

Evidencia 13 – Preparación de la maquina recreativa

Apellidos: Gómez Angulo

Nombre: Manuel Antonio

Grupo: Grupo 1

Comité: Logística

Horas totales: 1:30

Los trabajos realizado y posteriormente evidenciados son los siguientes:

- Comunicaciones con el profesor David Guerrero para solicitar la máquina e información sobre la misma
- Realización de un breve manual para los encargados de las actividades de la máquina.
- Búsqueda y prueba de funcionamiento de posibles juegos para realizar actividades durante las jornadas (Campeonatos, speed runs, etc...)

Evidencias:

A continuación se mostraran todas las evidencias recogidas de las actividades relacionadas con este documento para acreditar el de trabajo realizado

Comunicaciones para la utilización de la máquina recreativa.

- Imagen 1: Correo realizado al profesor David Guerrero para solicitar la maquina con el fin de realizar actividades en los días de las jornadas.
- Imagen 2: Al recibir la respuesta del profesor a nuestra petición de la máquina recreativa pasamos a informar al coordinador de logística.

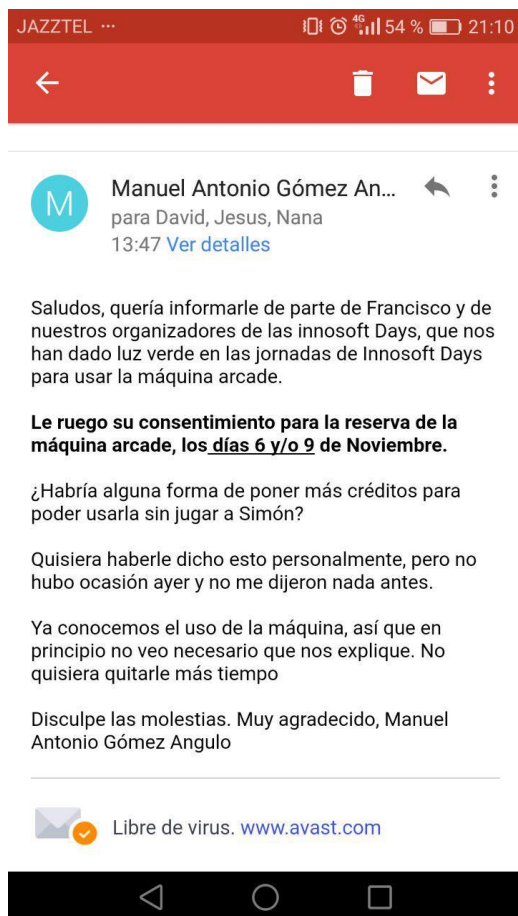


Imagen 1



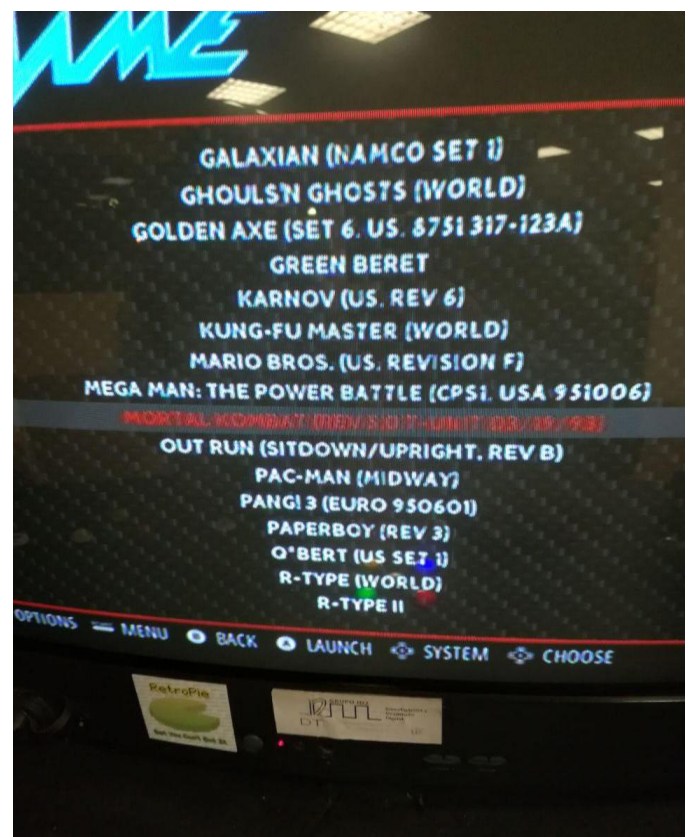
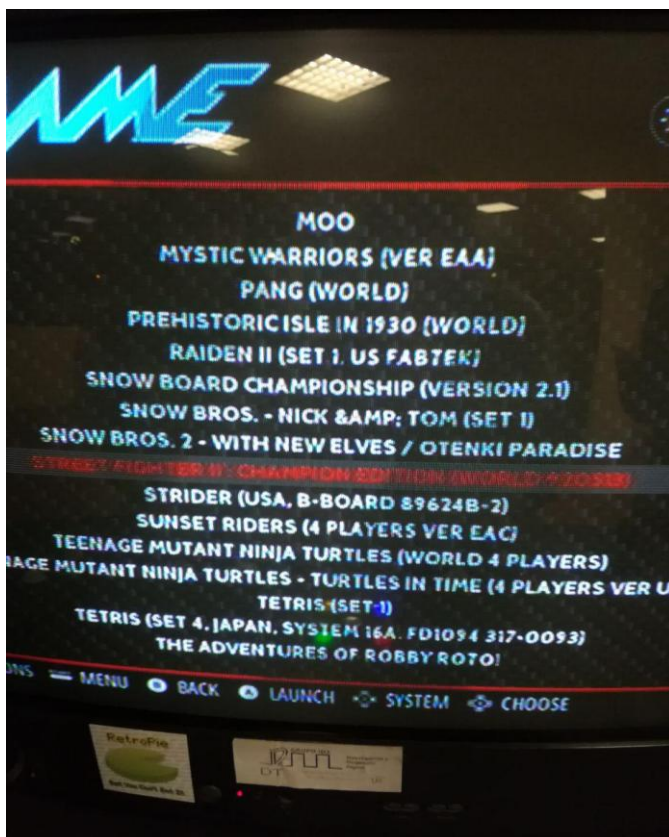
Imagen 2

Pruebas de funcionamiento y búsqueda de juegos candidatos para realizar los campeonatos.

- Fotografía de la máquina recreativa, previa a la revisión de su correcto funcionamiento por parte de los alumnos asignados a ello, Na Chen, Manuel Gómez Angulo y Jesús Fernando Luna Monchul.



- Fotografías con la maquina en funcionamiento, apareciendo parte del catálogo de juegos que fue revisado para encontrar posibles juegos para realizar los campeonatos.



- Se eligieron 4 juegos como posibles candidatos para realizar los campeonatos; Mortal Kombat, Street fighter II, Tetris y Mario Kart. Las siguientes fotos muestran los juegos funcionando con dos jugadores para probar su correcto funcionamiento.

Nota: posteriormente se descartó Street fighter II, ya que no estaba en funcionamiento



Mortal kombat



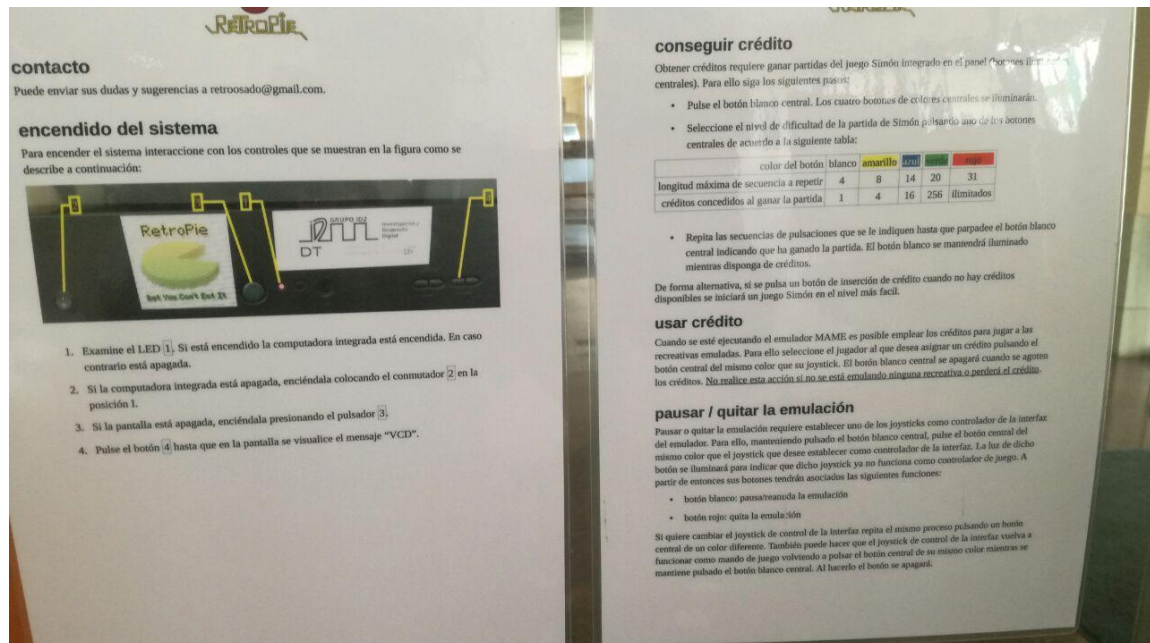
Mario kart



Tetris

Instrucciones y breve manual de usuario para los organizadores.

- Fotografía de las instrucciones colocadas originalmente junto a la máquina donde se explica su funcionamiento y correo electrónico con la respuesta del profesor a nuestras preguntas. De ambas fuentes se redactará un breve manual con la información para operar la máquina recreativa.



Manuel Antonio Gómez Angulo

para alvdomnun, mí, Nana

3 nov. (hace 1 día) ☆ ↺ ▼

Ha dado su consentimiento para usar la máquina como queramos y me ha dicho como conseguir créditos infinitos.

El 3 nov. 2017 14:34, "David Guerrero Martos" <guerre@dte.us.es> escribió:
Disculpa, acabo de ver tu correo.

Podéis usar la máquina cuando queráis.

En la parte delantera del televisor hay un puerto USB oculto por una tapa enroscada. Puedes conectarle un teclado y conseguir créditos pulsando las teclas numéricas. Si estás por aquí esta tarde puedo enseñártelo. Además me vendría bien ayuda para desmontar la cubierta inferior y adecuar la máquina antes de que la uséis.

El 03/11/17 a las 13:47, Manuel Antonio Gómez Angulo escribió:

- Manual para los organizadores del evento con la máquina recreativa.

Manual de funcionamiento de la máquina recreativa.

1. Para conseguir créditos de forma manual, pulsar el botón amarillo del panel central, para realizar una secuencia de "Simon" de colores que se irá incrementando hasta una longitud de 4 combinaciones para obtener 1 crédito.
2. Posteriormente se encenderá el pulsador blanco del panel central, para usar ese crédito en uno de los paneles de jugador basta con pulsar en el mismo panel central el pulsador del color del joystick del jugador a activar y pulsar su botón de jugador en su panel.
3. En caso de ser varios jugadores, habrá que volver a realizar el paso 1, para conseguir otro crédito y activar un segundo jugador en un panel libre.

Nota: en vez de realizar la secuencia de "Simon", nos han informado que en la rosca frontal de la pantalla, al liberarla podemos conectar un teclado USB, y haciendo uso de su pad numérico podemos incrementar directamente el número de créditos. Opción recomendada cuando se realicen las competiciones.

Otras utilidades:

- Pausar el juego: para pausar el juego basta con mantener pulsado el botón blanco del panel central hasta que se mantenga fijo, y posteriormente pulsar también del panel central el botón de color asociado con el joystick que va a realizar el pause y en el panel de ese joystick pulsar el botón blanco.
Para reanudar la partida basta con volver a pulsar ese mismo ultimo botón blanco.
- Menú/quitar juego: para salir al menú del emulador y cambiar el juego ejecutado, nos basta con mantener pulsado el botón blanco del panel central hasta que se mantenga fijo, posteriormente pulsar el botón del panel central del color del joystick que obtendrá el acceso al menú y en su mismo panel pulsar el botón rojo.

La máquina será preparada a primera hora de cada uno de los días de la jornada, para que esté lista durante toda la jornada para ser usada, por lo que los organizadores de los eventos relacionados con la máquina recreativa no tendrán que preocuparse del encendido y la preparación de la dicha máquina.

Correo informativo de la revisión al coordinador de logística y del resumen realizado del funcionamiento de la máquina.

- Captura del correo.

Maquina recreativa.

Jesus Luna <luna1988.88@gmail.com>

22:37 (hace 0 minutos)

para alvdomnun, Manuel, Ana

Alvaro, el viernes hemos estado mirando que la maquina recreativa funcione bien y hemos buscado posibles juegos para hacer las competiciones del evento.

- Mortal kombat
- Tetris
- Mario kart

Estos funcionan seguro, hay un cuarto, el Street fighter, que es muy propio para las competiciones, pero no funciona, en teoría la solución sería fácil simplemente cargando una room del juego que funciones, pero viendo el poco tiempo que disponemos y que no se si nos dejaran manipular la maquina no se si se podría hacer.

Por recomendación de Manuel (el merito de la idea es suya)te adjunto también un resumen con las instrucciones de como funciona la maquina que algunas cosas vienen un poco liosas en las instrucciones que están colgadas en el cristal para que lo tengan los organizadores del evento de la maquina.

Manual de funcionamiento de la máquina recreativa.

1. Hay que poner el dinero en la ranura de la moneda y esperar a que salga el juego.

2. Seleccionar el juego que se quiere jugar.

3. Esperar a que salga el juego y jugar.

4. Si se quiere jugar de nuevo, se debe esperar a que salga el juego de nuevo.

PDF

Resumen maquin...