

Introducción

Mediante pasan los años y vamos creciendo nuestro cuerpo y mente lo hace al mismo ritmo, es por eso que cuando empezamos a envejecer se presentan alteraciones neurológicas y una muy notoria en los adultos mayores es la falta de concentración, atención y pérdida de la memoria parcial.

Esto ocurre gracias a que una red cerebral específica, el 'locus coeruleus', que controla nuestra capacidad de concentración bajo estrés, parece debilitarse a medida que envejecemos, lo que interfiere con nuestra capacidad de concentración. Los adultos mayores parecen más fácilmente distraídos por la información irrelevante que las personas más jóvenes cuando experimentan estrés o emociones poderosas.

Por lo cual decidimos hacer un programa el cual les ayude a los adultos mayores a partir de los 55 años a que ejerciten su mente y que así la falta de concentración y los problemas antes mencionados no los perjudiquen de manera que no puedan desarrollar sus tareas cotidianas.

Descripción del juego

1. El juego se llama "Repite la secuencia"
2. Consiste en que al usuario se le mostrara una matriz de números los cuales serán aleatorios y tendrá que repetir dicha secuencia tecleando los números renglón por renglón.
3. La secuencia en el primer nivel estará visible por 15 segundos, en el segundo por 10 segundos y en el tercero por 5
4. Si repite la secuencia correctamente se le mostrara el mensaje de "¡Felicidades pasaste al siguiente nivel!", en caso de que no muestre la secuencia correctamente el mensaje será "Estuviste cerca, vuelve a intentarlo"
5. Gana si llega al tercer nivel, pierde si en un nivel es su tercer intento y no repite la secuencia correctamente
6. También en cada pase de nivel se le mostrara el mensaje "¿Desea continuar jugando?", en caso de ser si pasa en automático al siguiente nivel, pero si la respuesta es no se le mostrara otro mensaje que diga "¿Estás seguro, se perderá tu avance"? si la respuesta es sí, se para el juego y si la respuesta es no continua el juego

Descripción del programa:

El juego consiste en 3 niveles en los cuales se le muestra en pantalla al usuario una matriz creada con números aleatorios (randint) con diferente dimensión dependiendo del nivel ya que va aumentando el nivel de dificultad.

Serete: Nivel 1

Se creará una matriz de 3x3 con números aleatorios

El usuario deberá ingresar la secuencia que se mostró en orden lineal.

Se utilizarán condicionales para verificar si la respuesta es correcta o no, en caso de que sea correcta se mostrará al usuario un mensaje "¡Felicidades pasaste al siguiente nivel!" y el usuario pasará al siguiente nivel, de lo contrario se le mostrará el mensaje "Estuviste cerca, vuelve a intentarlo"

Se le preguntará al usuario si quiere continuar al mostrarle el mensaje diga "¿Estás seguro, se perderá tu avance?" e igualmente con un if se evalúa si la persona quiere seguir en el juego o quiere retirarse.

Paola: Nivel 2

Se creará una matriz de 4x4 con números aleatorios

El usuario deberá ingresar la secuencia que se mostró en orden lineal.

Se utilizarán condicionales para verificar si la respuesta es correcta o no, en caso de que sea correcta se mostrará al usuario un mensaje "¡Felicidades pasaste al siguiente nivel!" y el usuario pasará al siguiente nivel, de lo contrario se le mostrará el mensaje "Estuviste cerca, vuelve a intentarlo"

Se le preguntará al usuario si quiere continuar al mostrarle el mensaje diga "¿Estás seguro, se perderá tu avance?" e igualmente con un if se evalúa si la persona quiere seguir en el juego o quiere retirarse.

Colaborativo: Nivel 3 (final)

Se creará una matriz de 5x5 con números aleatorios

El usuario deberá ingresar la secuencia que se mostró en orden lineal.

Se utilizarán condicionales para verificar si la respuesta es correcta o no, en caso de que sea correcta se mostrará al usuario un mensaje "¡Felicidades pasaste al siguiente nivel!" y el usuario pasará al siguiente nivel, de lo contrario se le mostrará el mensaje "Estuviste cerca, vuelve a intentarlo"

Se gana el juego y se le pregunta al usuario si quiere volver a jugar.

Referencias:

Robalino, J. (s. f.). *Los trastornos cognitivos en adultos mayores*. Instituto de Neurociencias. Recuperado 2 de octubre de 2020, de

Paola Monserrat de la Rosa Montoya A01233794

Carolina Serete Jardón Gloria A01235434

<https://institutoneurociencias.med.ec/component/k2/item/848-los-trastornos-cognitivos-en-adultos-mayores>