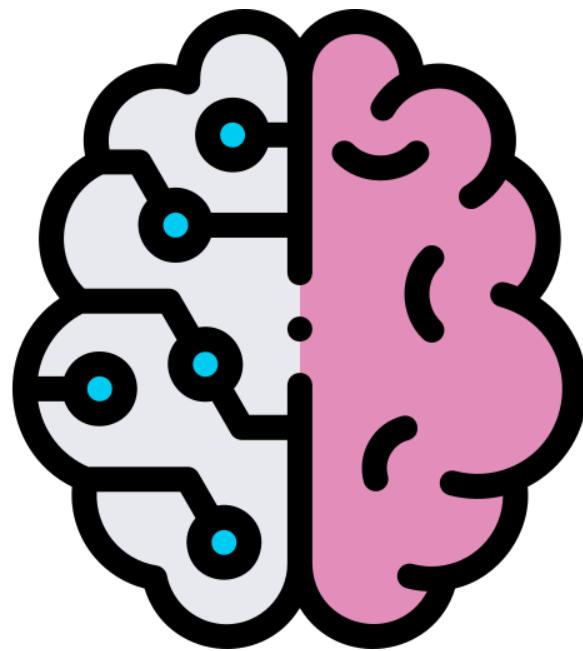


Manual de Usuario

DetCog



Desarrollador:

Mario Alberto Vásquez Cancino

v. 1.0.0

Índice

Objetivo	2
Manual de Usuario	2
Recursos necesarios	2
Ejecución	2
Capturas de la aplicación, cartas y tablero	7

Objetivo

El propósito de este documento es mostrar cómo funciona la App “DetCog” en un celular Android.

Manual de Usuario

Recursos necesarios

Para ocupar la aplicación vamos a necesitar las siguientes cosas:

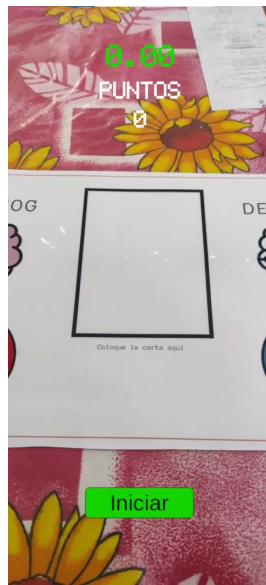
- App instalada en un celular android.
- Un espacio iluminado.
- Tablero ya impreso, de preferencia en un material rígido o enmascarado (**Al final del documento se encuentra listo para imprimir en tamaño oficio**).
- Cartas ya impresas, de preferencia en un material rígido o enmascaradas (**Al final del documento se encuentran listas para imprimir en tamaño carta**).

Ejecución

Al abrir la aplicación nos encontraremos con la siguiente pantalla.



En este momento la aplicación está en espera de enfocar el tablero, por lo que vamos a poner el tablero sobre una superficie para que lo detecte la aplicación y aparezca el botón para iniciar el juego.



****Es muy importante enfocar el tablero como se ve la anterior imagen para evitar que la aplicación seleccione un color no deseado o pierda de vista el tablero.**

Antes de presionar el botón de “Iniciar” debemos poner una carta sobre el tablero en el área designada para que aparezca la figura a categorizar por color.



Ahora con todo listo podemos darle al botón de iniciar.



Con esto inicia el tiempo y el juego comienza. Como el juego consiste en categorizar objetos por color, es necesario enfocar uno de los dos círculos (rojo o azul) para indicarle a la aplicación qué color elegimos.

Para seleccionar el color debemos hacerlo de la siguiente forma:



Debemos voltear el celular de forma que enfoquemos el círculo, la carta y no perder de vista el tablero.

La aplicación nos notificará con un mensaje de “Correcto” o “Incorrecto” cuando ya haya detectado nuestra selección. Después de que ese mensaje haya aparecido debemos enfocar otra vez el cuadro para cambiar la tarjeta y continuar el juego.



Otra vez repetimos el procedimiento de selección enfocando el círculo de nuestra elección.



Esto lo repetimos con las 10 cartas que tenemos en el juego, por lo que debemos considerar lo siguiente:

- **Aunque la carta tiene números del 1 al 10 podemos usar el orden que nos plazca.**
- Cuando seleccionamos el color correcto de la figura, la aplicación nos muestra el mensaje “Correcto” y nos sube un punto a nuestro puntaje total.
- Cuando seleccionamos el color incorrecto de la figura, la aplicación nos muestra el mensaje “Incorrecto” y dejará nuestro puntaje tal cual está.
- La aplicación está diseñada para detectar cuando la figura de la carta ya fue categorizada por lo que aunque se vuelva a poner más de una vez la misma carta, la aplicación mostrará la figura pero ya no tomará en cuenta la selección.
- Si durante el juego se pierde el tablero, se recomienda quitar la carta y volver a enfocar el tablero para evitar que se seleccione un color no deseado, con esto volverá a aparecer el botón de inicio al volver a presionarlo no afectará al tiempo solo hará que desaparezca.

Cuando ya hayamos pasado las 10 cartas el juego nos mostrará:

- Mensaje de “Juego Terminado”.
- Tiempo total del juego.
- Puntaje total obtenido.
- Botón de reiniciar.

Si deseamos volver a jugar le damos al botón de reiniciar y todos los datos se borrarán para iniciar de nuevo de cero para volver a categorizar las figuras de las cartas en el orden que deseemos.

Podemos volver a jugar las veces que queramos, en caso de no querer seguir jugando nos salimos de la aplicación, esto se puede hacer en cualquier momento pero de preferencia cuando se haya terminado un juego.

Capturas de la aplicación, cartas y tablero



■ ■ ■