

# Acerca del juego Find Me!

Es una adaptación del juego de mesa El Lince, el cual consiste en que, dada una oración (en inglés), se debe encontrar la carta que la representa en el tablero. El tema elegido consiste en flora y fauna por lo que estos son los temas de las cartas. Los jugadores podrán personalizar las configuraciones del juego como: elegir la cantidad de cartas a encontrar por jugador, la cantidad de cartas a mostrar en el tablero o que el ganador sea reconocido automáticamente o que sea necesario presionar un botón. Todas estas variaciones para mantener el juego entretenido y subir o bajar la dificultad según se desee.

## Reglas:

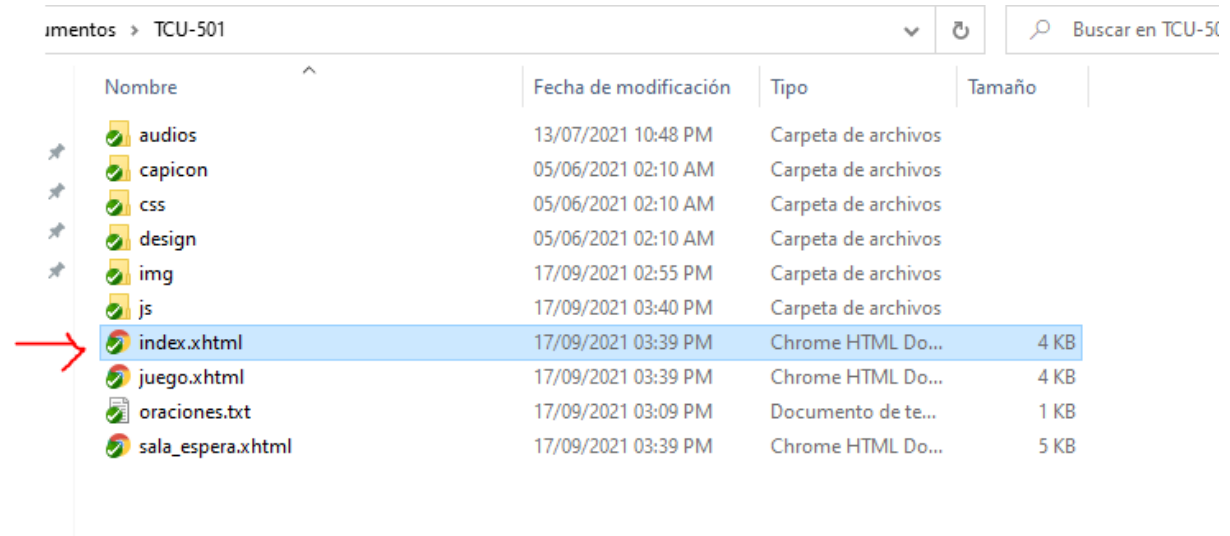
---

- El jugador tendrá un set de cartas asignado para que las encuentre.
- Las cartas asignadas al jugador serán frases que describen una imagen en el tablero.
- El jugador deberá asociar la oración (su carta) con una imagen en el tablero del juego.
- Si es un acierto se reproducirá un audio de la oración correspondiente. En caso contrario, se reproduce un sonido que alude a un error.
- Una vez que el jugador haya encontrado todas las cartas que coincidan con las oraciones, aparecerá un mensaje que indica que ha ganado y se creará un nuevo juego (con la misma configuración del juego que estaba jugando).
- Si se selecciona el botón ganador ("winning button") cuando se están editando las configuraciones, el jugador deberá presionar este botón una vez que haya encontrado todas las cartas. El mensaje ganador no aparecerá solo.

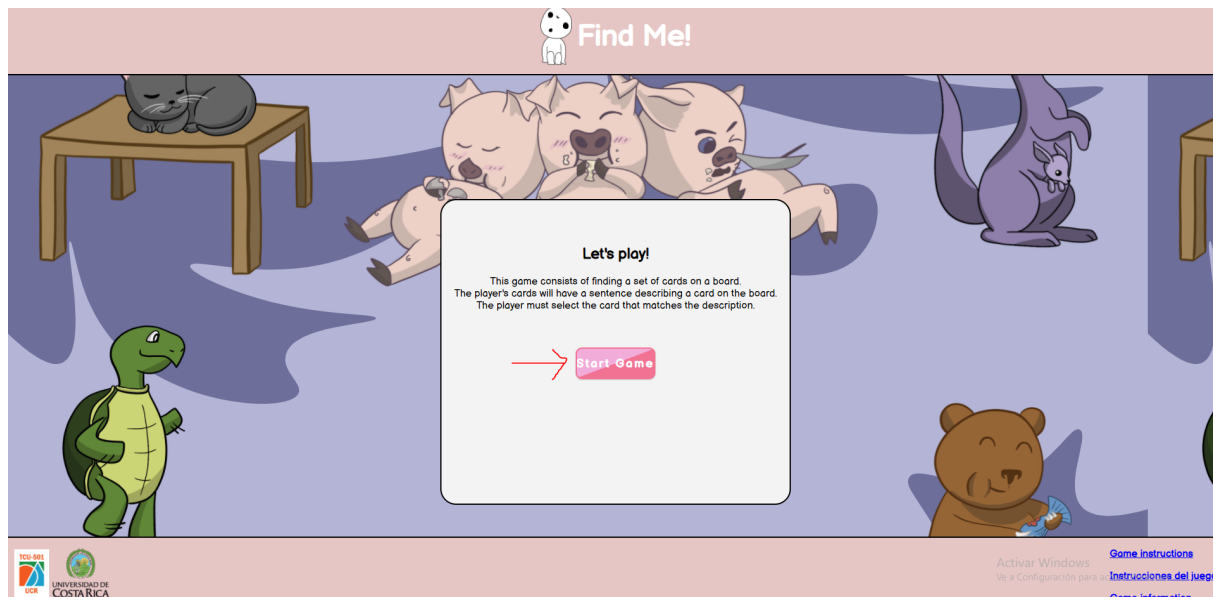
# Recorrido guiado del juego:

## Paso 1:

Una vez descargada la carpeta con el juego, se debe ingresar a este abriendo el archivo index con algún navegador (Chrome por ejemplo).

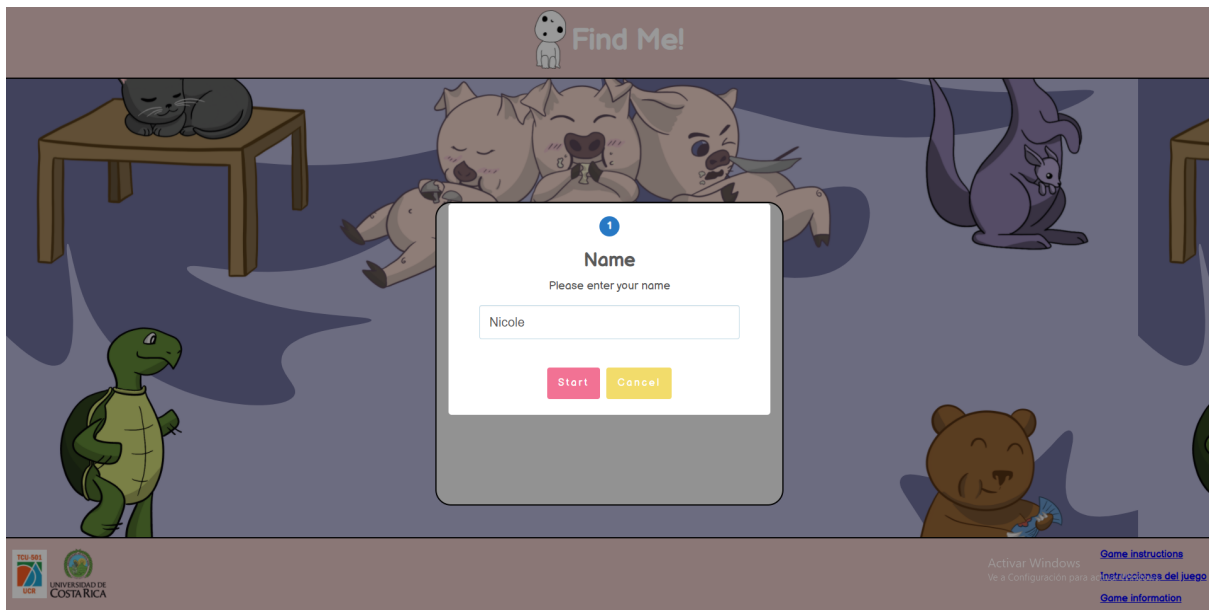


## Paso 2:



## Paso 3:

Una vez ingresado el nombre se presiona "start".



## Paso 4:

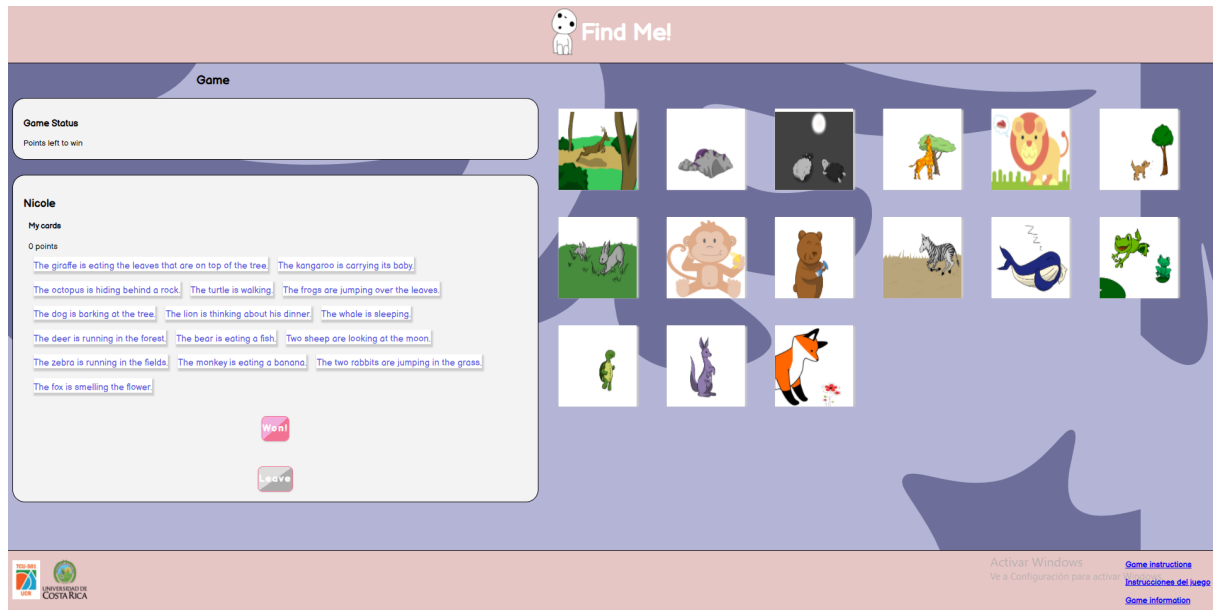
En esta pantalla se solicita la configuración deseada. Como se menciona en el cuadro de "Game reminders" el valor máximo a digitar es 20, en caso contrario se despliega un mensaje de error y se pide que se ingrese el valor de nuevo. En la siguiente imagen se muestra que se digitó 15 en ambos campos, el cual es un número válido.



## Paso 5:

Una vez se encuentre en esta pantalla ya está listo para jugar!

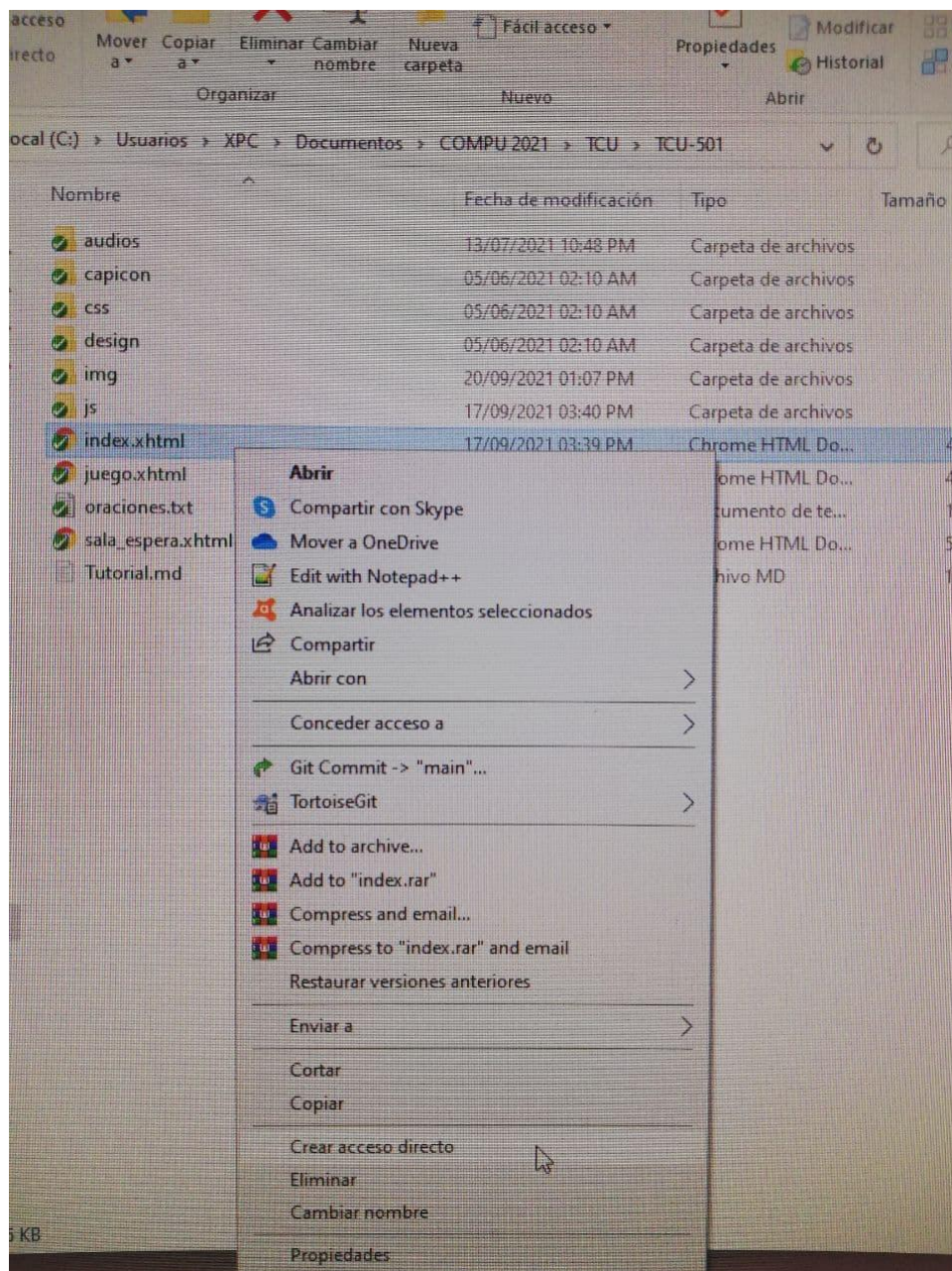
Cuando se encuentren todas las cartas el marcador se irá actualizando hasta que gane, una vez esto suceda el juego se reinicia con las mismas configuraciones. Para salir puede presionar el botón "Leave" o cerrar la pestaña.



# Recomendaciones extra:

Para que el juego funcione no se debe de sacar ningún archivo del folder descargado. En caso de querer tener solo el index (página inicial) en el desktop se recomienda crear un acceso directo. Ejemplo:

1. Se presiona click derecho sobre el archivo index y se selecciona la opción "crear acceso directo":



## 2. Visualización del archivo creado:

Nombre	Fecha de modificación	tipo	tamaño
✓ audios	13/07/2021 10:48 PM	Carpeta de archivos	
✓ capicon	05/06/2021 02:10 AM	Carpeta de archivos	
✓ css	05/06/2021 02:10 AM	Carpeta de archivos	
✓ design	05/06/2021 02:10 AM	Carpeta de archivos	
✓ img	20/09/2021 01:07 PM	Carpeta de archivos	
✓ js	17/09/2021 03:40 PM	Carpeta de archivos	
✓ index.xhtmll	17/09/2021 03:39 PM	Chrome HTML Do...	4 KB
✓ index.xhtmll - Acceso directo	20/09/2021 01:22 PM	Acceso directo	2 KB
✓ juego.xhtmll	17/09/2021 03:39 PM	Chrome HTML Do...	4 KB
✓ oraciones.txt	17/09/2021 03:09 PM	Documento de te...	1 KB
✓ sala_espera.xhtmll	17/09/2021 03:39 PM	Chrome HTML Do...	5 KB
Tutorial.md	20/09/2021 01:11 PM	Archivo MD	1 KB

## 3. El archivo creado se puede mover al desktop y ponerle otro nombre:

