

UNIVERSIDAD PRIVADA DEL VALLE  
INGENIERÍA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS



# MANUAL DE USUARIO

*Proyecto Final*

*Estudiante:*

**RODRÍGUEZ BARRIENTOS MARCOS MANUEL**

*Docente:* **ING. HENRY MIRANDA**

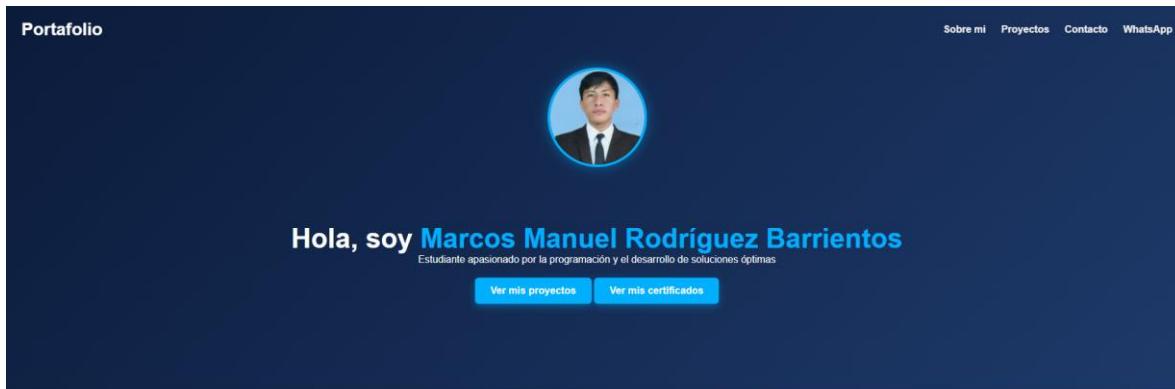
*Materia:* **Programación Web I**

*Semestre:* **SEGUNDO**

**2025**

## Manual de Usuario de mi PORTAFOLIO PERSONAL

Al ingresar a la página lo primero que se observara es una foto personal juntamente debajo una breve descripción, un nav en él cual tenemos botones de Inicio para volver a la parte inicial, Contacto que nos lleva al formulario y un botón de WhatsApp que dando click lleva directamente a mí Número Personal, y dos botones que nos llevaran a ver Certificados de cursos logrados y Proyectos realizados.



De igual manera en la vista para Móviles tenemos estos botones y el nav con los botones en la parte superior lo sustituimos por un “Botón Hamburguesa” para una navegación responsiva por tanto optima desde dispositivos móviles.



Scrolleando un poco abajo llegaremos a un apartado de “Sobre mí” que contiene información personal, juntamente a los Lenguajes de Programación de los cuales tengo conocimiento y debajo las habilidades que poseo y como puedo llegar a trabajar.

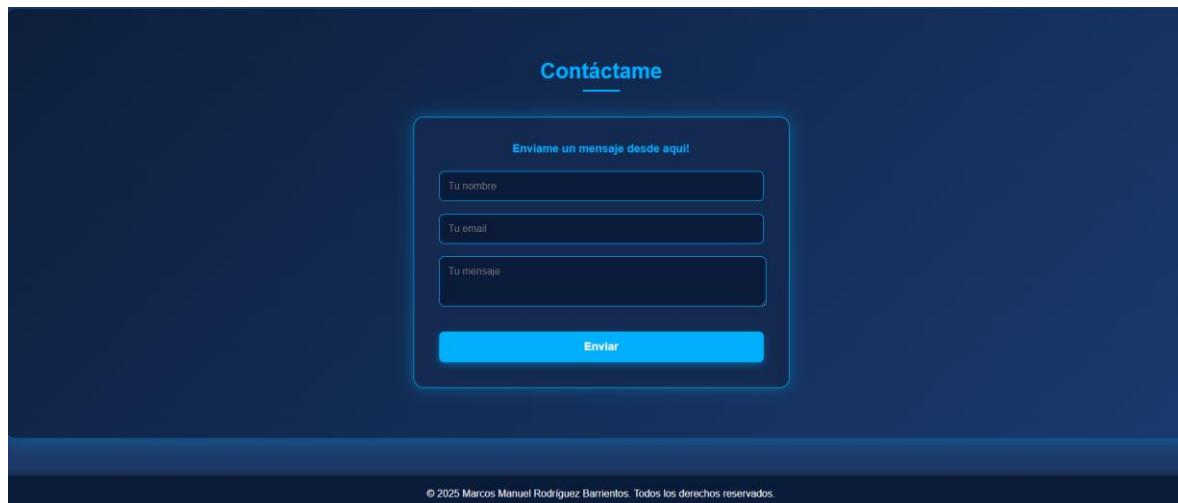
The screenshot shows a dark-themed resume or portfolio page. In the top left, there's a section titled "Sobre mí" with a brief bio: "Soy Marcos Manuel Rodríguez Barrientos, estudiante de Ingeniería de Sistemas en la Universidad del Valle. Me apasiona el desarrollo web, la tecnología, la innovación y la creación de soluciones digitales modernas, eficientes y funcionales." To the right, under "Lenguajes de conocimiento", are icons for C, JavaScript, Python, and Java. Below these sections is a "Habilidades" section with five categories: Trabajo eficiente en equipo, Responsable y eficaz, Trabajo bajo presión, Resolución de problemas, and Adaptabilidad y aprendizaje rápido.

Posteriormente tenemos el apartado de Proyectos realizados en los cuales también tenemos la opción de “ver más” para tener más información de mis proyectos.

The screenshot shows a "Proyectos" (Projects) section with three items:

- JUEGO EN CONSOLA C#**: Juego sencillo de recolección de monedas en C# con personaje ASCII. It includes a screenshot of the ASCII art character and a "Ver más" button.
- Desarrollo de Auto a Control**: Auto realizado mediante Arduino IDE con cámara y control mediante WiFi. It includes a photo of the physical robot car and a "Ver más" button.
- Juego de Memoria en C#**: Juego de Memoria Realizado mediante WPF y Lenguaje C# para encontrar pares. It includes a screenshot of the memory matching game interface and a "Ver más" button.

Y en lo más bajo tenemos un pequeño formulario para que le usuario envíe un mensaje a mi persona colocando sus datos de “Nombre”, “e-mail”, el cual esta validado y da una alerta si el email ingresado no es correcto, y el respectivo mensaje en un “TextArea” y un “Footer” al final.



The contact form is titled "Contáctame". It features a text area for a message with placeholder text "Envíame un mensaje desde aquí". Below it are three input fields: "Tu nombre", "Tu email", and "Tu mensaje". At the bottom is a blue "Enviar" button. The footer contains the copyright notice "© 2025 Marcos Manuel Rodríguez Barrientos. Todos los derechos reservados."

Al dar click en el botón “Certificados” este nos llevara como se dijo anteriormente a los certificados de cursos logrados los cuales son mostrados en forma de Carrusel para una mejor vista al usuario.



En Móviles este Carrusel no será visible debido al tamaño de pantalla de estos dispositivos se vera de manera vertical para que el usuario scrolle hacia abajo y vea los certificados.



En el apartado de Proyectos como se vio antes tenemos 3 proyectos disponibles para ver Ingresando al primero que es “Juego en modo Consola C#”, vemos un breve video que se repite en loop automático sobre el juego y a lado una descripción.

The screenshot shows a dark-themed website section for a console game. At the top, there's a header with the title "Juego en Consola C#" and a brief description: "Practica lógica de programación y estructuras de datos básicas usando C# y ASCII.". Below this is a screenshot of a console window displaying a simple ASCII art game where a character moves through a grid of dots and collects dollar signs (\$) while avoiding obstacles like a slash (/). The console window has a status bar at the bottom that says "Monedas recolectadas: 0" and "MASD para mover, B para bailar, ESC para salir". To the right of the screenshot is a "Descripción" box containing text about the game's purpose and mechanics.

**Juego en Consola C#**

Practica lógica de programación y estructuras de datos básicas usando C# y ASCII.

Descripción

Este juego en consola está realizado en C# usando caracteres ASCII para representar al personaje y los elementos del juego, realizado como proyecto final de la materia de programación I, ayudando a reforzar y adquirir más conocimiento sobre condicionales, bucles, vectores y matrices. El objetivo es recolectar monedas mientras se evitan obstáculos. Ideal para practicar la lógica de juegos.

Scrolleando un poco hacia abajo encontraremos el apartado de Desarrollo del juego que nos da un poco más de información como el lenguaje, el objetivo del juego y debajo el código del juego listo para copiar y pegar.

The screenshot shows a dark-themed portfolio website. At the top, there's a navigation bar with 'Portafolio' on the left and 'Inicio' (Home), 'Proyectos' (Projects), and 'Contacto' (Contact) on the right. Below the navigation, there's a section titled 'Desarrollo' (Development) which contains the following information:

- Plataforma: Consola de C#
- Lenguaje: C#
- Generado con: Matrices
- Gráficos: ASCII (escenario y personaje)
- Objetivo: Recolectar monedas evitando obstáculos usando lógica de programación y estructuras de datos básicas.

Below this, there's another section titled 'Código del Proyecto' (Project Code) which displays the following C# code:

```
// Código en C#
using System;

class Program {
    static void Main() {
        string scenario = new string[20, 40];
        int filas = 20;
        int columnas = 40;
        int i = 0;
        int j = 0;
    }
}
```

Como segundo proyecto tenemos el “Desarrollo de Auto a Control” ingresando a “Ver más” tenemos un menú prácticamente igual que al anterior con la diferencia de que no tenemos un video de este proyecto en funcionamiento se coloco una imagen.

The screenshot shows a dark-themed portfolio website. At the top, there's a navigation bar with 'Portafolio' on the left and 'Inicio' (Home), 'Proyectos' (Projects), and 'Contacto' (Contact) on the right. Below the navigation, there's a section titled 'Fire Bot' which contains the following information:

Proyecto de robótica con Arduino para control de movimientos y sensores.

**Descripción**

Este robot fue desarrollado con Arduino UNO, Microcontrolador ESP-32 CAM y una bomba de agua, intentando hacer la simulación de un carro bombero el cual se puede controlar remotamente mediante Wi-Fi y Bluetooth. Permite aprender conceptos de electrónica, programación y robótica básica.

**Desarrollo**

De igual manera un poco mas abajo tenemos un poco del desarrollo y el código desarrollado en Arduino IDE.

## Portafolio

Inicio Proyectos Contacto

### Desarrollo

- Plataforma: Arduino UNO
- Lenguaje: C/C++ para Arduino
- Componentes: Motores DC, sensores ultrasónicos, protoboard
- Objetivo: Crear un robot que pueda desplazarse evitando obstáculos de manera autónoma y controlar su movimiento con programación básica.

### Código del Proyecto

```
#include "esp_camera.h"
#include
#include
#include
#include
#include
#include

struct MOTOR_PINS
{
    int pinEn;
    int pinM1;
    int pinM2;
```

Y Finalmente tenemos el botón de “Ver Más” de mi último proyecto que es un juego de Memoria realizado en WPF, que este contiene un video corto mostrando su funcionamiento y a lado la descripción correspondiente con la información necesaria.

# Juego de Memoria

Juego interactivo para ejercitarse la memoria visual y concentración.



## Descripción

Este juego de memoria fue desarrollado en C# con interfaz WPF. Consiste en emparejar cartas iguales en la menor cantidad de intentos posibles. Es ideal para practicar lógica de programación, manejo de matrices y todo lo que conlleva Programación orientada a objetos y sus pilares.

Y de igual manera a los otros proyectos mas abajo tenemos el apartado de desarrollo con más información útil y el código del Programa realizado con POO y WPF en C#.

The screenshot shows a dark-themed portfolio website. At the top, there's a navigation bar with 'Portafolio' on the left and 'Inicio' (Home), 'Proyectos' (Projects), and 'Contacto' (Contact) on the right. Below the navigation, there's a project card with a light blue header containing the title 'Desarrollo'. The card lists four items: 'Plataforma: Windows WPF', 'Lenguaje: C#', 'Componentes: Botones, imágenes, eventos de clic', and 'Objetivo: Mejorar la memoria visual y concentración mediante la interacción con la interfaz.' To the right of the card is a large dark area labeled 'Código del Proyecto' which contains a snippet of C# code:

```
// Ejemplo en C#
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Windows;
using JuegoMemoriaWPF.Modelos;
using JuegoMemoriaWPF.Servicios;

namespace JuegoMemoriaWPF
{
    /// 
    /// Ventana de inicio de sesión
}
```

Todas las Pestañas vistas son responsivas y cuentan con su botón hamburguesa y las opciones de volver al inicio cuando el usuario lo desee.