

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Occidente

División de Ciencias de la Ingeniería

Área Profesional

Introducción a la Programación y Computación 1

Sección “A”

Ing. José Moisés Granados Guevara



“MANUAL DE USUARIO PRACTICA 2”

Melvin Eduardo Ordoñez Sapón RA | 202230552

Quetzaltenango, abril del 2024

“Id y enseñad a todos”

MENU PRINCIPAL

Al iniciar ejecutar el programa se mostrará el siguiente menú en donde se podrá ver los diferentes botones para las acciones



INICIAR JUEGO

Al presionar este botón iniciara una nueva partida en donde se le mostrara un menú en el cual se elige la dificultad que va a tener la partida

VENTANA INTERMEDIA

Aquí podrá elegir entre las tres dificultades que posee el juego las cuales son las siguientes



FACIL

Al elegir esta dificultad se iniciará una partida con un tablero que tendrá 5 parejas, diez botones en total

NORMAL

Al elegir esta dificultad se iniciará una partida con un tablero que tendrá 10 parejas, veinte botones en total

DIFICIL

Al elegir esta dificultad se iniciará una partida con un tablero que tendrá 15 parejas, treinta botones en total

INGRESO DE NICKNAME

Luego de haber elegido una dificultad en la ventana anterior se pasará a la elección de nombres, en donde los dos jugadores tendrán que indicar como se llamaran en la partida



A screenshot of a software window titled "INGRESO DE NICKNAME". The window has a standard Windows-style title bar with a small icon on the left and a close button (X) on the right. The main area is light gray. In the center, the text "Ingrese su nombre" is displayed. To its right is a text input field containing the text "PLAYER1". Below the input field is a blue button with the text "Registrar".

Luego de que el primer jugador ingrese su nombre tendrá que registrarse y será el turno del segundo jugador



A screenshot of a software window titled "INGRESO DE NICKNAME". The window has a standard Windows-style title bar with a small icon on the left and a close button (X) on the right. The main area is light gray. In the center, the text "Ingrese su nombre" is displayed. To its right is a text input field containing the text "PLAYER2". Below the input field is a blue button with the text "Registrar".

Cuando ambos jugadores se hayan registrado empezara la partida en donde de forma aleatoria se elegirá el turno del jugador que empezara



INDICACIONES

Se mostrará el tablero con todas las cartas ocultas en donde cada jugador puede encontrar un par en su turno, si es así se le sumaran 50 puntos y si falla se le restaran 10 puntos, también se tiene un botón para empezar una nueva partida con diferente dificultad

JUEGO POR TURNOS

En el apartado inferior se mostrará quien es el jugador que esta en turno, ejemplo, turno del jugador player1



Después de elegir dos cartas se mostrará un mensaje emergente en donde se comprueban las cartas que el jugador en turno elegio y si son pares estas quedaran marcadas de un color y serán desactivadas para que no puedan ser presionadas nuevamente

TURNOS DEL JUGADOR 2

Cuando un jugador falla se hará el cambio de turno y se indicara en pantalla el nombre del jugador en turno

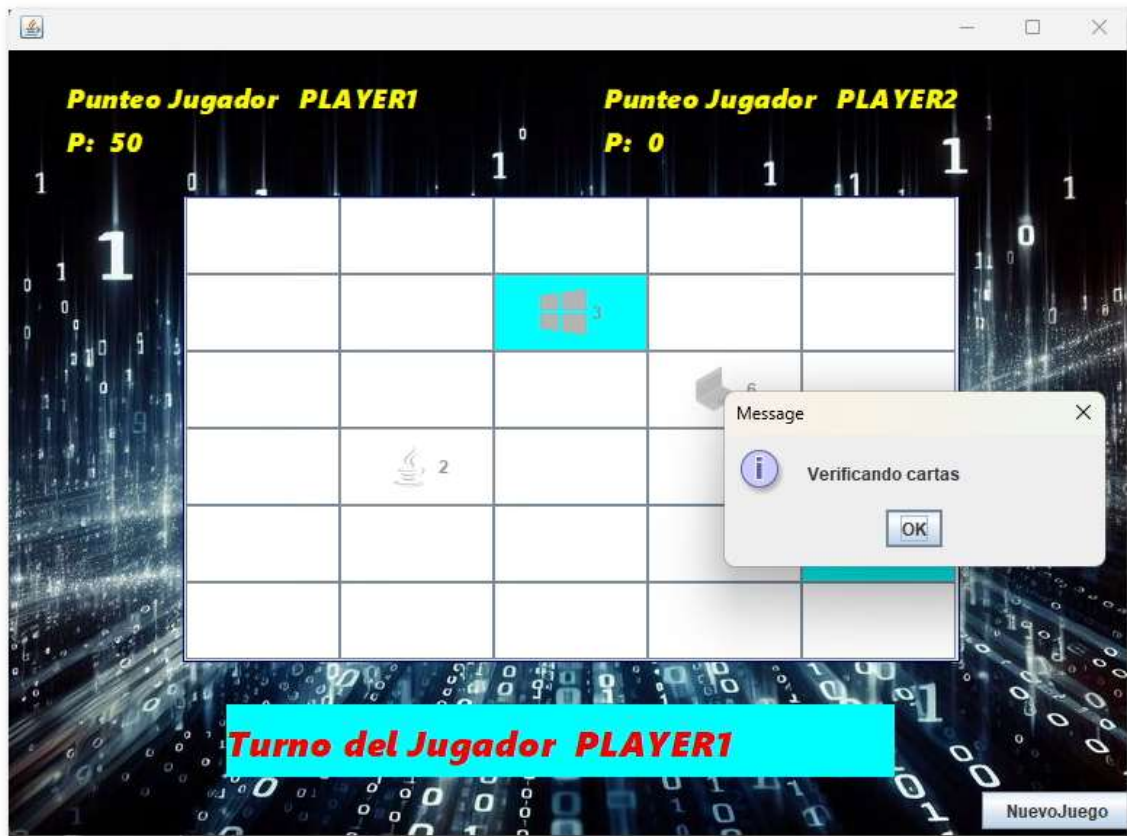


Si el jugador falla volverá a cambiar de turno y se indicara en pantalla

Si el jugador que esta en turno encuentra una pareja de cartas, el par encontrado se mostrara con el color cian que indica que esa pareja ya fue descubierta, luego de eso seguirá siendo el turno del jugador que descubrió la pareja en donde podrá seleccionar un nuevo par



Luego de seleccionar otro par empezara la verificación de las dos cartas seleccionadas, como no fue un par se volverán a ocultar las dos cartas, se le restaran diez puntos al jugador que fallo y cambiara el turno



Siempre se mantendrán las estadísticas actualizadas, en la parte superior se muestra el nombre de los dos jugadores con sus punteo actual



A este tiempo el tablero ya solo tiene cuatro cartas, dos parejas en total, y se siguen mostrando las estadísticas actuales en la parte superior.



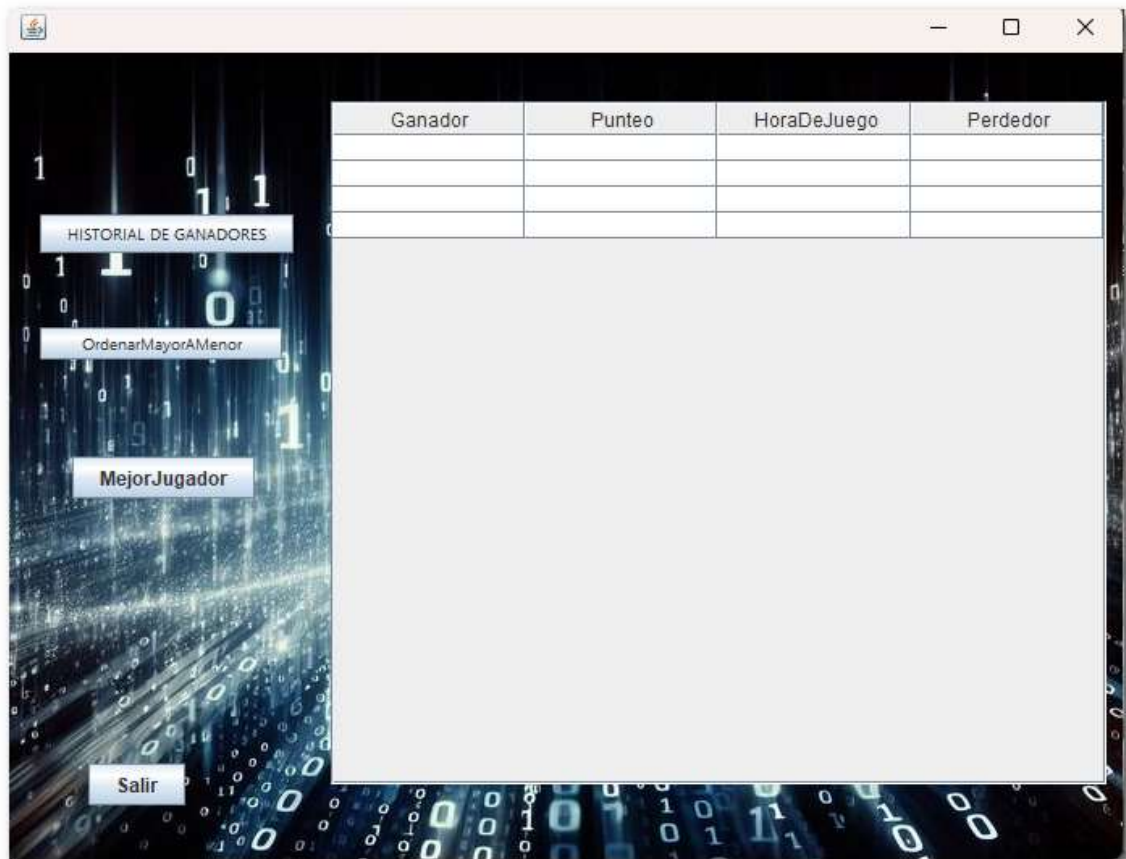
Cuando ya todas las parejas han sido reveladas se mostrara un mensaje indicando



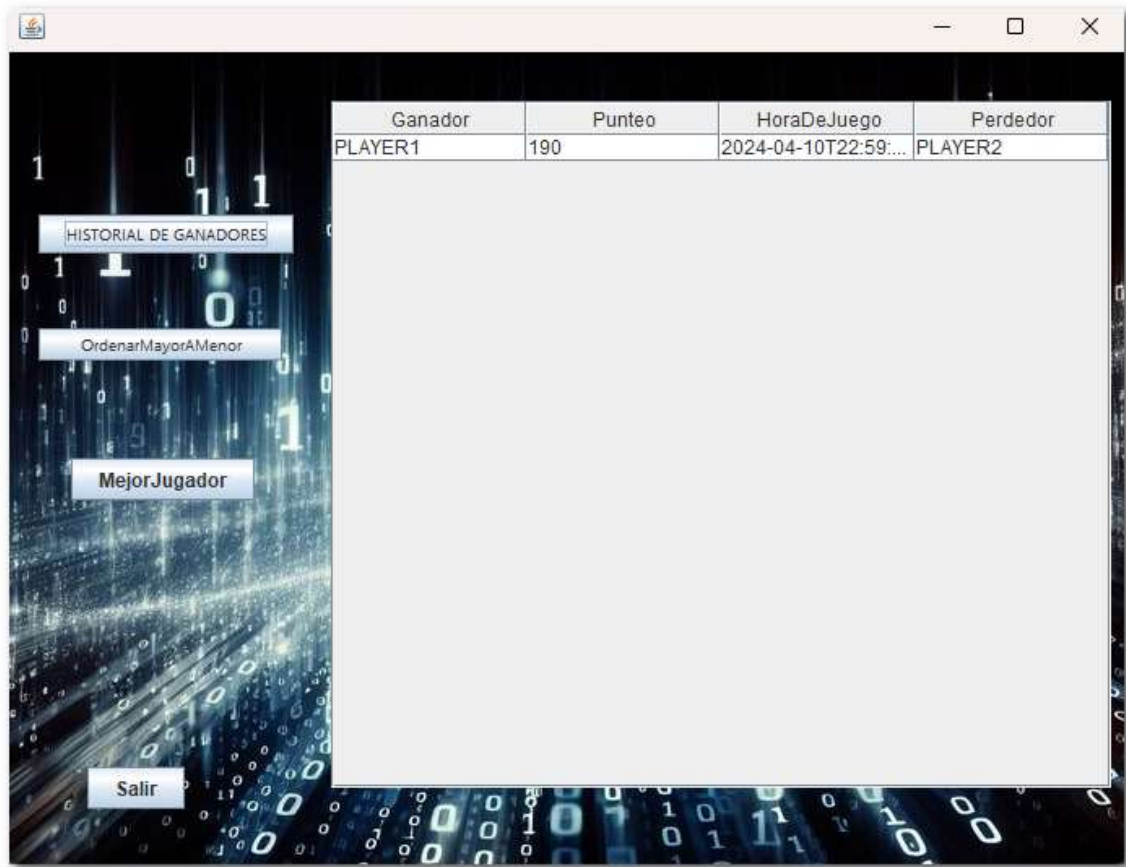
Y luego de terminar eso se mostrará un mensaje con la información del jugador ganador, volverá al menú principal

REPORTES

Aquí se puede ver el registro total de los jugadores que han ganado, incluidos un mecanismo que ordena los jugadores de mayor a menor y también se tiene la opción de ver quien es el mejor jugador



Visualización de los datos



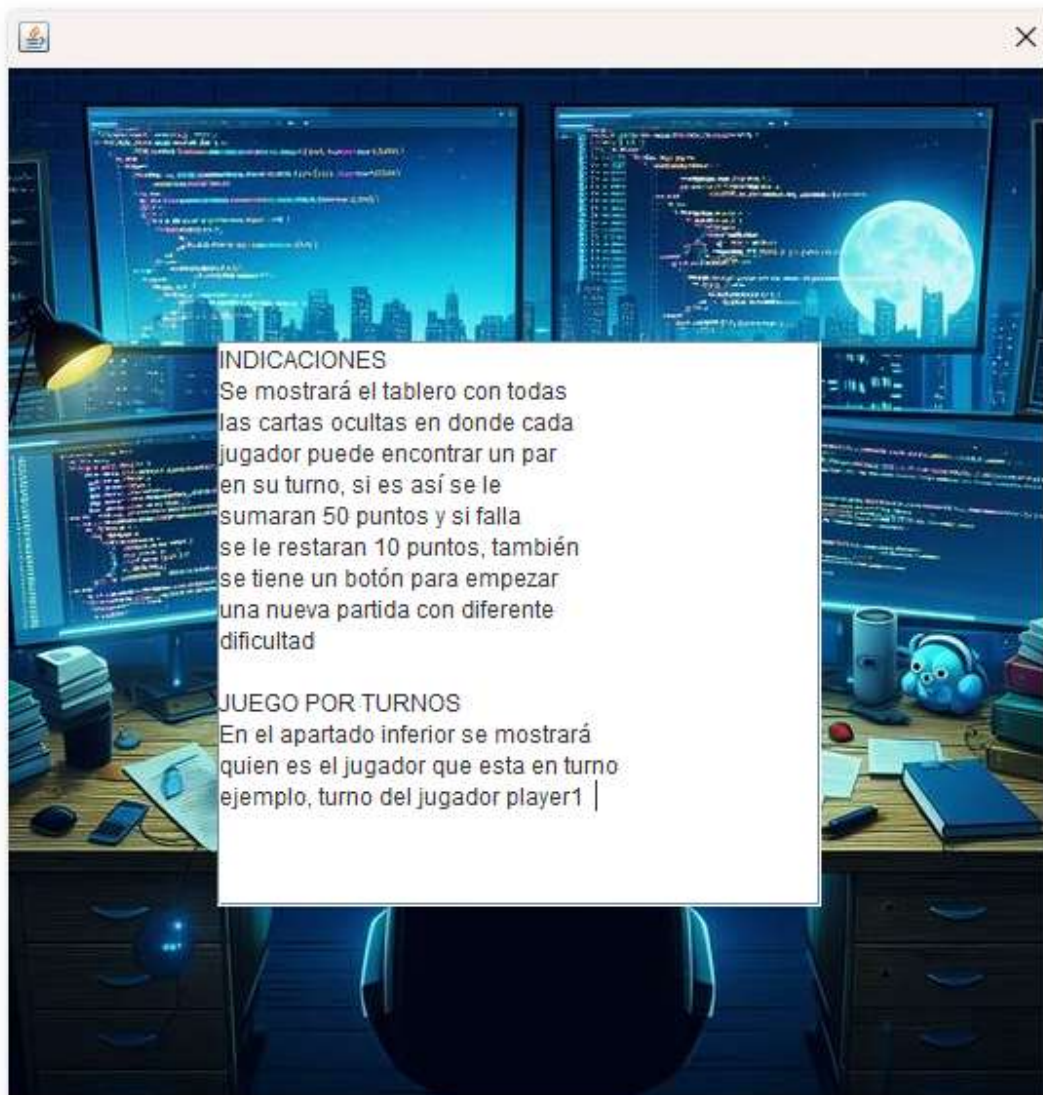
The screenshot shows a software window titled "Visualización de los datos". The background features a digital rain effect with binary code. On the left side, there are four buttons: "HISTORIAL DE GANADORES", "OrdenarMayorAMenor", "MejorJugador", and "Salir". The main area of the window contains a table with the following data:

| Ganador | Punteo | HoraDeJuego | Perdedor |
|---------|--------|----------------------|----------|
| PLAYER1 | 190 | 2024-04-10T22:59:... | PLAYER2 |

MEJOR JUGADOR



AYUDA



ACERCA DE

