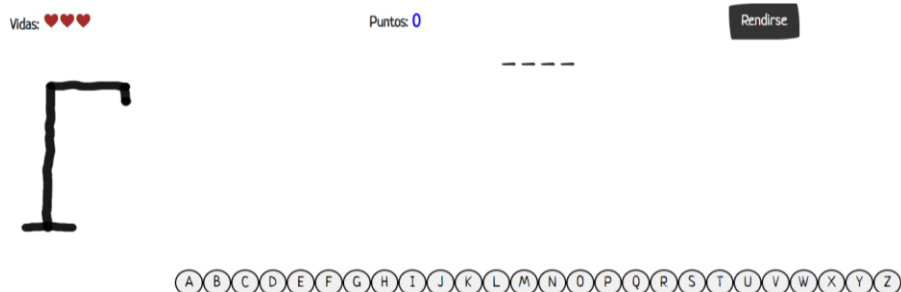
## Jugar en modo “Arena”.

1. De la forma que se haya ingresado al modo "Arena" del juego, aparecerá la siguiente interface, donde se solicita el nombre del jugador(a).



The interface is a rectangular box with a light gray border. At the top, it says "Jugador(a)". Below this is a text input field. Under the input field, it says "Ingresa tu nombre". At the bottom right, there are two buttons: "Cancelar" and "¡Jugar!".

2. Deberás escribir el nombre de forma obligatoria, posteriormente deberás hacer clic o “tap” en el botón [¡Jugar!]. Si pulsas el botón [Cancelar], no se ingresa al juego y se regresa a la pantalla de inicio. Si pulsas [¡Jugar!], se muestra la interfaz del juego.



3. En la parte superior se muestran las vidas del jugador, el número inicial es de 3 corazones, cada vez que el usuario no logre descifrar las letras del verbo en inglés correctamente, se restará una vida (corazón). Lo mismo sucederá si al descubrir el total de las letras que conforman dicho verbo, no se elige correctamente el tipo de verbo o no se escribe correctamente el pasado simple.
4. Para ir adivinando las letras, deberás pulsar los botones del alfabeto americano que se encuentra en la parte inferior. Cuando se hace clic o “tap” en el botón, éste se quita del conjunto de botones.

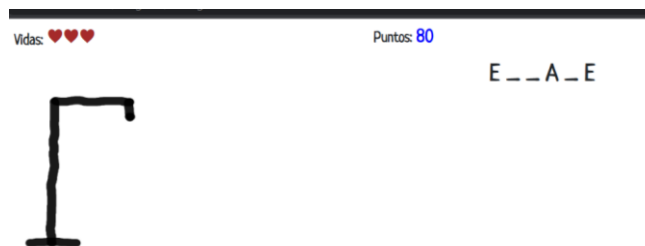
- Si se termina las tres vidas el programa mostrará la tabla de posiciones global, para posteriormente regresar a la pantalla de inicio, después de hacer clic o “tap” en el botón [Cerrar].

Tabla de posiciones

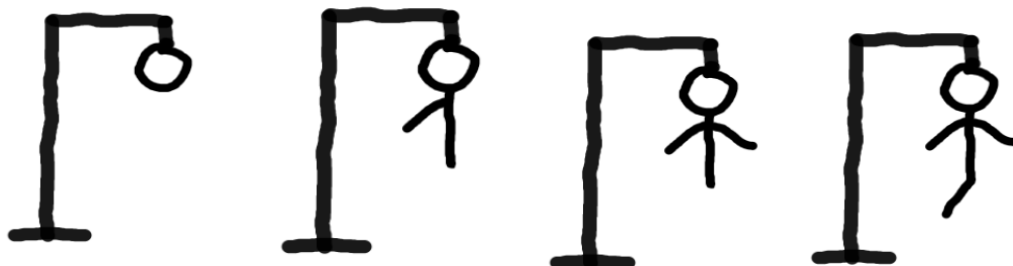
#	Avatar	Nombre	Puntos	Tiempo	Observ
1		The Hangman Team	2147483647	00:00:01	Acabó vidas
2		SC_MartinezContreras_Jorge	649	00:11:53	Acabó vidas
3		SC_MartinezContreras_Jorge	353	00:04:21	Acabó vidas
4		SC_MartinezContreras_Jorge	265	00:03:13	Acabó vidas
5		SC_MartinezContreras_Jorge	226	00:02:48	Acabó vidas
6		SC_Pablo Santiago_Yesenia Catalina	214	00:14:16	Acabó vidas
7		SC_VasquezVasquez_AlondraPrisila	177	00:07:16	Acabó vidas
8		Rm	155	00:02:46	Acabó vidas
9		SC_MartinezContreras_Jorge	119	00:02:07	Acabó vidas
10		SC_Ivanier Martinez_Daniel Salahi	79	00:11:47	Acabó

Cerrar

- El segundo elemento que tenemos es el puntaje, cada vez que el usuario seleccione una letra que no corresponde al verbo a descifrar, se restará un punto, en caso contrario si aciertas una letra el puntaje incrementará 10 puntos por letra descubierta.



- Por cada letra ingresada que no forma parte del verbo, se dibujará una parte del hombre. Se cuenta en total con 6 oportunidades por verbo.



8. Al fallar tres intentos se proporcionará una pista al jugador/a, tal como se muestra a continuación.



9. Si fallas 6 veces el hombre se terminará de dibujar y habrás perdido una vida, se mostrará una ventana de retroalimentación con la respuesta correcta: verbo, tipo, pasado simple y ejemplo de su uso en modo afirmativo. Para continuar hacer clic o “tap” en el botón “Ok”.

¡Incorrecto :( !

Dato	Valor
Verbo:	broadcast
Tipo:	irregular
Pasado:	broadcast
Ejemplo:	The radio broadcast a new song.

Ok

10. Cuando logres descifrar las letras que conforman el verbo, debes seleccionar si es regular o irregular, además de escribir su pasado simple, en seguida dar clic o “tap” en el botón [Enviar]. En caso de escribir correctamente los datos, se aumentan 15 puntos. En caso contrario, con un dato que sea incorrecto en tipo o pasado simple, se restan 10 puntos.

Selecciona el tipo de verbo:

☒ Regular

☐ Irregular

raind

Escribe el pasado simple del verbo rain

Enviar

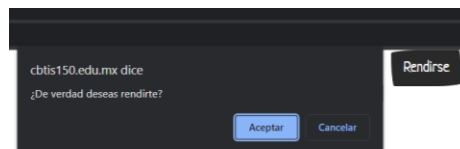
11. Se recibirá un mensaje con el texto correcto o incorrecto, dependiendo de que los datos enviados sean los correctos.



12. Pulsar el botón [Ok] para continuar.

13. El juego continuará mientras se cuente con vidas. Cuando ya no hayan vidas disponibles, el juego termina, y se muestra la tabla de posiciones, ordenada por puntos, de mayor a menor y por tiempo, de menor a mayor como criterio de desempate. Internamente se toman en cuenta también los milisegundos.

14. En cualquier momento puedes terminar de forma anticipada el juego, por medio del botón [Rendirse]. AL hacer clic o “tap” en él, se muestra una ventana de confirmación. Si pulsas [Cancelar], el juego continua donde lo tenías. Pro si pulsas [Aceptar], el juego termina, registrando cero puntos (no cuentan los que llevabas acumulados), y en la tabla de posiciones se registra la etiqueta “Se rindió”.



### Acceso a la tabla de posiciones sin jugar.

Si en la pantalla principal el usuario da clic o “tap” en la opción “Ver tabla de posiciones global” se le mostrará la tabla de posiciones, sin necesidad de terminar un juego.



Ahora ya sabes lo que necesitas para jugar, ¡Diviértete! y sobre todo, ¡Aprende jugando!