



Universidad Autónoma del Estado de Baja California
Facultad de ingeniería, Arquitectura y diseño



MANUAL DE USUARIO
MEMORAMA
“HY-THINK”

Integrantes:

Miguel Angel Portillo Attwell

Martin Santos Tirado

Grupo 432

Ingeniería en computación

Ensenada, Baja California; a 1 de diciembre de 2023

ÍNDICE

1.Resumen	3
2. Antes de comenzar	3
3. Comenzar a jugar	3
3.1 Menú del juego	4
3.2 Pantalla de opciones	5
3.3 pantalla de juego	6
4. Reglas	7

1. Resumen

Se te enseñara el uso y aplicación del juego del memorama y sus series de instrucciones a seguir si se llega a presentar alguna situación en cual no se pueda progresar.

2. Antes de comenzar

El juego solo estará para jugar solamente en computadora y solamente con el mouse\mouse pad.



3. Comenzar a jugar

3.1 Menú del juego

Al inicializar el juego, se te presentara el menu del juego con distintas opciones a elegir el cuales son: Jugar, Opciones y Salir.

La opción de Jugar te mandará directo al juego.

La opción de Créditos te mostrará los nombres de los autores

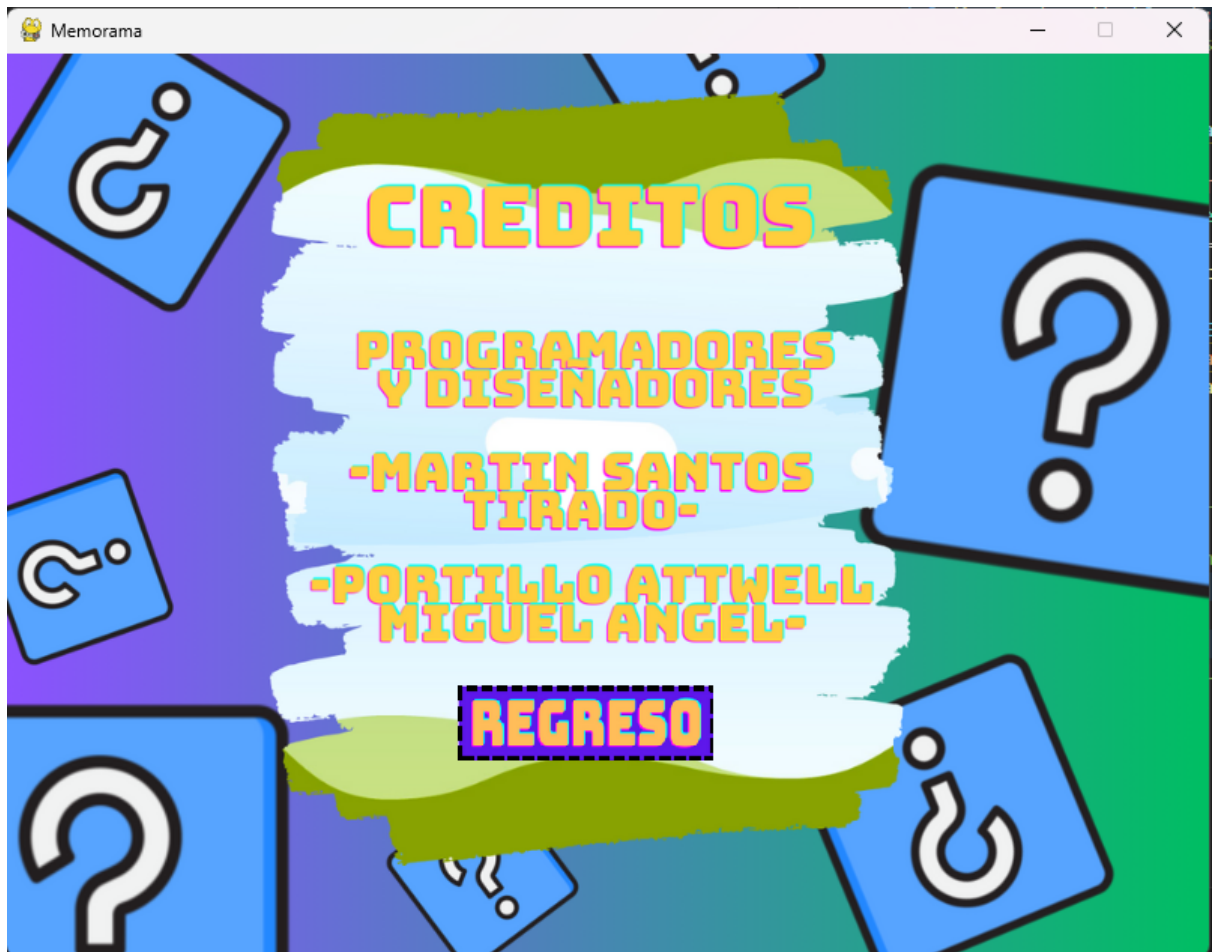
La opción de Salir te sacará del juego



3.2 Pantalla de Créditos

Al seleccionar créditos nos desplegará un botón el cual funcionará para regresar.

- regresar: la opción de regresar nos permitirá como su nombre nos indica regresar a la ventana anterior.



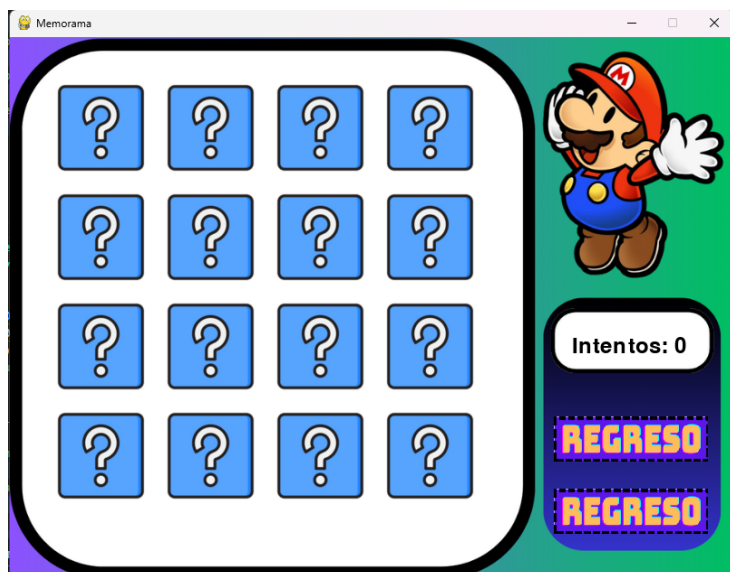
3.3 Pantalla del juego

En este apartado el cual es el juego, tienes 2 opciones el cuales son: reiniciar y regreso.

La opción de reiniciar, reinicia la partida.

La opción de regreso da al usuario la opción de regresar al menú principal.

Cuando ganas la partida se te muestra una pantalla de que ganaste, te pondrá la cantidad de aciertos que hiciste. Te pondrá 2 botones los cuales serán regresar y reiniciar.



4. Reglas

Se colocan todas las fichas boca abajo. El usuario levanta 2 fichas, si coinciden y tienen el mismo dibujo, se le agrega puntos al apuntador y sigue levantando otras dos. Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo. Gana si completas todos los pares del memorama.

Hay tan solo unas pocas reglas en el juego los cuales son un total de 4.

1. El jugador escoge dos cartas.
2. Si las cartas son iguales se queda con ellas y tiene el derecho de escoger otras dos.
3. Si las cartas son diferentes deberá colocarlas boca abajo y en el mismo lugar. Lo ideal es que trate de recordar cuáles cartas eran y dónde las dejó.
4. De las cartas de pares que se encontró se le añadirá puntos a su puntuación esto funciona por la velocidad que el usuario encuentra los pares.