**Memorama**

**Integrantes: Colombo Luciano, Slavich Tomas**

**Materia: Programación III**

**Profesor:** **Vazquez Jeremías**

**Escuela:** **E.E.T N°2 “Pbro. Jose Maria Colombo”**

**Curso y división:** **7°1° CSC**

**Descripción breve**

**Juego de memoria apto para 2 jugadores que consiste en adivinar pares con diferentes niveles de dificultad, didáctico y divertido!**

**Fecha de entrega: 13/08/2018**

**Objetivo:**

Crear un juego de memoria para 2 jugadores, fácil y práctico de entender, con una interfaz amigable para el usuario.

**Recursos y herramientas:**

-Lenguaje: Programación Orientada a Objetos (P.O.O).

-IDE: SharpDevelop (C#).

-Computadora, conexión a internet, Google imágenes.

**Descripción detallada de la aplicación:**

Juego que se ejecuta en una matriz de imágenes donde se debe recordar la ubicación de la imagen revelada (tras un click) para encontrar su igual. Con un contador de movimientos, sistema de puntaje (tanto para 1 jugador como para 2 jugadores) y diferentes niveles de dificultad.

Sencillo y divertido, para toda la familia!!!

**Manual de usuario:**

**Indice**

1. Objetivo del juego.
2. Instrucciones de juego.

**Objetivo del juego**

El objetivo del juego es memorizar donde está cada par de imágenes para asi ir volteándolas y sumando puntos. El juego termina cuando se encontraron todos los pares de imágenes y gana el que más puntos haya sumado.

**Instrucciones de juego**

**1 Jugador**

1. El jugador debe seleccionar en que dificultad quiere jugar.

Como puede ser fácil (2x2), medio (4x4) y difícil (6x6).

Luego de seleccionar la dificultad, se iniciara el juego.

1. El juego iniciara con todas las imágenes boca abajo, el jugador deberá seleccionar 2 imágenes para comprobar si son distintas o iguales:

Si son distintas: las imágenes se voltearan nuevamente y quedaran boca abajo.

Si son iguales: las imágenes quedaran dadas vuelta (no se podrán tocar más) y el jugador sumara 1 punto.

Todo este proceso se volverá a repetir hasta que no haya más imágenes que voltear.

Cuando no queden imágenes para voltear debido a que el jugador ya acertó todas, el juego habrá terminado y el jugador habría ganado, y le saldrá la opción de tocar el botón de Reiniciar para jugar el nivel nuevamente o cerrar la ventana para jugar nuevamente en otra dificultad.

1. **Jugadores**
2. El jugador deberá seleccionar la opción de “2 jugadores” hecho esto, iniciara el juego.
3. El juego comenzara con todas las imágenes boca abajo.

El jugador N°1 deberá seleccionar 2 imágenes para comprobar si son distintas o iguales:

Si son iguales: las imágenes quedaran dadas vuelta (no se podrán tocar más) y el jugador que haya acertado sumara 1 punto y seguirá jugando.

Si son distintas: las imágenes se voltearan nuevamente, quedaran boca abajo y pasara a ser turno del jugador N°2.

1. Todo este proceso se volverá a repetir hasta que no queden imágenes por voltear.

El juego finaliza cuando no quedan imágenes por voltear… El jugador que gane será el que más parejas haya formado debido a que tendrá más puntos.

**¿Alcanzamos el objetivo planteado?**

Sí, sí lo alcanzamos pero no como hubiéramos querido.

**¿Qué cosas modificarían y porque?**

Modificaríamos todo el sistema de 2 jugadores, debido a que por falta de tiempo no logramos agregarle más niveles de dificultad, este modo solo se puede jugar en dificultad de 4x4.

También modificaríamos toda la interfaz del juego debido a que no es estéticamente “linda” por asi decirlo.

**¿Posibles mejoras a realizar en un futuro?**

Agregar una modalidad contrarreloj con movimientos limitados.

Agregar más niveles de dificultad.

Cambiar toda la interfaz y dejarle una que este buena y sea sencilla al mismo tiempo.