UNIVERCIDAD MARIANO GALVEZ DE GUATEMALA

FACULTAD DE INGENERIA EN SISTEMAS

CURSO: Introducción a los sistemas

ing. Gerson Altamirano



**TEMA: manual de usuario de proyecto final**

Mabelyn Estefani Aroche Flores

Carnet: 0907-21187

**INTRODUCCION**

En el siguiente documento se indicará la funcionalidad de del juego elaborado por la alumna Estefany Aroche flores, donde se le indicara el desarrollo la funcionalidad y el procedimiento que se llevó acabo acabo por la alumna Estefany.

**Objetivos del sistema**

Se llevó acabo la creación de un juego de memoria como finalización del proyecto final el cual tiene como objetivo el entretenimiento de los usuarios de una forma dinámica mente entretenida para la vista.

**Sección de solución de problema**

Se les pidió a los integrantes del grupo No. 5 realizar una página dinámica y atractiva para el cliente donde podría interactuar con los elementos de la misma. por lo tanto, el grupo No.5 tomo a la decisión de realizar una página de mini juegos para los usuarios

**GUIA DE USO**

**Diccionario de datos**

**Etiqueta HTML5:** es la quinta revisión importante del lenguaje básico se especifica dos variantes de sintaxis para HTML.

**Etiqueta H1** es un título de una página, el título de un post, el nombre de un producto.

**Etiqueta Div**: es una función como un contenedor para varios elementos en html

**Etiqueta tr:** defini cada tabla y encierra todas las columnas.

**Etiqueta td:** define cada unas de las columnas.

**Etiqueta br**: sirve para separar párrafos o imágenes

**Etiqueta body** es el contenedor para todos los aspectos representables de un documento.

**Etiqueta class**. hace referencia a un selector de **clase**, que se puede atribuir a todos los elementos de un HTML

**input** se usa para crear controles interactivos para formularios basados en la web