



Universidad Autónoma de Baja California

Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño

Materia:

Lenguaje de programación Python

Actividad:

Proyecto - Juego

Alumno:

Miguel Angel Ramirez Monjaraz

Tony Ozuna Ceseña

Grupo:

Ingeniero en Computación - 432

Profesor:

Pedro Nunez Yepiz

Ensenada, Baja California a 07 de Diciembre del 2023.

Manual de Usuario: Memorama

¡Bienvenido al juego de Memorama! Este manual te guiará a través de las funciones y controles básicos del juego para que puedas disfrutar de una experiencia divertida.

Contenido:

Objetivo del Juego	3
Inicio del Juego	3
Interfaz del Juego	3
Cómo Jugar	3
Botones de la Interfaz	4
Ganar el Juego	5
Configuración y Ajustes	6

1. Objetivo del Juego:

El objetivo de Memorama es encontrar todas las parejas de tarjetas iguales. Cada tarjeta tiene una imagen oculta y el jugador debe hacer clic en dos tarjetas para revelarlas. Si las tarjetas coinciden, permanecerán descubiertas; de lo contrario, se ocultarán nuevamente. Con este juego se pretende enseñar de manera indirecta a los niños, operaciones básicas.

2. Instrucciones de Instalación:

Instalar Python:

- Descarga e instala Python desde python.org.
- Durante la instalación, asegúrate de marcar la casilla que dice "Add Python to PATH".

Instalar Pygame:

- Abre una ventana de terminal o símbolo del sistema.
- Ejecuta el siguiente comando para instalar Pygame: `pip install pygame`

Descargar el Código del Juego:

- Descarga el código fuente del juego desde el repositorio (o utiliza tu propio código).

3. Inicio del Juego:

- Tener descargado el zip Juego, el cual contiene el programa Interfaz.py
- Para comenzar ejecutar el program Interfaz.py

4. Interfaz del Juego:

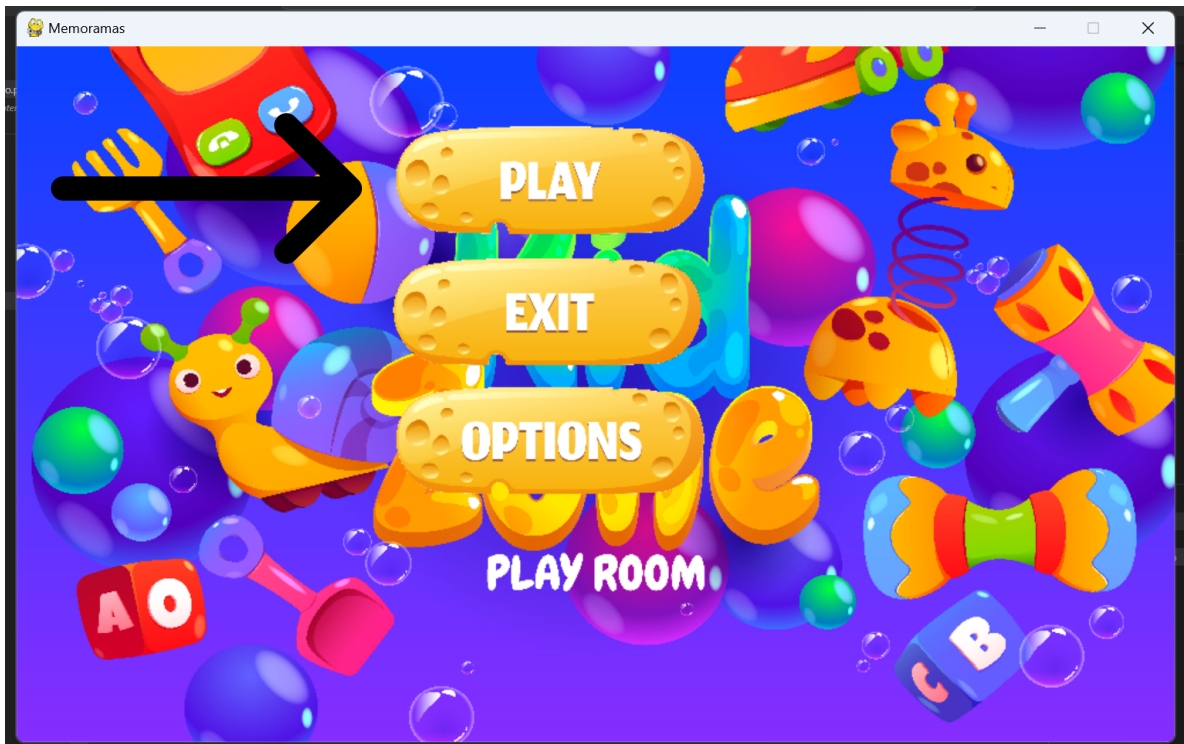
- La pantalla principal muestra una cuadrícula de tarjetas ocultas.
- En la parte inferior, encontrarás un botón "Iniciar juego" para comenzar o reiniciar el juego.

5. Cómo Jugar:

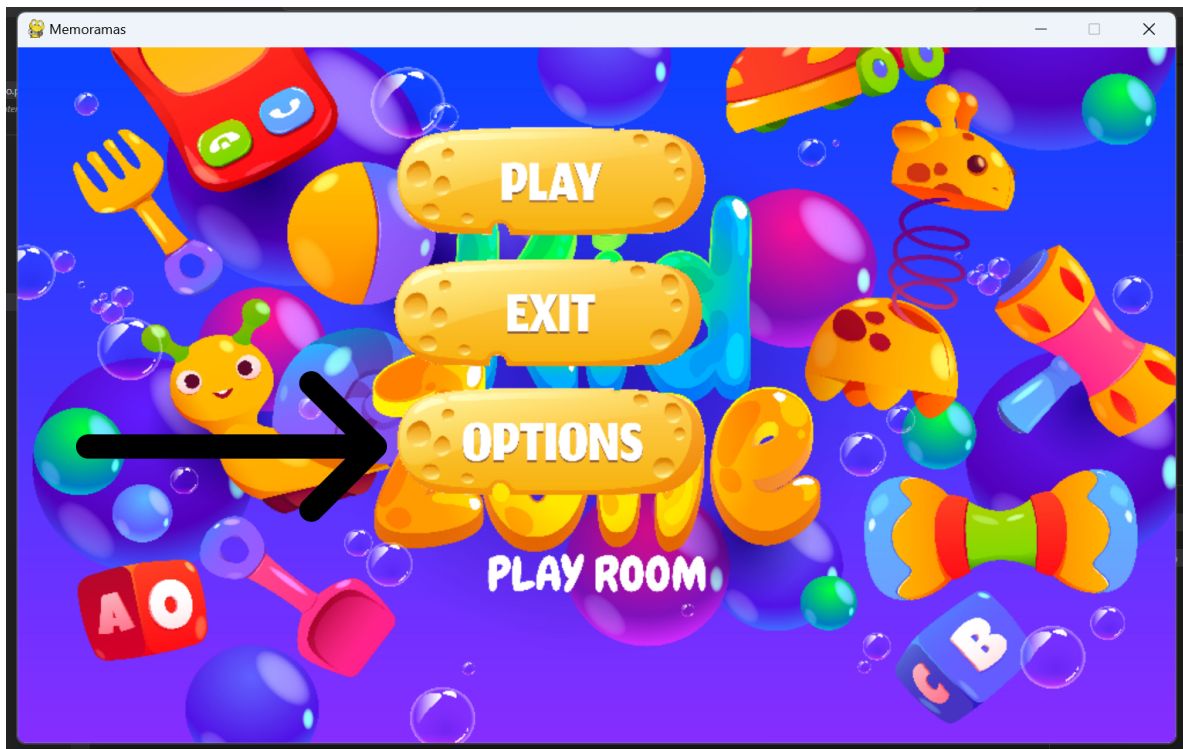
- Haz clic en una tarjeta para revelar su imagen oculta.
- Luego, haz clic en otra tarjeta para intentar encontrar la pareja correspondiente.
- Si las tarjetas coinciden, permanecerán descubiertas. Si no coinciden, se ocultarán nuevamente después de unos segundos.

6. Botones de la Interfaz:

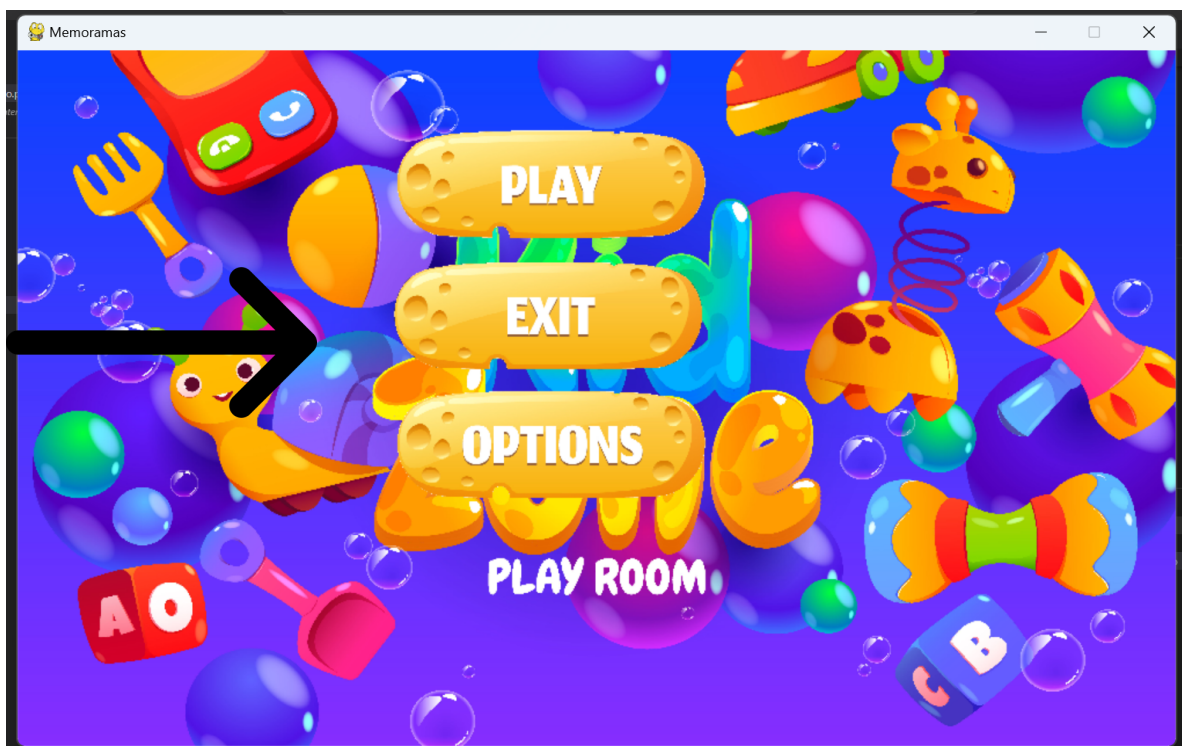
- Play: Inicia o reinicia el juego.



- Settings: (Pendiente) Este botón se utilizará para acceder a las configuraciones y ajustes del juego.



- Exit: Salir, esta opción cerrará el juego



7. Ganar el Juego:

- El juego finaliza cuando todas las tarjetas han sido descubiertas y emparejadas.
- Se mostrará un mensaje de victoria y tendrás la opción de iniciar un nuevo juego.

8. Configuración y Ajustes:

- La funcionalidad de configuración y ajustes está pendiente de implementación. Esta sección se actualizará cuando esté disponible.

¡Diviértete jugando Memorama! Si tienes alguna pregunta o comentario, no dudes en contactarnos. ¡Buena suerte!

Notas Adicionales:

- Es recomendable ejecutar el juego en un entorno virtual para evitar conflictos con otras bibliotecas de Python.
- Asegúrate de tener los controladores de gráficos más recientes instalados para tu tarjeta gráfica.

¡Listo! Ahora estás listo para disfrutar de Memorama en tu sistema. Si encuentras algún problema o tienes preguntas, consulta la documentación del juego o comunícate con el soporte técnico. ¡Diviértete!