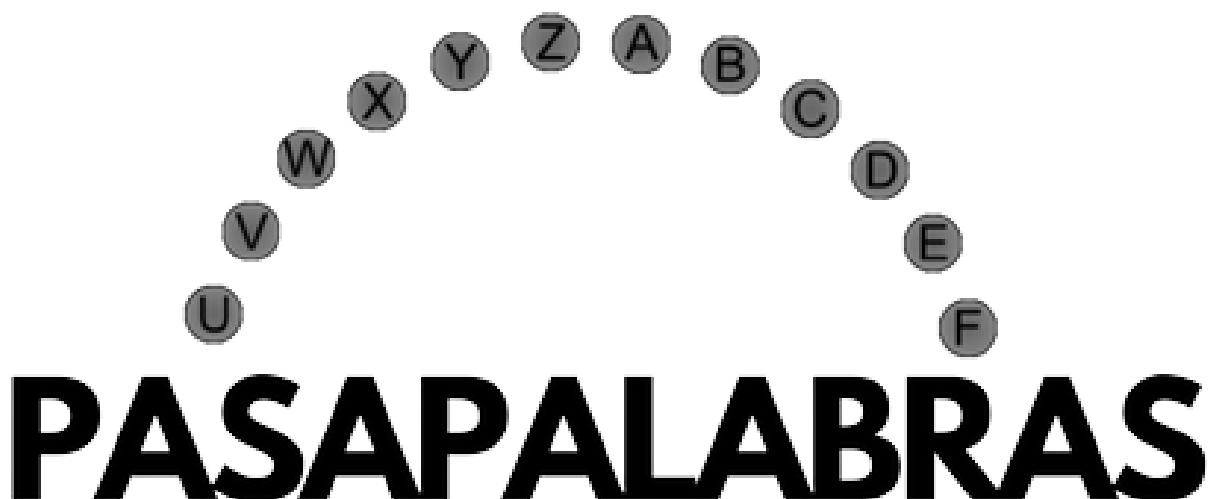


Pasapalabra

29/10/2023 - v1.0.0.0

Proyecto, diseño e implementación de sistemas computacionales



Índice

Índice.....	1
Presentación.....	2
Generalidades del sistema.....	3
Interfaz.....	3
Inicio.....	3
Botón Jugar.....	3
Botón Instrucciones.....	4
Botón Puntuaciones.....	4
Botón Salir.....	4
Instrucciones.....	5
Botón Volver.....	5
Puntuaciones.....	6
Botón Volver.....	6
Juego.....	7
Temáticas.....	7
Interfaz Juego.....	8
Rosco.....	8
Tiempo.....	9
Pregunta.....	9
Respuesta.....	10
Enviar.....	10
Pasapalabra.....	10
Rendirse.....	11
Resultados.....	11
Sonido.....	12
Requerimientos técnicos.....	13
Entrada y salida del sistema.....	14
Uso de la aplicación.....	15
Manejo de errores.....	17
Soporte técnico.....	18
Programador.....	18
Glosario.....	19
Anexos.....	20

Presentación

Este sistema fué creado en la materia de Proyecto, diseño e implementación de sistemas computacionales. El fin del mismo es crear un juego que sirva tanto para la satisfacción del usuario como para el aprendizaje del programador.

El juego a realizar es Pasapalabra. El mismo es una aplicación de escritorio para la plataforma Windows, este está basado en el juego del mismo nombre creado originalmente para televisión, específicamente en la prueba llamada “El Rosco”. El juego busca replicar la esencia del mismo pero en formato de un solo jugador, el jugador podrá elegir entre varias temáticas y al final obtendrá un puntaje basado en su resultado para poder así competir contra otros jugadores que ejecuten la aplicación en la misma computadora.

El manual está diseñado para explicar e instruir al usuario final del sistema sobre el correcto uso del mismo. Para ello se plantearán temas como el requerimiento técnico, el diseño y disposición de la interfaz y el funcionamiento del sistema, entre otros.

Generalidades del sistema

Pasapalabra busca entretener al usuario y poner a prueba sus conocimientos, de manera tal que sea un desafío pero sin suponer un reto imposible para el mismo. El sistema también busca ser un reto para el programador del mismo, ya que pone a prueba los conocimientos en el lenguaje utilizado y en la lógica utilizada para la creación de los algoritmos y estructura del mismo sistema.

Interfaz

Inicio

En esta ventana usted podrá acceder a cada sección del sistema. Las secciones del sistema son: Juego, Puntuaciones, Instrucciones. También cuenta con la opción de poder salir del programa.



(Ventana de inicio)

Botón Jugar

Este es el botón con el que más va a interactuar en esta ventana, ya que es el botón que lo llevará al juego.



(Botón jugar - Ventana de inicio)

Botón Instrucciones

Este botón le permitirá ver las instrucciones de juego.



(Botón Instrucciones - Ventana de inicio)

Botón Puntuaciones

Este botón le permitirá ver las puntuaciones que se registraron del juego.



(Botón Puntuaciones - Ventana de inicio)

Botón Salir

Este botón le permitirá salir del programa.



(Botón Salir - Ventana de inicio)

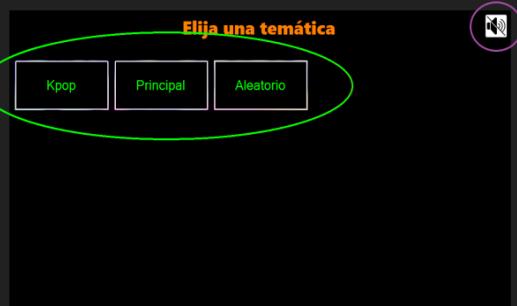
Instrucciones

En esta interfaz podrá encontrar las indicaciones de cómo jugar al Pasapalabra que aquí se presenta.

1

Al comenzar a jugar deberá elegir una **temática** para personalizar su experiencia de juego.

También puede elegir si quiere **sonido** o no con el botón que se encuentra en la esquina superior derecha con una imagen de parlante.



VOLVER

2

El juego se basa en responder **preguntas** que comienzan o contienen la letra que se le indica en el **rosco** en medio de la pantalla.

Las respuestas se escriben en el sector "**Respuesta**" y se envían con el botón "**Enviar**".

Si el jugador no conoce la pregunta puede presionar el botón "**Pasapalabra**" el cual pasará a la siguiente pregunta.

El juego termina una vez que se hayan **respondido** todas las letras o se **termine** el tiempo. También puede optar por **rendirse**.



Botón Volver

Este botón le permitirá volver a la interfaz inicial.



(Botón Volver - Interfaz Instrucciones)

Puntuaciones

En esta interfaz podrá encontrar una tabla donde se muestran las puntuaciones en forma de ranking, las mismas se obtienen al finalizar cada partida.

A screenshot of a game interface showing a scoreboard. The background is dark with colorful, blurred shapes. A small speaker icon is in the top right corner. The scoreboard has a header row with columns: Pos, I., Correctas, Incorrectas, Sin Responder, and Tiempo. Below the header is a single data row:

Pos	I.	Correctas	Incorrectas	Sin Responder	Tiempo
1		0	0	27	418s

A red "VOLVER" button is visible at the bottom left of the screen.

(Interfaz Instrucciones)

Botón Volver

Este botón le permitirá volver a la interfaz inicial.



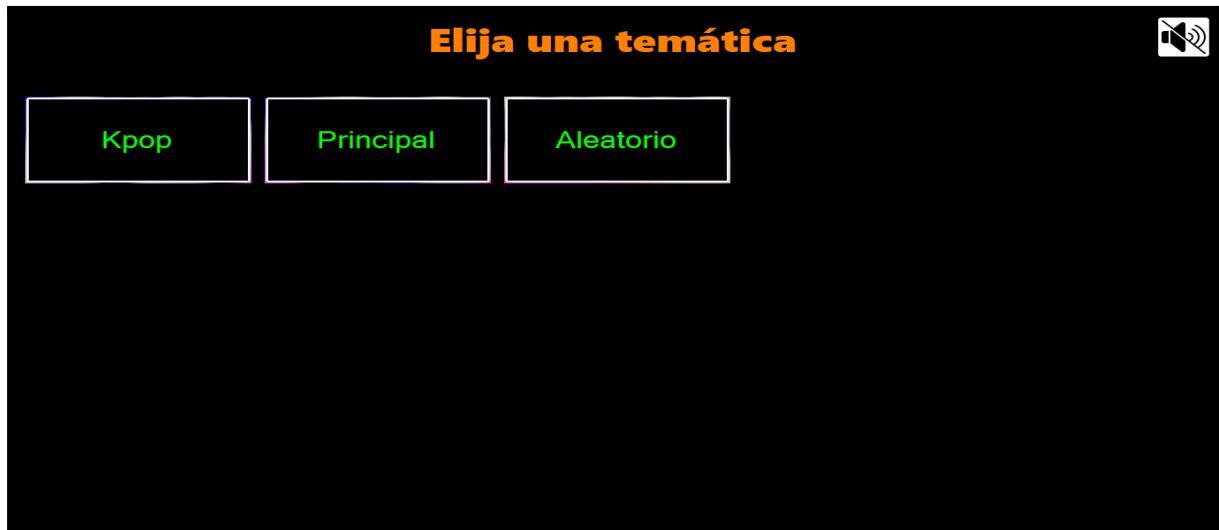
(Botón Volver - Interfaz Puntuaciones)

Juego

En esta ventana encontrará el juego Pasapalabra. Lo primero que verá serán las temáticas a elegir para poder empezar. Una vez elegida la temática podrá visualizar la segunda interfaz en donde se muestran los elementos de juego y le permitirán a usted jugar.

Temáticas

Deberá elegir una de las temáticas que se le muestran en pantalla para poder empezar a jugar.



(Interfaz Temáticas)



(Botones de las temáticas - Interfaz Temática)

Interfaz Juego

En el momento en el que usted llega a este formulario empezará el juego. Aquí podrá encontrar diversos botones que lo ayudarán a manejar e interactuar con el mismo.



(Interfaz Juego)

Rosco

El rosco está conformado por las letras del abecedario que contienen las palabras que debe adivinar. En el centro del mismo hay una indicación de la letra actual del rosco. Cada color de la letra indica un cosa diferente:

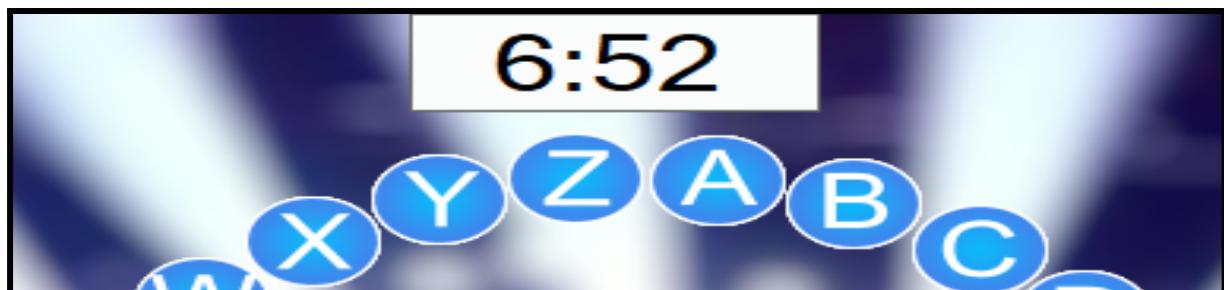
- Azul: Indica que la letra no ha sido o está siendo preguntada por el juego.
- Amarillo: Indica que usted ha salteado/pasado la letra con el botón pasapalabra.
- Rojo: Indica que usted respondió de manera incorrecta a la letra en cuestión.
- Verde: Indica que usted acertó la palabra que contenía esa letra.



(Rosco - Interfaz Juego)

Tiempo

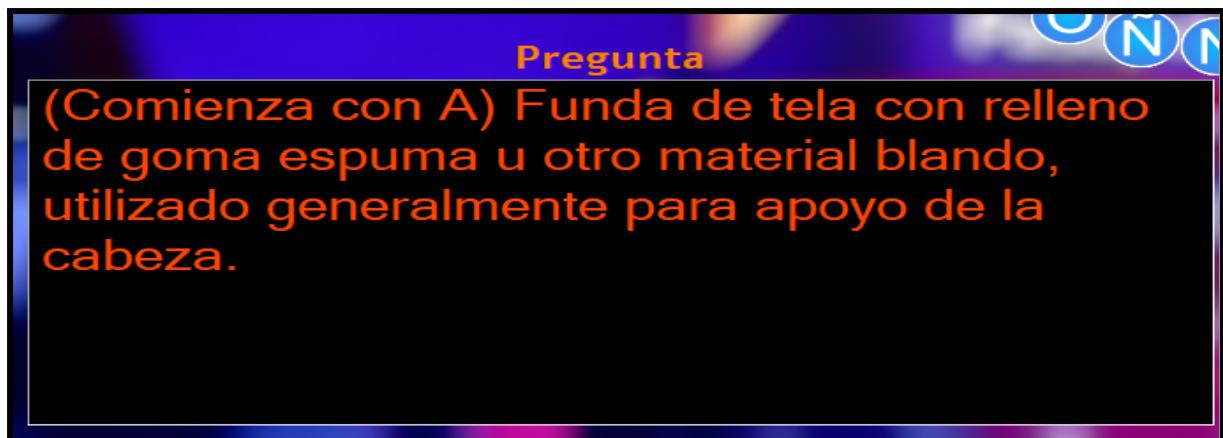
Indica el tiempo que le queda antes de terminar el juego. Si usted completa el rosco de manera incorrecta o correcta antes de que llegue a 0 quedarán registrados los segundos restantes.



(Tiempo - Interfaz Juego)

Pregunta

En este apartado se muestra la pregunta/pista de la letra actual, la cual lo guiarán para poder encontrar la palabra.



(Pregunta - Interfaz Juego)

Respuesta

En este campo usted deberá escribir su respuesta a la pregunta para adivinar la palabra escondida. Las respuestas no llevan acento y puede ser escrita tanto en mayúsculas como en minúsculas.



(Respuesta - Interfaz Juego)

Enviar

El botón enviar le permitirá enviar su respuesta para que el juego compruebe si es correcta o no. También puede enviar la respuesta pulsando enter en el campo Respuesta o pulsando enter en Enviar mismo.



(Enviar - Interfaz Juego)

Pasapalabra

Este botón le permitirá pasar/saltear la palabra a descubrir, osea la letra actual. Si pasa la palabra no contará como respuesta. La puede usar si no sabe o no recuerda la respuesta.

PASAPALABRA

(Pasapalabra - Interfaz Juego)

Rendirse

Botón de rendición, le permite terminar el juego. Si se rinde igual se computará la puntuación con los datos al momento de rendirse.

RENDIRSE

(Rendirse - Interfaz Juego)

Resultados

Al terminar un juego se muestran los resultados y se le pedirá ingresar un nombre para ingresar su puntuación al ranking. Si el campo está vacío o, se presiona en la cruz o en cancelar, el puntaje obtenido se perderá.

Resultados

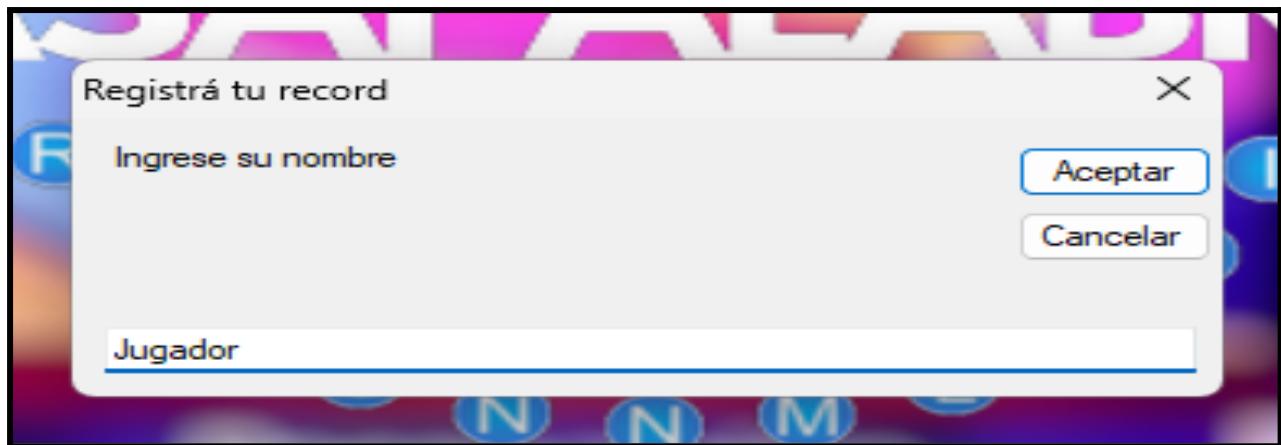
X



Acertaste: 0, Fallaste: 0, No respondiste: 27, Tiempo restante:
419s.

Aceptar

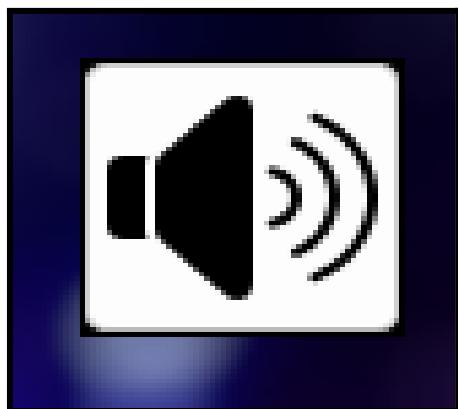
(Resultados - Ventana Inicio)



(Ingresar nombre - Ventana Inicio)

Sonido

Es un botón que se encuentra en todas las interfaces de la aplicación y le permitirán a usted elegir si el juego tiene sonido en cualquier momento.



(Botón sonido)

Requerimientos técnicos

Los requerimientos del sistema que serán instalados con el mismo son:

- Windows Installer 3.1
- .NET Framework 3.5 SP1

Los requerimientos de hardware necesarios son los siguientes:

- Procesador: Mínimo de 1.6 GHz, aunque se recomienda 2.2 GHz o superior.
- Memoria RAM: Mínimo de 384 MB, aunque se recomienda 1024 MB o más.
- Espacio en disco duro: Al menos 3 GB.
- Resolución de pantalla: Mínimo de 1024x768, aunque se recomienda 1280x1024.

Librerías dinámicas de Windows necesarias:

- wmp.dll

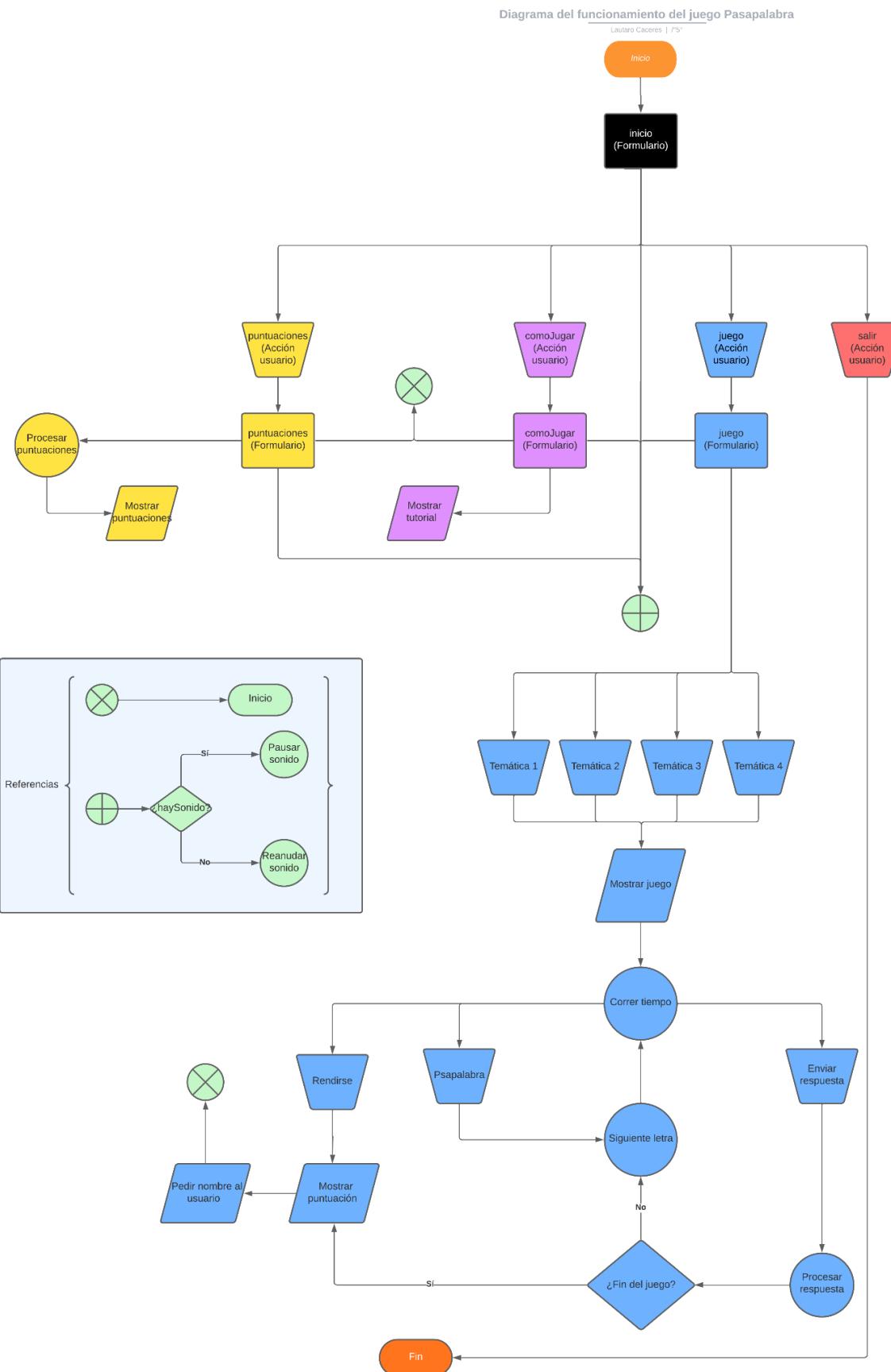
Entrada y salida del sistema

El hardware que se requiere para manejar el sistema es una computadora, una pantalla, un teclado y un mouse. Al entrar al juego se le mostrará la siguiente pantalla de inicio:



(Ventana de inicio)

Uso de la aplicación



Al iniciar el juego se encontrará con la pantalla de inicio, una vez allí debe presionar el botón jugar.



(Ventana de inicio)

Al presionar el botón jugar lo llevará al apartado de temáticas, donde deberá elegir una temática para poder empezar a jugar. Al hacerlo se iniciará el juego.



(Interfaz Temáticas)

Una vez iniciado se encontrará con los distintos elementos de juego: el tiempo, el rostro, la pregunta, la respuesta, los botones de enviar, pasapalabra y rendirse; los mismos están detallados en el apartado de Interfaz.

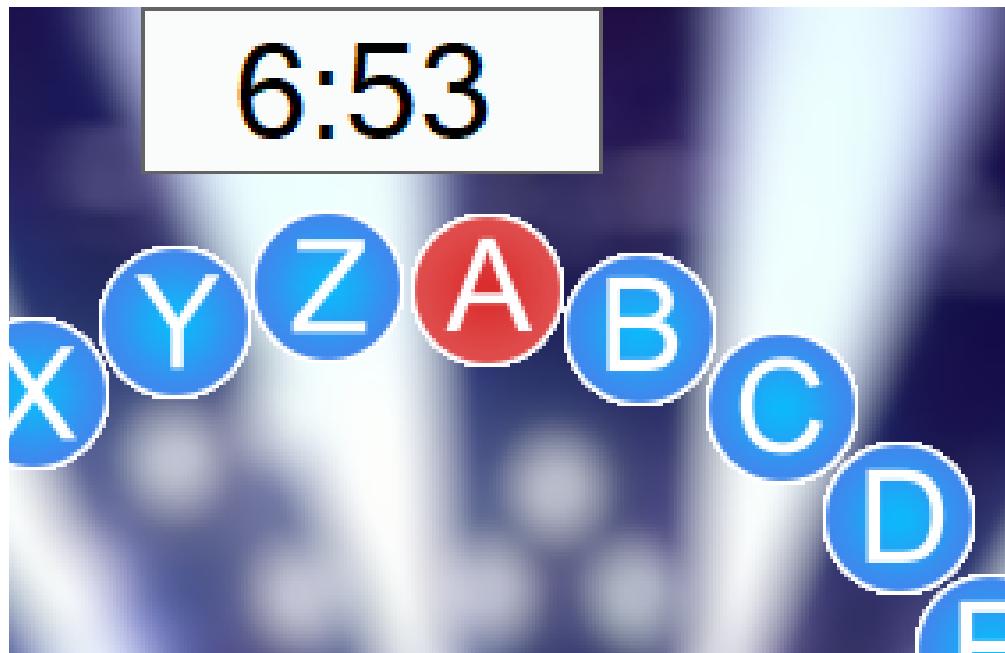


(Interfaz Juego)

La forma de juego se lleva de la siguiente manera. Usted tendrá un rostro con todas las letras del abecedario, en la cual usted estará parado en una de ellas la cual será indicada en el centro del rostro. Por cada letra hay una palabra detrás, el objetivo del juego es adivinar la mayor cantidad de palabras. Todas las palabras tienen una pista/pregunta que lo guiarán para que usted pueda responder de manera correcta. Cuando usted sepa cuál es la palabra deberá escribir su respuesta en campo vacío y luego presionar la tecla ENTER o el botón enviar, si la respuesta es correcta la letra se pintará de verde, en caso contrario se pintará de rojo. Si usted no recuerda o no sabe la palabra que se le presenta entonces puede presionar el botón pasapalabra, el mismo pasará/salteará la letra actual y la pintará en amarillo. El juego termina una vez que se respondan todas letras, sea de forma correcta o incorrecta, o se acabe el tiempo.

Manejo de errores

Al jugar, si usted escribe una respuesta incorrecta se tomará como error y la letra se pintará de rojo.



(Letra incorrecta - Juego)

Soporte técnico

Programador

Teléfono: +54 11 3158-7429

E-mail: lautarocaceres.tec14@gmail.com

Glosario

Anexos