

Hangman Game Software 2.0 - simple past edition (Software Juego "Hangman" 2.0 - edición pasado simple).

Prototipo Versión 2.0
Manual de usuario.

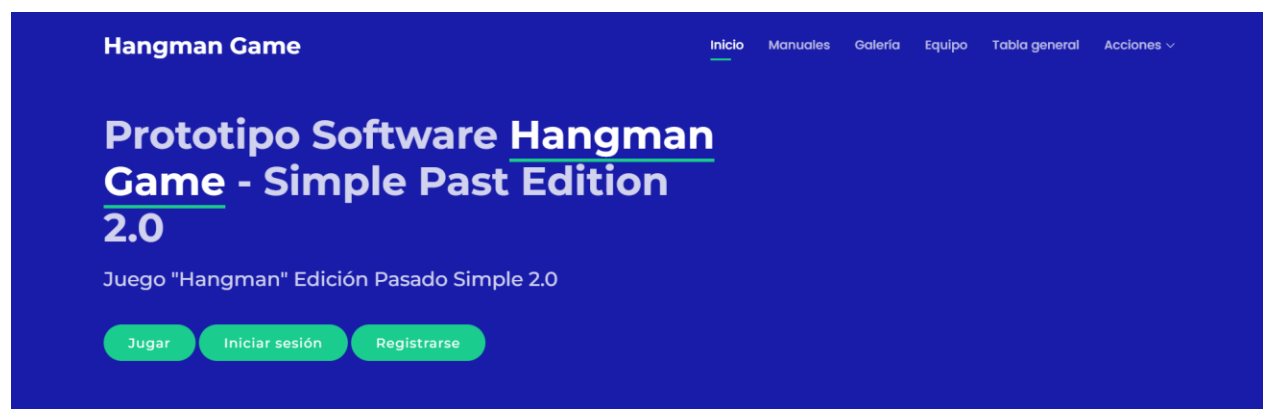


Objetivo.

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” y el modo “Sala”.

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.



Jugar

Jugar en una sala o en nuestra "Arena" general.



Jugar en modo arena

Sala de acceso general



Jugar en modo sala

Se requiere código de sala



Ver la tabla de posiciones global

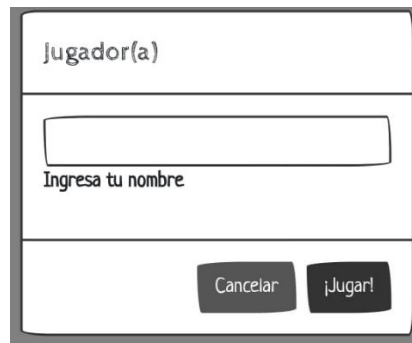
Para jugadores en modo arena

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.



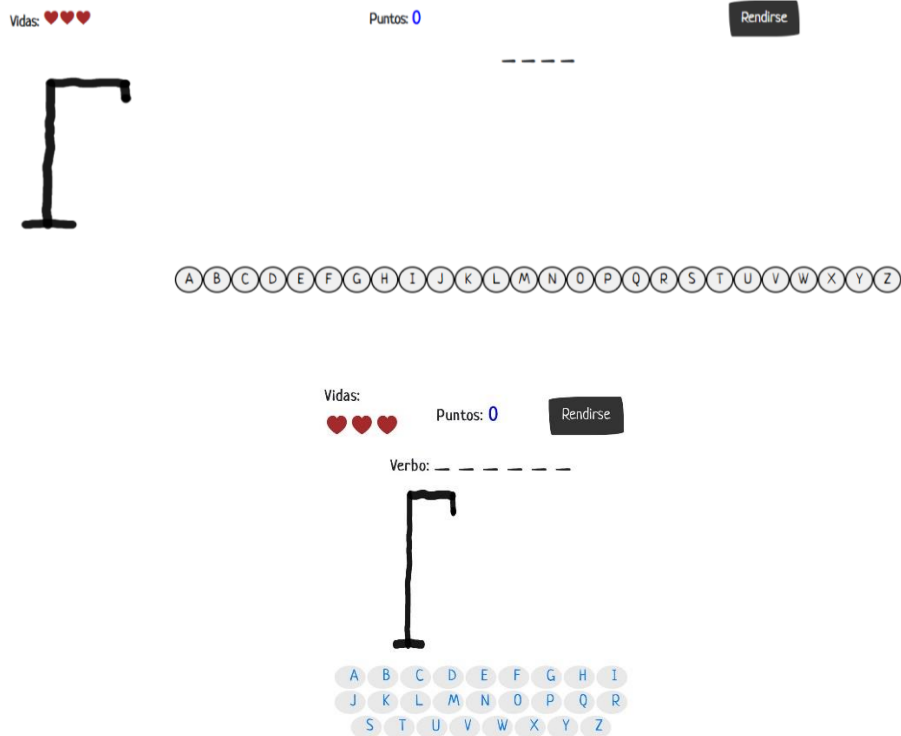
Jugar en modo “Arena”.

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).



A screenshot of a mobile app interface for entering a player's name. At the top, the text "jugador(a)" is displayed. Below it is a rectangular text input field. Under the input field, the text "Ingresa tu nombre" is shown. At the bottom of the interface, there are two buttons: "Cancelar" on the left and "¡Jugar!" on the right.

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 (vista web y vista móvil).



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.
5. 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_AlontraPrisila	177	00:07:16	Acabó vidas
8		Rim	155	00:02:46	Acabó vidas
9		SC_MartinezContreras_Jorge	119	00:02:07	Acabó vidas
10		KCT_Suspan_Martinez_Rafael_Istahil	78	00:11:47	Acabó

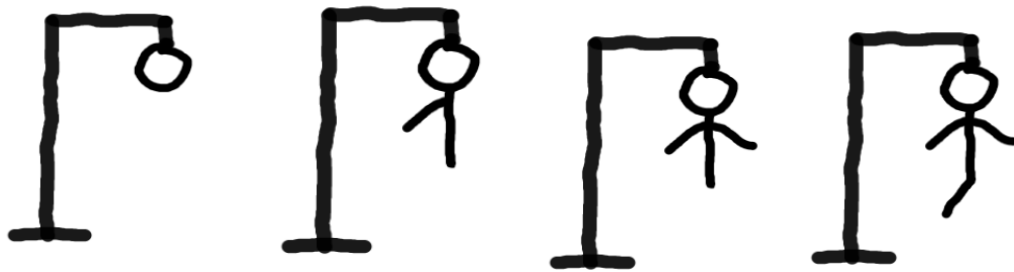
Cerrar

6. 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.



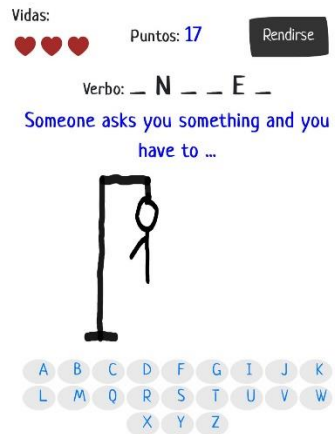


7. Por cada letra ingresada que no forma parte del verbo, se dibujará una parte del hombre. Se cuenta en total con 6 oportunidades por verbo.



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”.



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

rained

Escribe el pasado simple del verbo rain

Enviar

Selecciona el tipo de verbo:

☒ Regular

☐ Irregular

Simple past

Escribe el pasado simple del verbo answer

Enviar

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

¡Correcto :)!

Dato	Valor
Verbo:	rain
Tipo:	regular
Pasado:	rained
Ejemplo:	It rained in the morning.

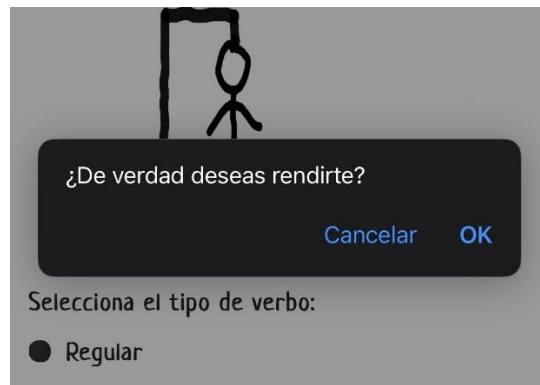
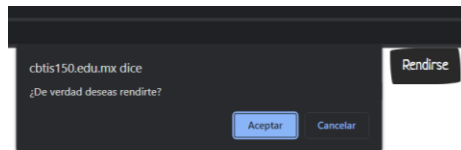
Ok

¡Incorrecto :(!

Dato	Valor
Verbo:	ride
Tipo:	irregular
Pasado:	rode
Ejemplo:	My uncle rode the big horse.

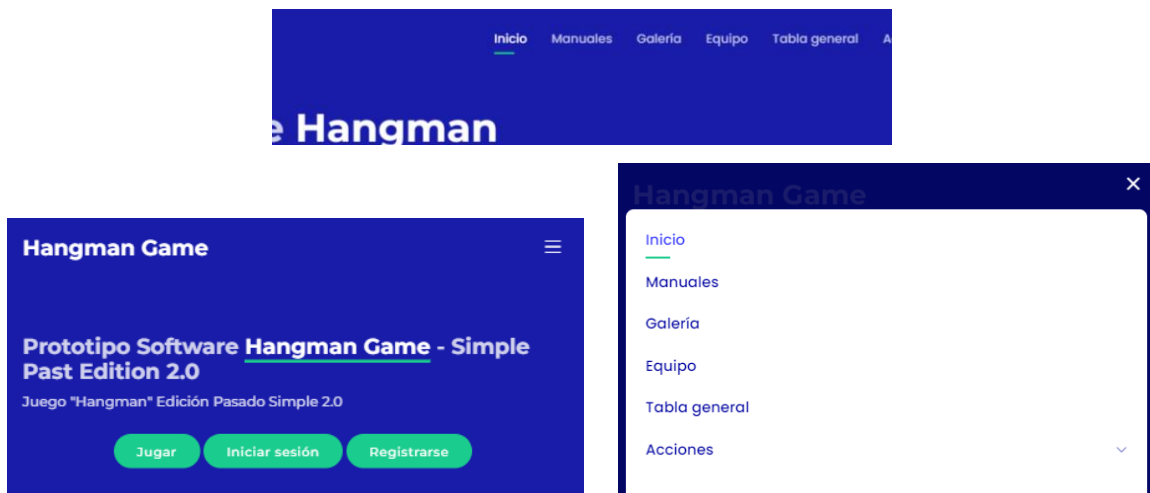
Ok

12. Pulsar el botón [Ok] para continuar.
13. El juego continuará mientras se cuente con vidas. Cuando ya no haya 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. Pero 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.



Iniciar el juego en modo “Sala”.

Existen dos roles en este modo, alumnos y docentes, ambos roles pueden tener el acceso al panel de administración y unirse a salas.

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.



Jugar

Jugar en una sala o en nuestra "Arena" general.



Jugar en modo arena

Sala de acceso general



Jugar en modo sala

Se requiere código de sala



Ver la tabla de posiciones global

Para jugadores en modo arena

3. Hacer "clic" o "tap" en la opción "Jugar en modo arena". Esto abrirá la aplicación del juego, en modo "Arena".
4. Hacer "clic" o "tap" en la opción "Jugar en modo sala". Esto abrirá la aplicación del juego, en modo "Sala".
5. Aparecerá un Login (iniciar sesión) o Sign up (Registrarse en caso de no tener una cuenta y recibirá un correo de bienvenida) al ingresar tu correo y contraseña, abrirá el panel de administración.

Iniciar Sesión

Email

Password

[Forgot your password?](#)

[Login](#)

No tienes cuenta? [Regístrate ahora](#)

Crear una cuenta

Email

Nombre

Apellidos

Escuela

Contraseña

Confirmar contraseña

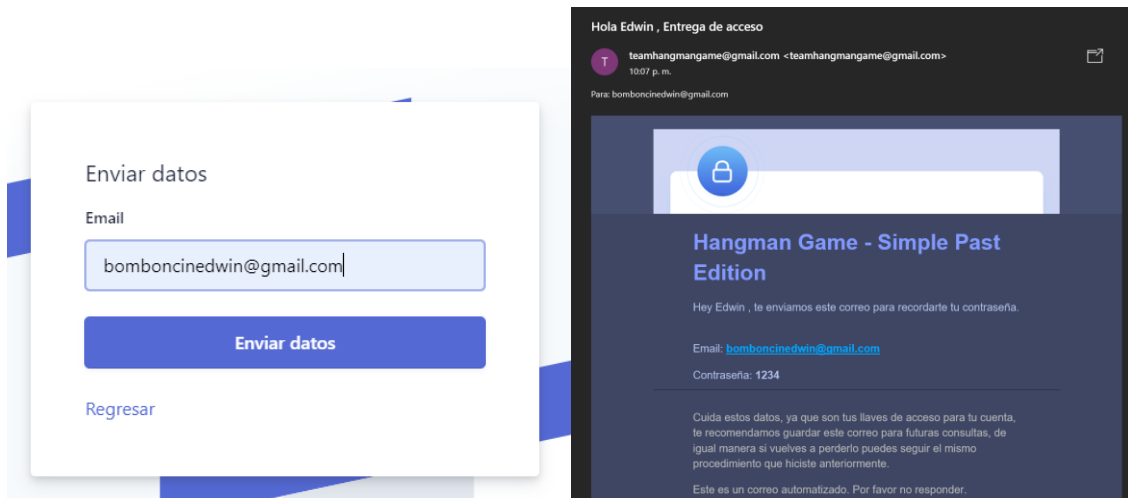
Selecciona tu rol

[Selecciona una opción](#)

[Regístrate](#)

Ya tienes cuenta? [Inicia sesión](#)

6. En caso de olvidar su contraseña, al dar 'clic' o 'tap' en “forgot your password?” saldrá un espacio para que introduzcas tu email, para posteriormente recibirás un email que donde te dará tu correo y tu contraseña que tenías.



7. Entrando al panel de administración, tiene un menú, a la izquierda se le da una bienvenida al panel y a su derecha se encuentran diferentes botones.

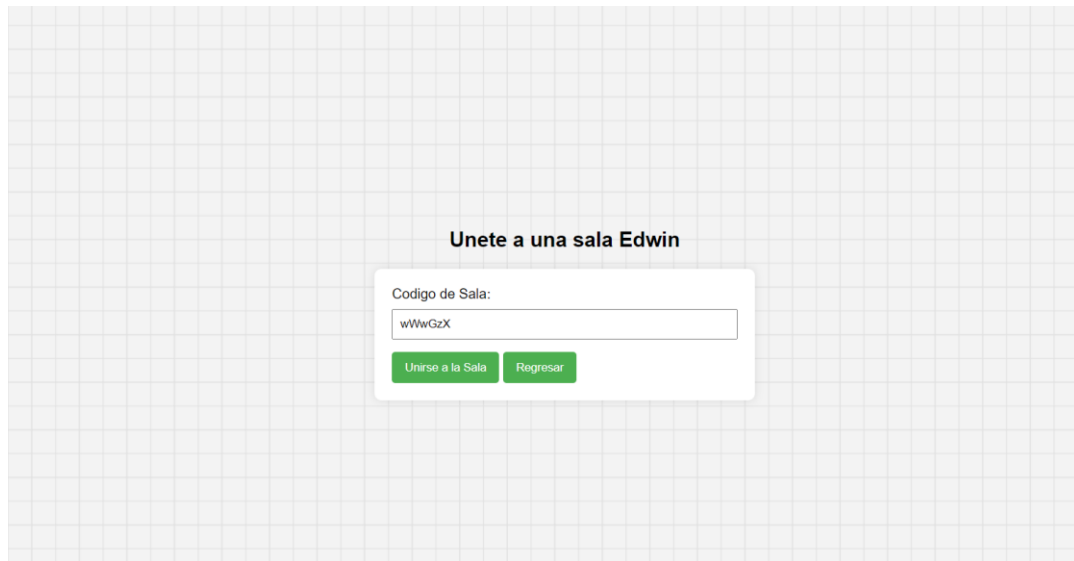


Jugar en modo “Arena”.

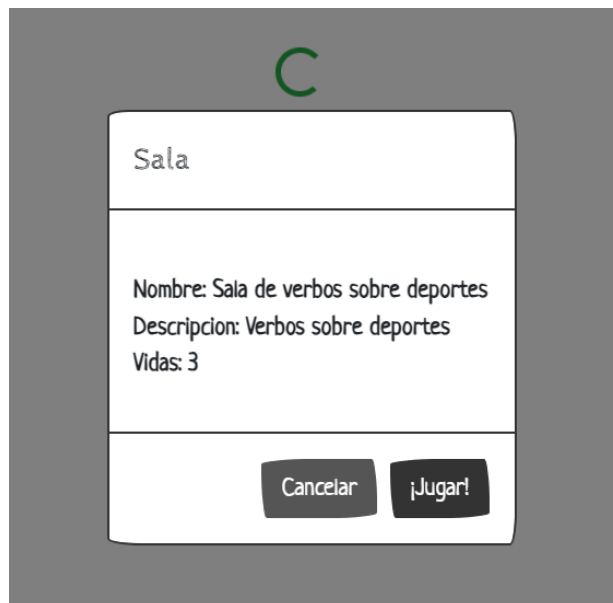
1. Te redirecciona al modo arena, para un cambio de juego si es que quisiera jugar modo arena en vez de modo sala.

Unirse a sala.

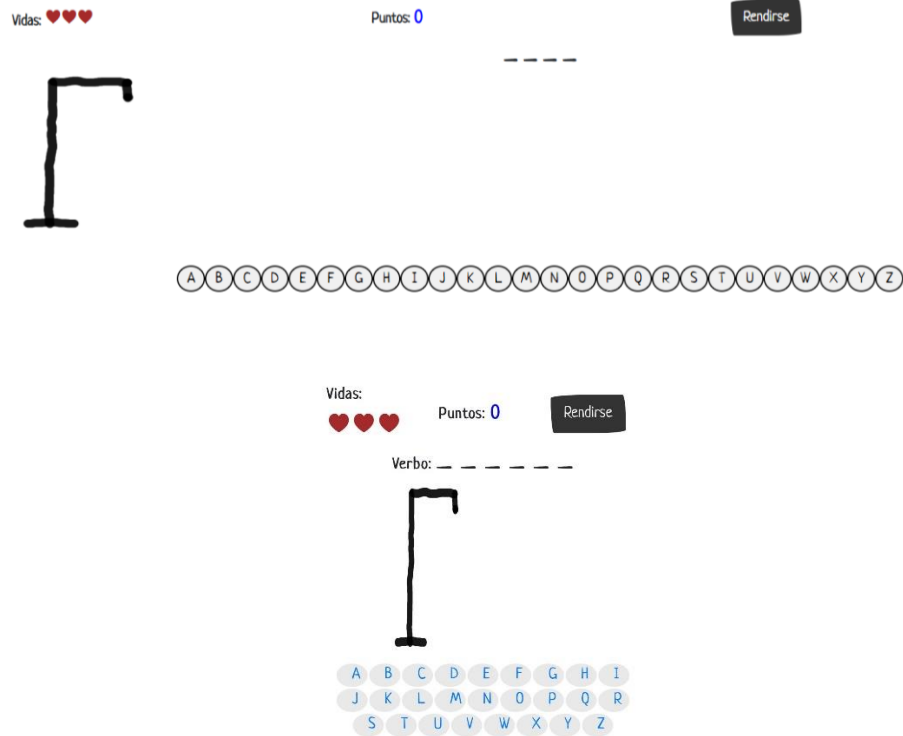
1. Te direcciona al juego en modo “Sala” en el cual necesitaras un código para unirse a la sala, de igual forma te puedes unir a la sala mediante código QR.
2. Te aparecen 2 botones, el unirse a la sala y regresar al panel de administración, al darle unirse previamente ya escrito el código de la sala, este lo llevará al juego en modo Sala.



3. Te aparecerá una presentacion de la sala y dos botones “Cancelar” te regresa al panel de administracion y “Jugar” ejecuta el modo sala.



4. El modo sala es similar al modo arena, pero personalizada por el creador de la sala, se cargará y mostrará la interfaz del juego (vista web y vista móvil).



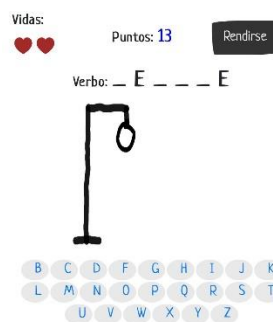
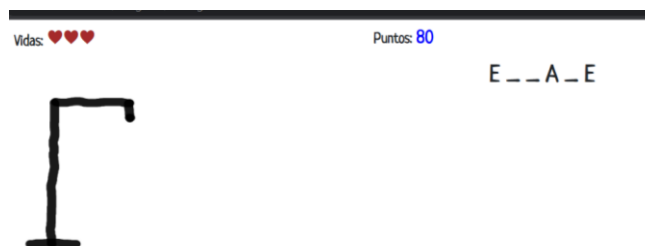
5. En la parte superior se muestran las vidas del jugador en forma de corazones pueden ser ilimitadas y no se mostrarán o hasta 10 vidas dependiendo de la personalización de la sala, cada vez que el usuario no logre descifrar las letras del verbo en inglés correctamente, se restará una vida (corazón). 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.
6. 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.
7. Si se termina las tres vidas el programa mostrará la tabla de posiciones global si son vidas ilimitadas no sería el caso, para posteriormente regresar a la pantalla de inicio, después de hacer clic o “tap” en el botón [Cerrar].

Tabla de posiciones

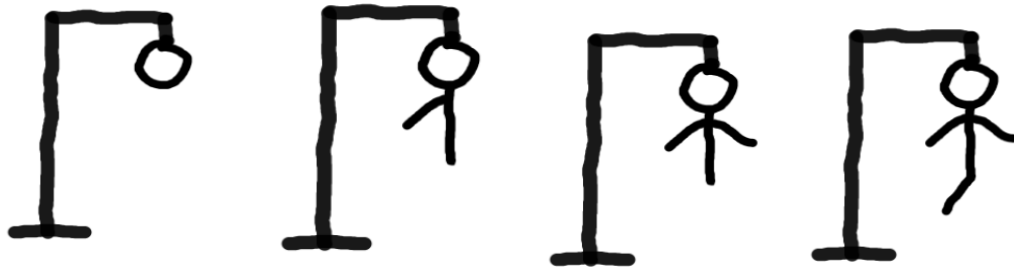
#	Avatar	Nombre	Puntos	Tiempo	Observ
1		The Hangman Team	2147483647	00:00:01	Acabó vidas
2		SC_MartinezContreras_Jorge	649	00:11:53	Acabó vidas
3		SC_MartinezContreras_Jorge	353	00:04:21	Acabó vidas
4		SC_MartinezContreras_Jorge	265	00:03:13	Acabó vidas
5		SC_MartinezContreras_Jorge	226	00:02:48	Acabó 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_Vicente Martinez_Diogo Inaki	78	00:11:47	Acabó

Cerrar

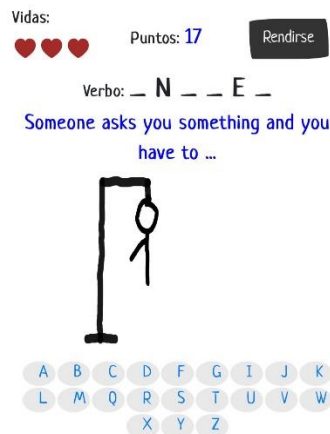
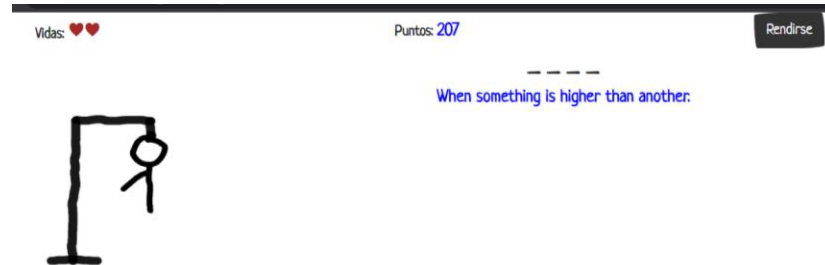
8. El segundo elemento que tenemos es el puntaje, cada vez que el usuario seleccione una letra que no corresponde al verbo a descifrar, se restará un punto, en caso contrario si aciertas una letra el puntaje incrementará 10 puntos por letra descubierta.



9. 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.



10. Al fallar tres intentos se proporcionará una pista al jugador/a, tal como se muestra a continuación o después de 1 hasta 5 intentos o en no se proporcionará ninguna pista dependiendo la personalización de la sala.



11. 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 o no se mostrará

dependiendo de la personalización de la sala. 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

12. 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

rained

Escribe el pasado simple del verbo rain

Enviar

Selecciona el tipo de verbo:

☒ Regular

☐ Irregular

Simple past

Escribe el pasado simple del verbo answer

Enviar

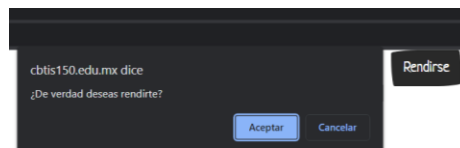
13. Se recibirá un mensaje con el texto correcto o incorrecto, dependiendo de que los datos enviados sean los correctos si es que este habilitado en la sala.



14. Pulsar el botón [Ok] para continuar.

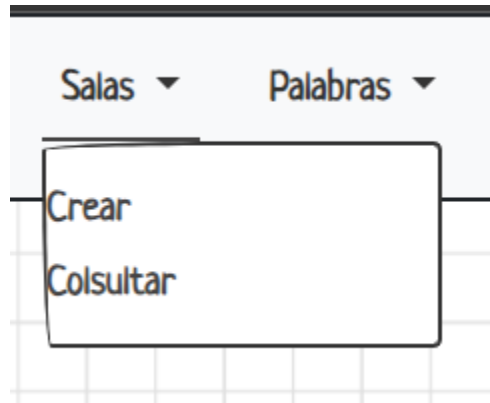
15. El juego continuará mientras se cuente con vidas o en caso de ser vidas ilimitadas hasta que la sala se cierre o se rinda el jugador. Cuando ya no haya vidas disponibles, el juego termina, y se muestra la tabla de posiciones de la sala, ordenada por puntos, de mayor a menor y por tiempo, de menor a mayor como criterio de desempate. Internamente se toman en cuenta también los milisegundos.

16. 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 continuo donde lo tenías. Pero 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”.

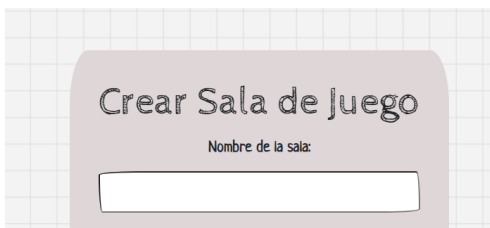


Sala.

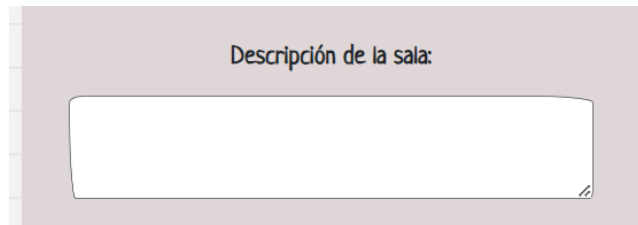
1. Al darle “tap” o mantener el puntero en el botón, se mostrará dos opciones, “Crear sala” y “Consultar”.



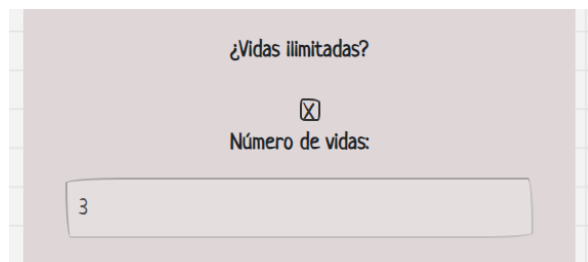
2. “Crear”
3. Nombre de la sala.



4. Descripción de la sala.



5. Vidas, en caso de darle “clic” o “tap” en vidas ilimitadas, no te dejara elegir cuantas vidas, de lo contrario si no está habilitado vidas ilimitadas podrás elegir de 1 hasta 10 vidas.



¿Vidas ilimitadas?

☐

Número de vidas:

5

6. Pistas, en caso de darle “clic” o “tap” en mostrar pistas, te dejara elegir cuantos errores se mostrará la pista, de lo contrario si no este habilitado no se mostrara ninguna pista.

¿Mostrar pistas?

☒

Mostrar pistas después del error número:

1

7. Mostrará retroalimentación, en caso de darle “clic” o “tap” en mostrar retroalimentación, te mostrara en la sala de juego la retroalimentación, de lo contrario no se mostrará.

¿Mostrar retroalimentación?

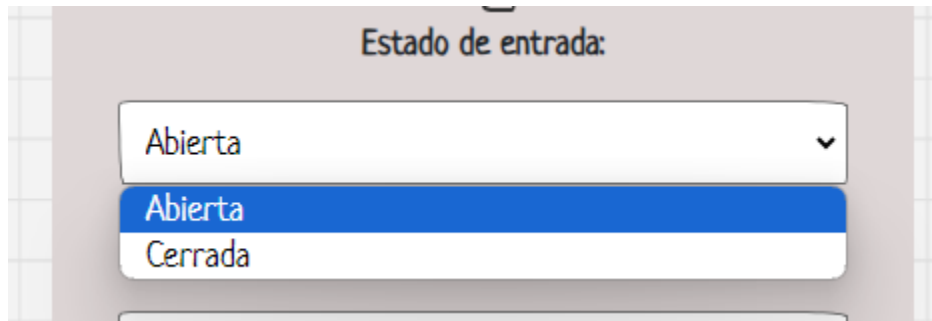
☐

8. Orden de las palabras, en caso de darle “clic” o “tap” en Orden de las palabras, las palabras aparecerán en un orden aleatorio, de lo contrario las palabras se mostrarán en orden de cómo fueron ingresadas.

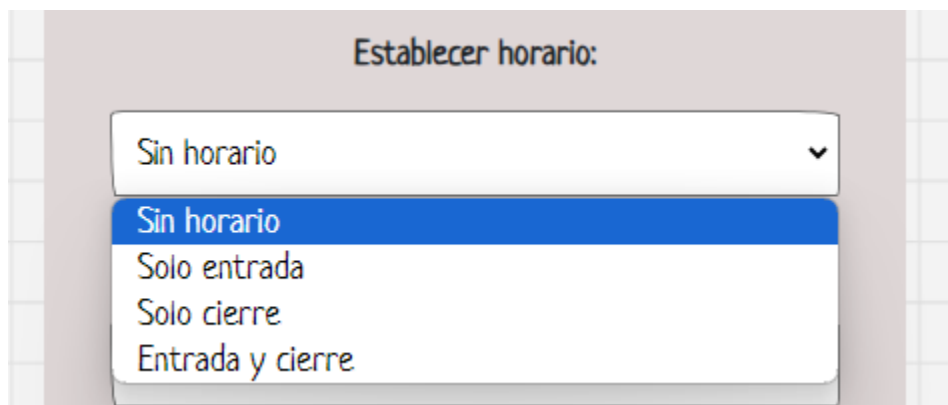
¿Orden de palabras aleatorio?

☐

9. Estado de entrada, tendrá dos opciones que se pueden modificar cuando guste, las opciones son “Abierta” que es cuando está abierta la sala y pueden unirse a la sala y “Cerrada” cuando la sala está cerrada y ninguno puede entrar a la sala.



10. Establecer horario, tendrá opciones para establecer el horario en el que solo podrán entrar los usuarios y establecer el horario para cerrar la sala, las opciones son “Solo entrada” para establecer el horario de entrada, “Solo cierre” para establecer el horario de cierre, “Entrada y cierre” para establecer el horario de entrada y cierre, o las opciones predeterminada q es “Sin horario” que no hay hora entrada o cierre.



Establecer horario:

Entrada y cierre

Hora de apertura:

dd/mm/aaaa —:— -----

Hora de cierre:

dd/mm/aaaa —:— -----

11. Palabras de la sala, tendrá dos opciones para elegir las palabras que estarán en la sala, las opciones son “Palabras del sistema” que son las palabras predeterminadas del juego, “Palabras del docente” que se desplazara las listas de palabras que el usuario creo.

Palabras de la sala:

Palabras del sistema

Palabras del sistema

Palabras del docente

Palabras de la sala:

Palabras del docente

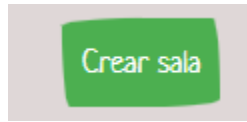
Seleccione la lista de palabras:

Selecciona una lista

Selecciona una lista


Verbos sobre deportes

12. Para finalizar darle “clic” o “tap” en crear.



13. “Consultar”.

14. La otra opción es el consultar tus salas creadas, si no tienes ninguna sala creada, te saldrá un mensaje de que no tienes ninguna sala, pero si ya creaste una sala, podrás administrar tus salas.

Tus salas													
ID	Nombre	Descripción	Vidas	Pista	Pista Después de	¿Mostrar Feedback?	¿Palabras Random?	¿Está Abierta?	Fuente de palabras	Creada	Código de Sala	QR	Acciones
25	Sala de verbos sobre deportes	Verbos sobre deportes	3	Si	3 Intentos	Si	Si	Si	Sistema	2024-01-16 18:17:34	2JTxKo		Editar Eliminar Ver más

15. Cada sala que tengas, te saldrá la retroalimentación de cada sala, y acciones que son las siguientes, “Editar” para poder editar los datos de la sala, “Eliminar” para poder eliminar la sala, “Ver más” para administrar la sala.

16. “Editar”

Regresar

Contenido para editar salas

Nombre de la sala:

Sala de verbos sobre deportes

Descripción de la sala:

Verbos sobre deportes

¿Vidas ilimitadas?

☐

Número de vidas:

3

¿Mostrar pistas?

☒

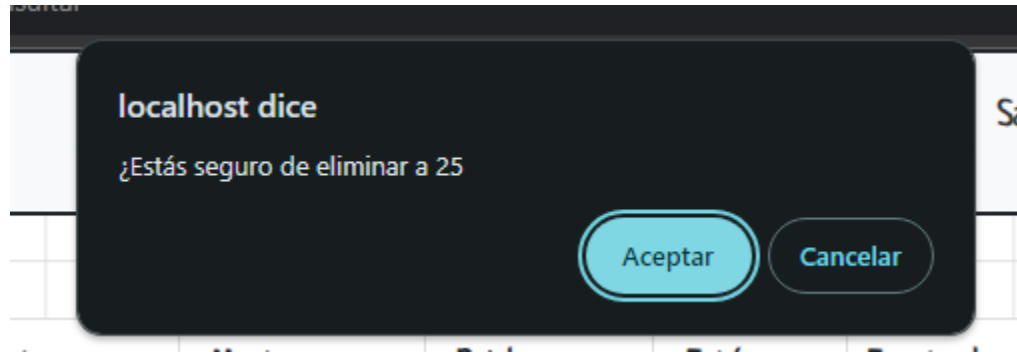
Mostrar pistas después del error número:

17. Si te equivocaste de nombre, quieres cerrar la sala, etc. Podrás modificarlo desde esta sección, regresar dándole “clic” o “tap” en “Regresar”, o si modifico algo dar “clic” o “tap” en “Editar”.



18. “Eliminar”

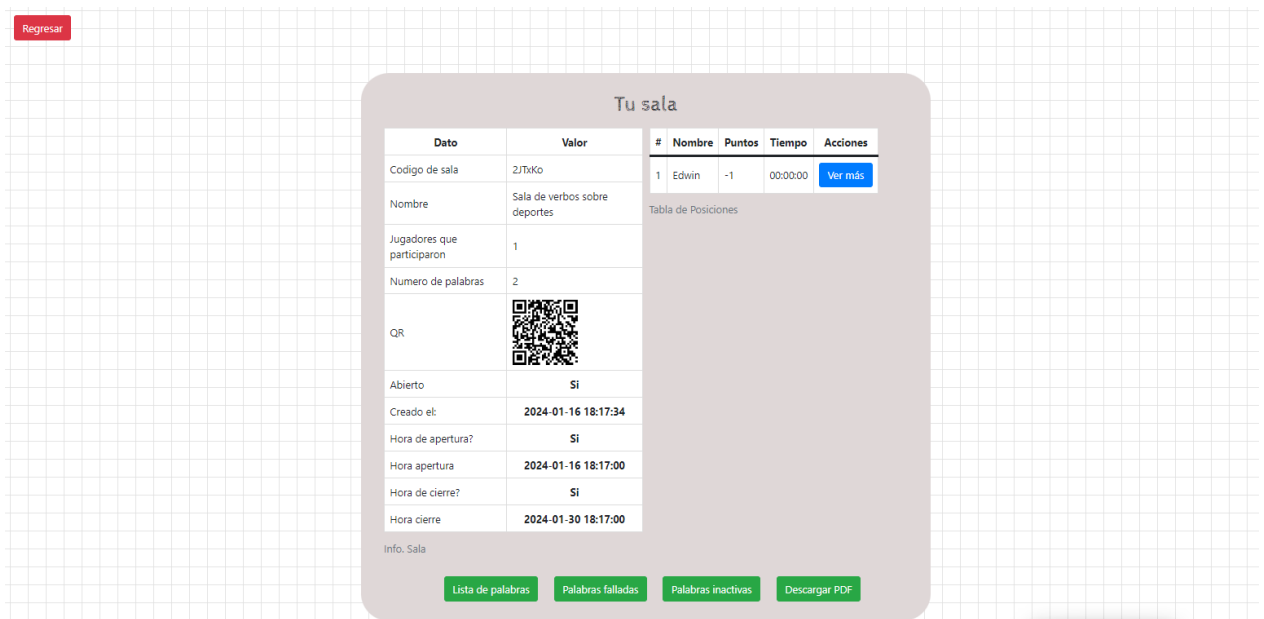
19. Al dar “clic” o “tap” saldrá un mensaje si está seguro de eliminarlo.



20. Si es el caso, dar “clic” o “tap” en aceptar y se eliminara la sala.

21. “Ver más”.

22. Al dar “clic” o “tap” en “Ver más” se mostrará una retroalimentación similar al de consultar, una tabla de posiciones de los jugadores que han jugado la sala, y botones para diferentes acciones.



23. Información de la sala.

Dato	Valor
Codigo de sala	2JTxKo
Nombre	Sala de verbos sobre deportes
Jugadores que participaron	1
Numero de palabras	2
QR	
Abierto	Si
Creado el:	2024-01-16 18:17:34
Hora de apertura?	Si
Hora apertura	2024-01-16 18:17:00
Hora de cierre?	Si
Hora cierre	2024-01-30 18:17:00

Info. Sala

24. Tabla de posiciones.

#	Nombre	Puntos	Tiempo	Acciones
1	Edwin	-1	00:00:00	Ver más

Tabla de Posiciones

25. Al seleccionar "Ver más" en un usuario, se mostrará su estatus del jugador.

Palabras de Edwin

d	typecorrect	pastcorrect	timeperword	pointsperword
1	1	1	00:00:00	0

Cerrar

26. Botones de acciones

27. Lista de palabras, mostrará las palabras que tendrá la sala.

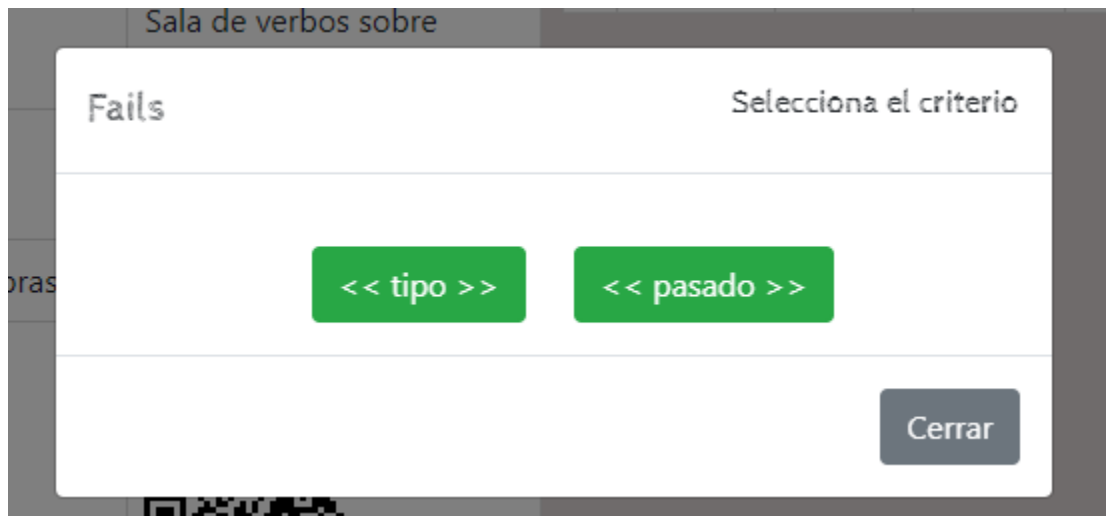
Sala de verbos sobre

Lista de palabras

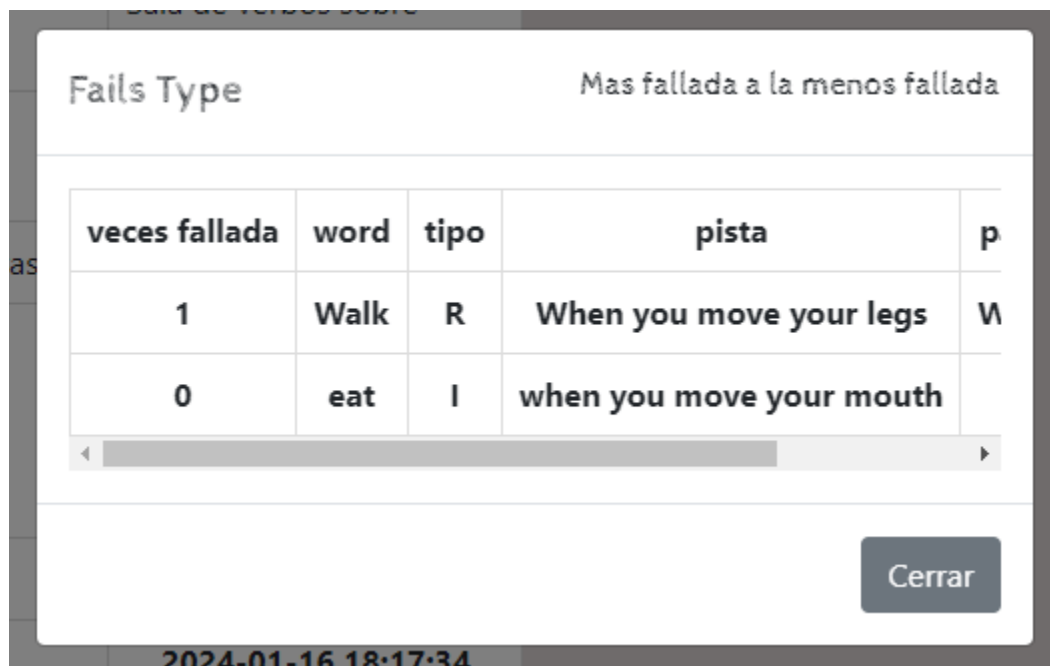
id	word	tipo	pista	pasado	eje
3	Walk	R	When you move your legs	Walked	i w
4	eat	I	when you move your mouth	ate	i

Cerrar

28. Palabras falladas, se mostrará dos opciones, filtrar palabras por error de tipo de palabra o el pasado de la palabra.



29. Por tipo:



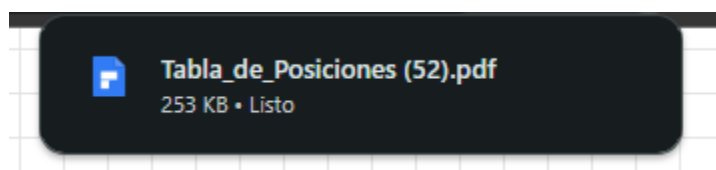
30. Por pasado:

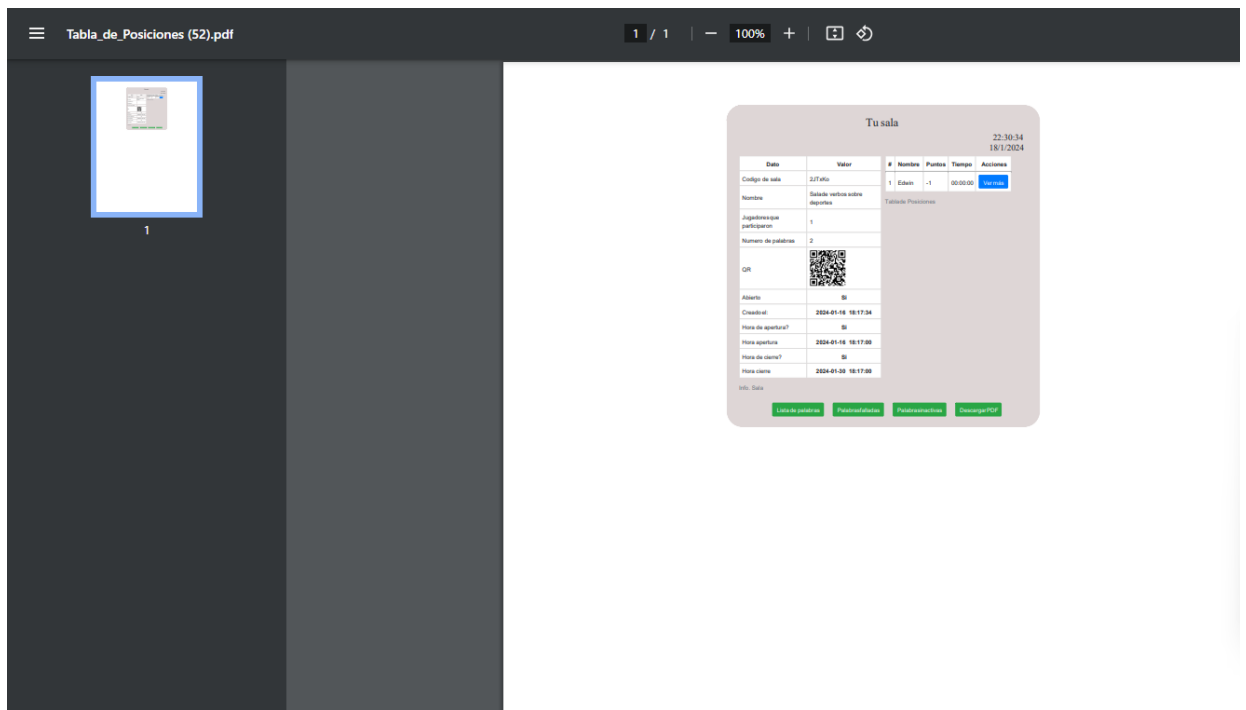
Fails Past					Mas fallada a la menos fallada				
veces fallada	word	tipo	pista		p				
1	eat	I	when you move your mouth						
0	Walk	R	When you move your legs		V				

31. Palabras inactivas, se mostrará un listado de las palabras menos usadas.

Inactividad					Mas inactiva a la menos inactiva				
veces usada	word	tipo	pista		pa				
1	eat	I	when you move your mouth		i				
2	Walk	R	When you move your legs		Wa				

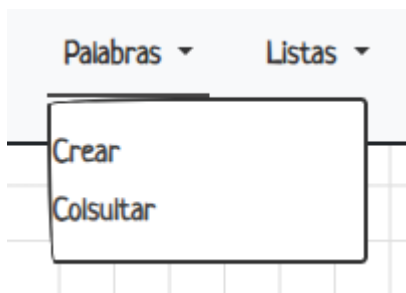
40. Descargar PDF, al dar “clic” o “tap” se descargará un .pdf de la información de la sala, y tabla de posiciones.





Palabras.

1. Al darle “tap” o mantener el puntero en el botón, se mostrará dos opciones, “Crear” y “Consultar”.



2. La opción de “Crear” lo mandará a un formulario donde te pedirá los siguientes datos:
3. Nombre de la palabra.

Crear Palabras

Nombre de la palabra:

4. Seleccione el tipo de verbo de la palabra.

Seleccione el tipo de verbo:

Regular

Regular

Irregular

5. Pista de la palabra.

Pista de la palabra:

6. Pasado simple de la palabra.

Pasado simple de la palabra:

7. Ejemplo del uso de la palabra.

Ejemplo de la palabra:

8. Para finalizar darle “clic” o “tap” en crear.

Crear palabra

9. “Consultar”.

10. La otra opción es el consultar tus palabras creadas, si no tienes ninguna palabra creada, te saldrá un mensaje de que no tienes ninguna palabra, pero si ya creaste una palabra, podrás administrar tus palabras.

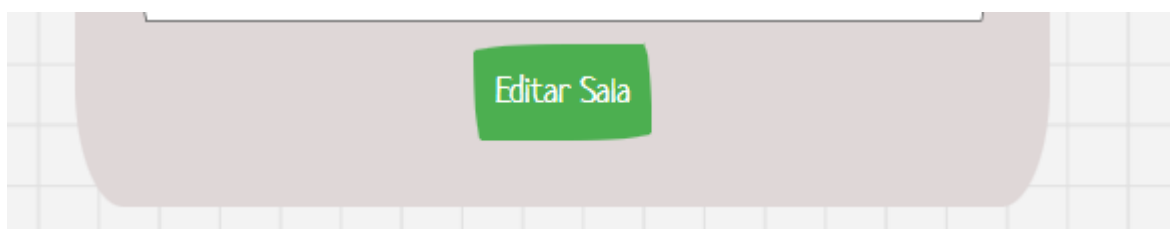
Tus palabras

ID	Palabra	Tipo	Pista	Pasado simple	Ejemplo	Acciones
1	Runs	Regular	When you walk fast	Ran	i Ran	Editar Eliminar
3	Walk	Regular	When you move your legs	Walked	i waked	Editar Eliminar
4	Eat	Regular	When you move your mouth	Ate	I ate	Editar Eliminar

11. Cada palabra que tengas te saldrá la retroalimentación de cada palabra, y acciones que son las siguientes, “Editar” para poder editar los datos de la palabra, “Eliminar” para poder eliminar la palabra.

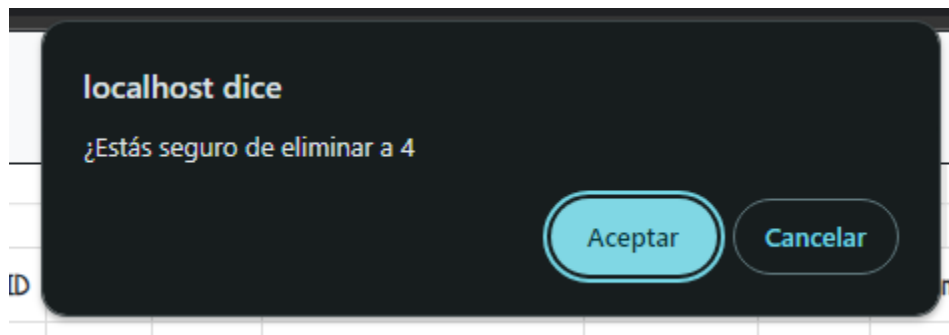
12. “Editar”

13. Si te equivocaste de tipo de verbo, de pista, etc. Podrás modificarlo desde esta sección, regresar dándole “clic” o “tap” en “Regresar”, o si modifico algo dar “clic” o “tap” en “Editar”.



14. “Eliminar”

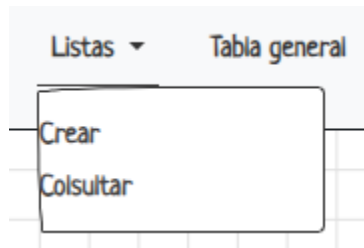
15. Al dar “clic” o “tap” saldrá un mensaje si está seguro de eliminarlo.



16. Si es el caso, dar “clic” o “tap” en aceptar y se eliminara la palabra.

Lista.

1. Al darle “tap” o mantener el puntero en el botón, se mostrará dos opciones, “Crear” y “Consultar”.



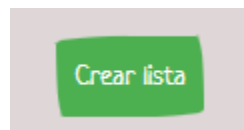
2. La opción de “Crear” lo mandará a un formulario donde te pedirá los siguientes datos:
3. Nombre de la lista.

A screenshot of a form titled 'Crear Lista'. Below the title is a label 'Nombre de la Lista:' followed by a white rectangular text input field.

4. Descripción de la lista.

A screenshot of a form titled 'Descripción de la lista'. Below the title is a large white rectangular text input field.

5. Para finalizar darle “clic” o “tap” en crear.



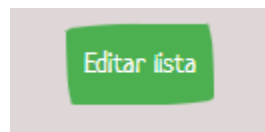
6. “Consultar”.
7. La otra opción es el consultar tus listas creadas, si no tienes ninguna lista creada, te saldrá un mensaje de que no tienes ninguna lista, pero si ya creaste una lista, podrás administrar tus listas.

Tus listas				
ID	Nombre de la lista	Descripcion	Acciones	Editar palabras de la lista
6	Verbos sobre deportes	Verbos sobre deportes	Editar Eliminar	Control de palabras

8. Cada lista que tengas te saldrán la retroalimentación de cada lista, y acciones que son las siguientes, “Editar” para poder editar los datos de la lista, “Eliminar” para poder eliminar la lista y “Control de palabras” para administrar las palabras de tus listas.

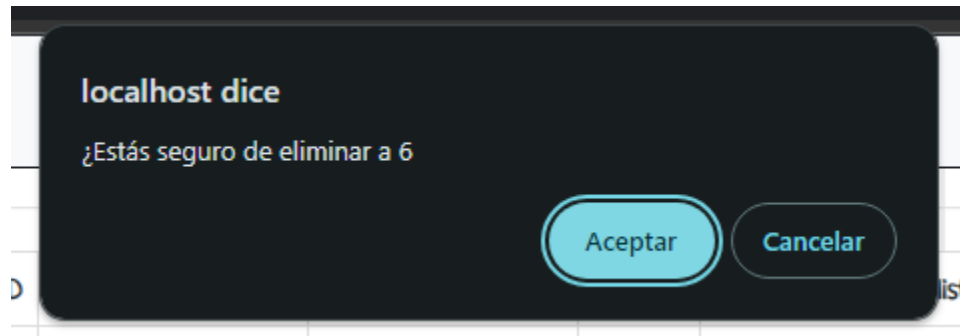
9. “Editar”

10. Si te equivocaste de tipo de verbo, de pista, etc, podrás modificarlo desde esta sección, regresar dándole “clic” o “tap” en “Regresar”, o si modifico algo dar “click” o “tap” en “Editar”.



11. “Eliminar”

12. Al dar “clic” o “tap” saldrá un mensaje si está seguro de eliminarlo.



13. Si es el caso, dar “clic” o “tap” en aceptar y se eliminara la lista.

14. “Control de palabras”.



15. Te aparecerán todas tus palabras que has creado y podrás seleccionar que palabras agregar a tu lista seleccionándolas con un “clic” o “tap”.

Añadir palabras Lista

ID	Palabra	Tipo	Pasado simple	Acciones
1	Runs	Regular	Ran	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Walk	Regular	Walked	<input type="checkbox"/>
4	Eat	Regular	Ate	<input checked="" type="checkbox"/>

Actualizar lista

16. Ya que seleccionaste tus palabras “clic” o “tap” en actualizar lista.

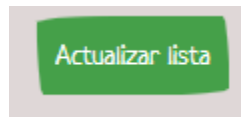


Tabla general.

1. Mostrara la tabla general del modo “Arena”.

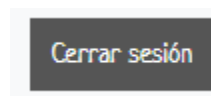
Tabla de posiciones

#	Avatar	Nombre	Puntos	Tiempo	Observ
1		The Hangman Team	2147430647	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	228	00:02:48	Acabó vidas
6		Sc_Pablo Santiago_Yesenia Catalina	214	00:14:16	Acabó vidas
7		SC_VasquezVasquez_AlondraPirella	177	00:07:16	Acabó vidas
8		Rim	155	00:02:48	Acabó vidas
9		SC_MartinezContreras_Jorge	119	00:02:07	Acabó vidas
10		SC_Kissner_Martinez_Basilio Salabi	78	00:11:47	Acabó

Cerrar

Cerrar sesion.

1. Si usted quiere volver al menú principal tendrá que cerrar sesión.



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