



Tarjetitas Pro

QuickSoft Corporation

Guía de Usuario

Nombre	Rol
Iván Alejandro Álvarez Chávez	PROJECT MANAGER, ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS
Agustín Aguilar Eusebio	DOCUMENTADOR, ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS
Javier Alberto García Romero	ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS
Edgar Ernesto Guzmán Gallegos	ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS
Diego Ramírez Santillán	DOCUMENTADOR, ANALISTA y DISEÑADOR:

Índice

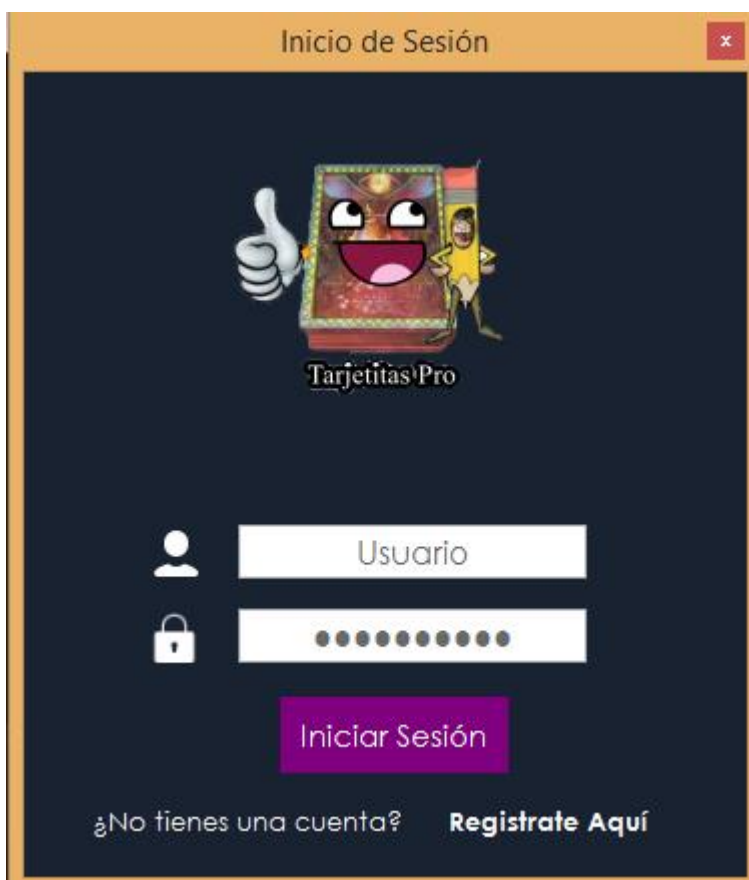
Introducción	3
Login	3
Crea tu cuenta	4
Menú principal	5
Menú Mis Barajas	6
¿Cómo crear una baraja?	6
¿Cómo exportar una baraja?	6
¿Cómo editar una baraja?	8
¿Cómo agregar una tarjeta a nuestra baraja?	9
Eliminación de tarjeta en una baraja	10
Barajas favoritas	11
¿Cómo se juega?	13
Barajas públicas	15
Buscar baraja	15
Papelera de Reciclaje	16
¿A dónde van mis tarjetas eliminadas?	17
Configuración de usuario	18
Creditos	19

Introducción

A continuación se mostrará un documento que nos auxiliará en el momento de que un usuario pueda llegar a tener alguna duda respecto a la aplicación de “Tarjetitas pro”. En dónde se explicará su funcionamiento, lo que hacen los botones y dudas generales.

Login

En este apartado vamos a explicar cómo se ingresa a la aplicación y a crear tu cuenta de usuario.



En esta ventana es donde vamos a iniciar sesión, [Iniciar Sesión](#) con algún usuario que esté disponible y con una contraseña que recordemos, en el caso de no tener una cuenta todavía, nos vamos a “Regístrate aquí” [Regístrate Aquí](#) y saldrá la siguiente ventana:

Crea tu cuenta

Registro de usuario

REGISTRARSE

* NOMBRE(S)

* APELLIDO(S)

* FECHA DE NACIMIENTO

CORREO

* NOMBRE DE USUARIO

* CONTRASEÑA

* CONFIRMAR CONTRASEÑA

TEMA ☐ Boton ☐ Panel ☒ Fondo

[CAMBIAR CODIGO](#)

* CODIGO DE VERIFICACION

[CONFIRMAR](#)

Vamos a llenar los campos establecidos con nuestros datos, en el caso del tema podemos elegir el que más sea de nuestro agrado. Después de llenar los campos establecidos apuntamos el código

de verificación (En el caso de no entender podemos oprimir el botón para cambiar código) (



)para saber que no eres un robot, le damos al botón confirmar (



)y listo,

ya tenemos nuestra nueva cuenta.

Menú principal

Ahora que tenemos una cuenta, la ingresamos con su respectiva contraseña y al entrar podemos encontrar el Menú principal.

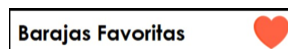


Aquí tenemos varios apartados, como el de Mis Barajas  que es donde

vamos a guardar nuestras barajas de estudio que vayamos haciendo.

El de Barajas Publicas,  que es donde decidimos compartirlas con los

demás usuarios.



Barajas Favoritas, en este



apartado se van a guardar nuestras barajas favoritas, conforme continúe el documento explicaremos un poco más a detalle el funcionamiento.

Y en la Papelera de Reciclaje es a donde van a parar las barajas que borremos por si en algún momento queremos recuperarlas.

Menú Mis Barajas

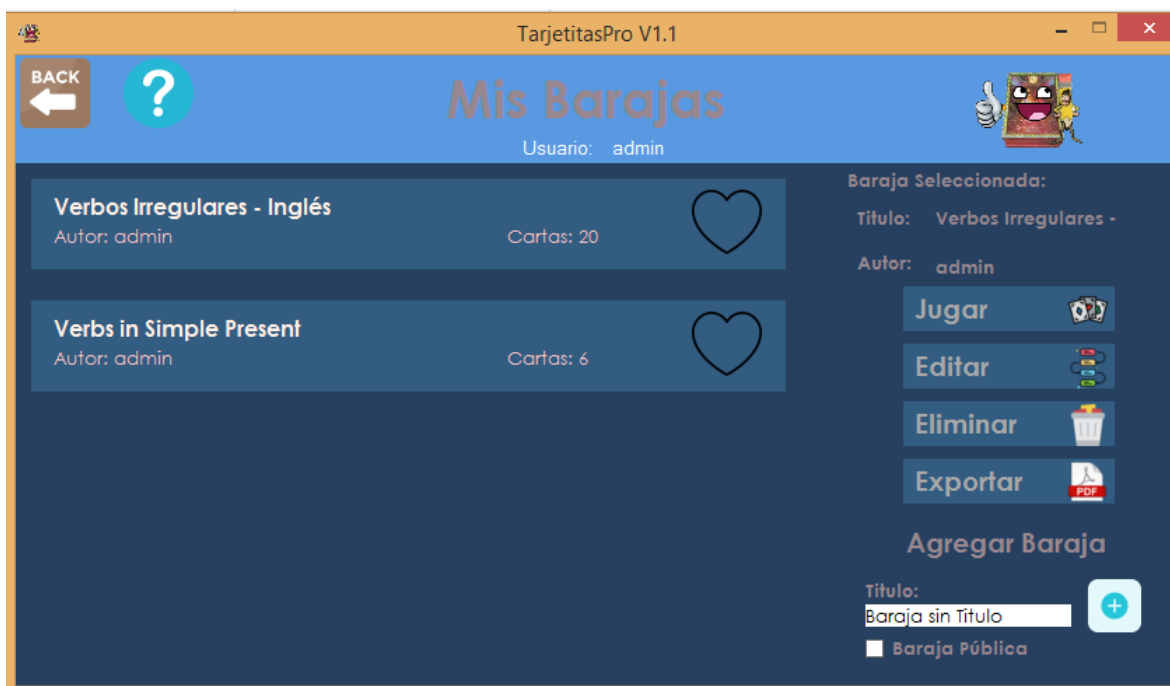
En este apartado tenemos nuestras barajas.

Mis Barajas




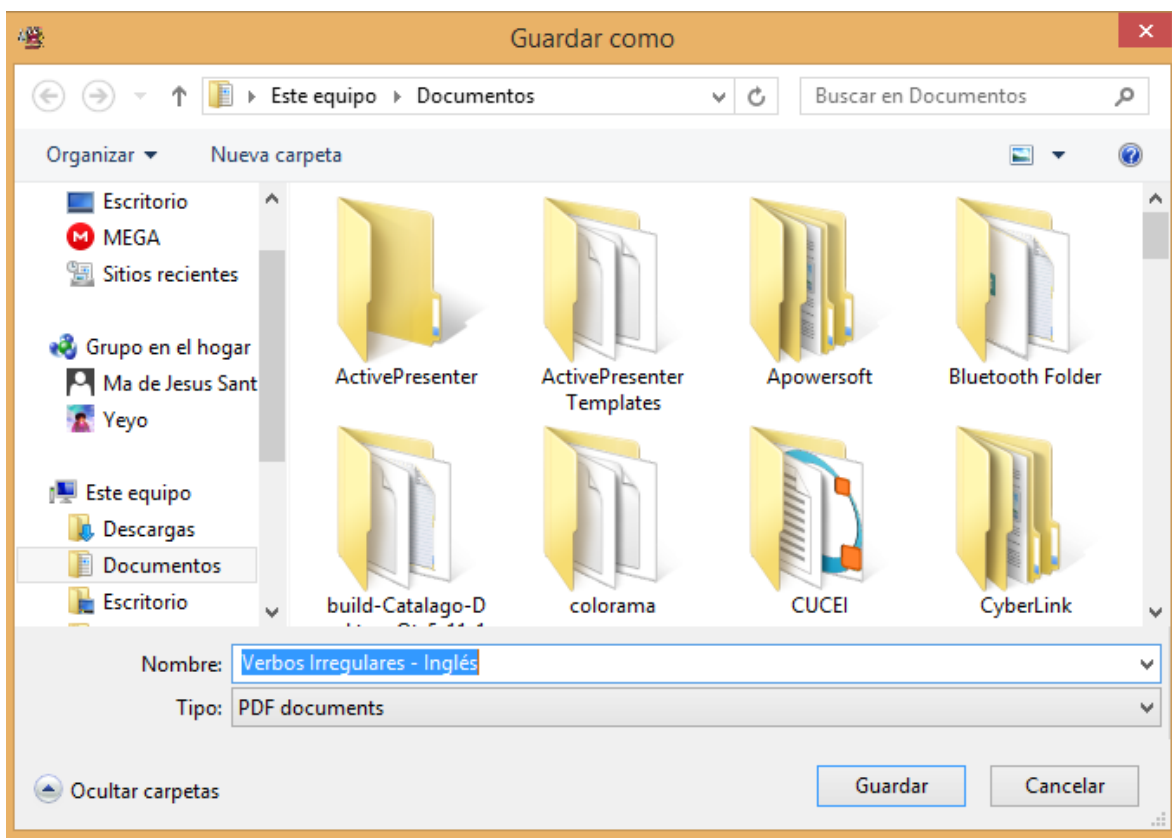
¿Cómo crear una baraja?

En la parte inferior derecha es donde le ponemos el nombre a nuestra baraja, posteriormente apretamos el icono que tiene a su derecha para crear una nueva baraja. Como podemos notar aparecerá el nombre de la baraja, el autor y el número de cartas.



¿Cómo exportar una baraja?

Para exportar una baraja lo único que tenemos que hacer es seleccionar la baraja y apretar el botón **Exportar**  y se nos abrirá nuestro administrador de archivos para elegir dónde guardarlo.



Y así se visualiza nuestra baraja en pdf.

Verbos Irregulares - Inglés

Total de tarjetas: 20

FRENTE:
Eat verb in past
REVERSO:
Ate

FRENTE:
Run verb in past
REVERSO:
Ran


FRENTE:
Write verb in past
REVERSO:
Wrote

FRENTE:
Be verb in past
REVERSO:
Was/Were

FRENTE:
Blow verb in past
REVERSO:
Blew

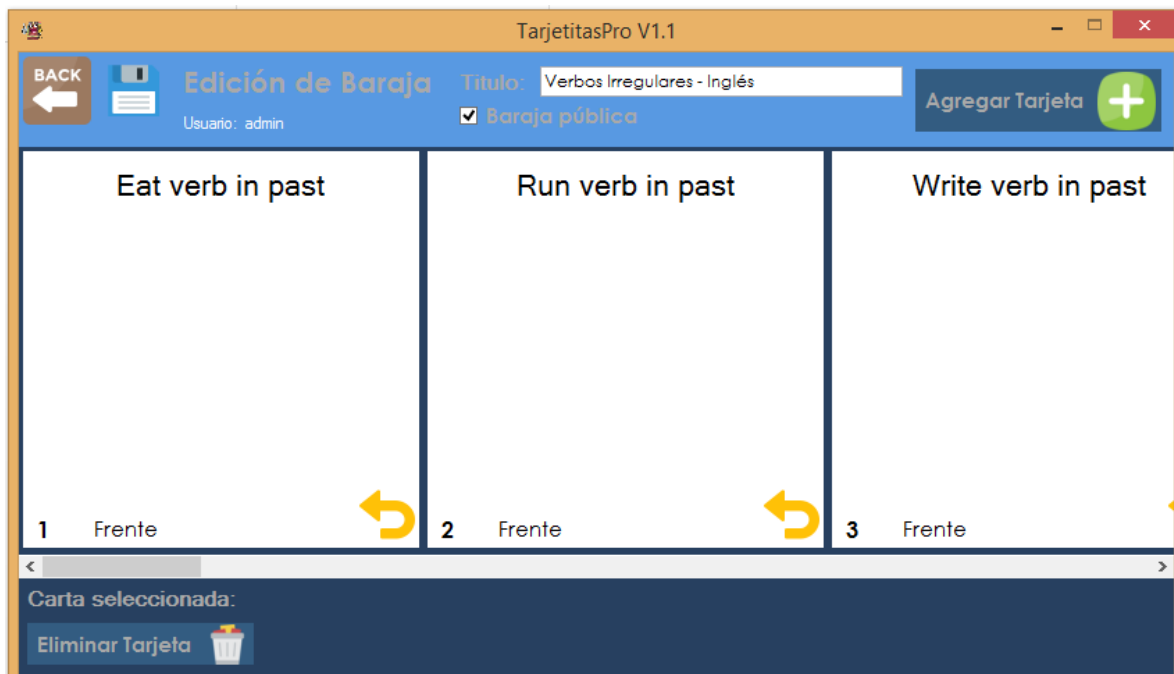
¿Cómo editar una baraja?

Entramos en la edición de la baraja, aquí nos da opciones para cambiar el título de la misma,

para guardar los  cambios, en la parte superior derecha podemos agregar una 

nueva tarjeta y en la parte inferior izquierda podemos eliminarla.  Eliminar Tarjeta

Podemos empezar a crear nuestras tarjetas y así darle estructura a nuestra baraja.

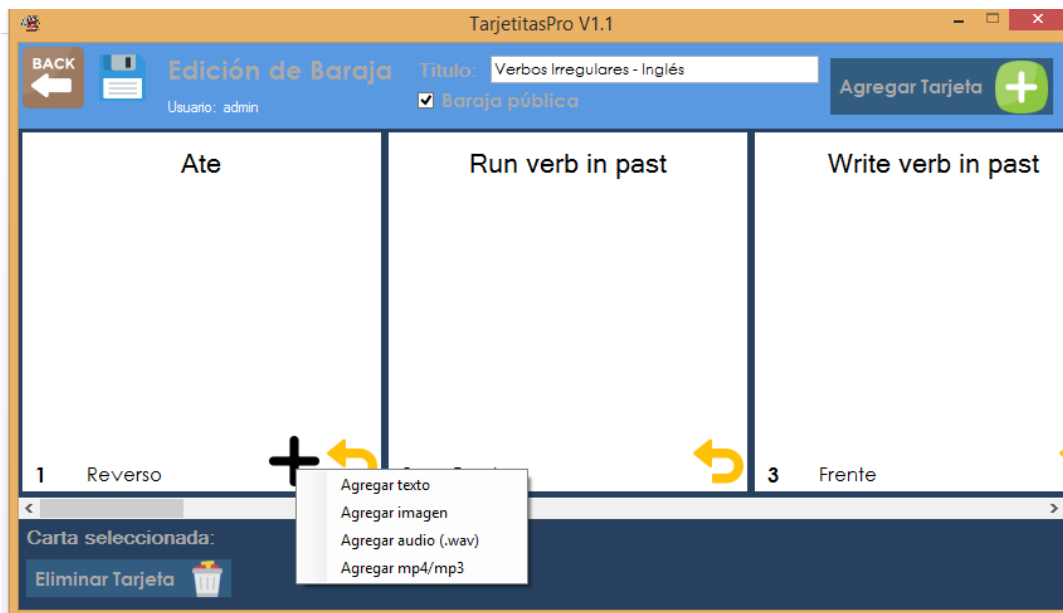


¿Cómo agregar una tarjeta a nuestra baraja?

En este caso ya tenemos 2, pero podemos añadir más con el icono verde que se encuentra en la parte superior derecha. Donde procederemos a editar cada tarjeta que se vaya a necesitar para un estudio exitoso.

Para guardar los cambios picamos el icono que se encuentra en la parte superior izquierda al lado derecho de “Back”.

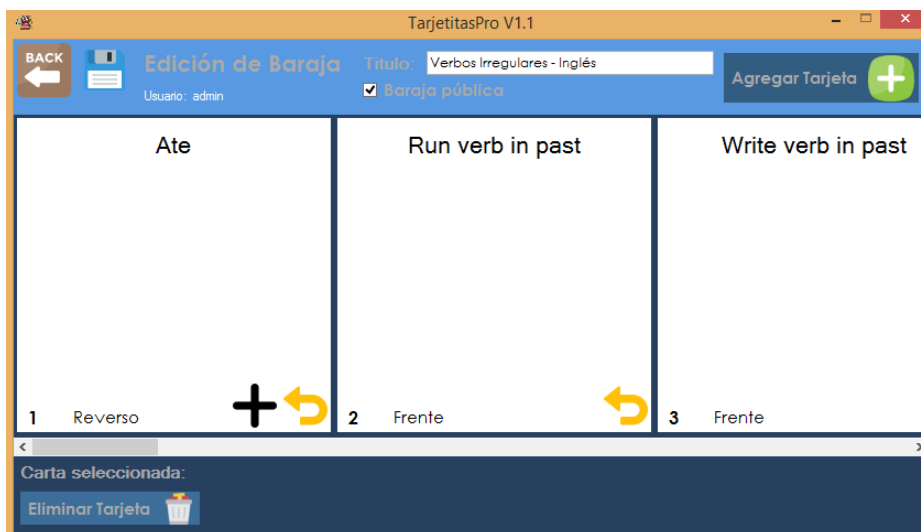
El juego funciona de la manera en la que en el frente escribas alguna pregunta y al reverso (Se voltea la tarjeta con la flechita) escribas la respuesta.




En el signo + a lado de la flecha nos permitirá agregar una imagen, un audio o hasta un video para que nuestro estudio sea más didáctico.

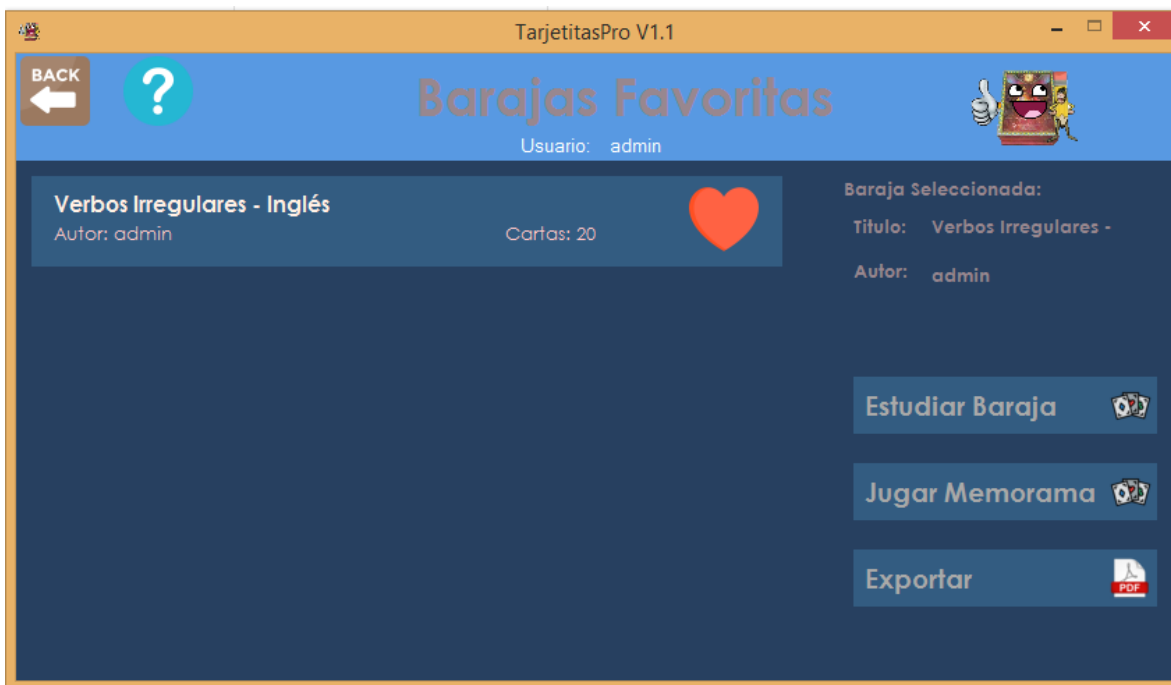
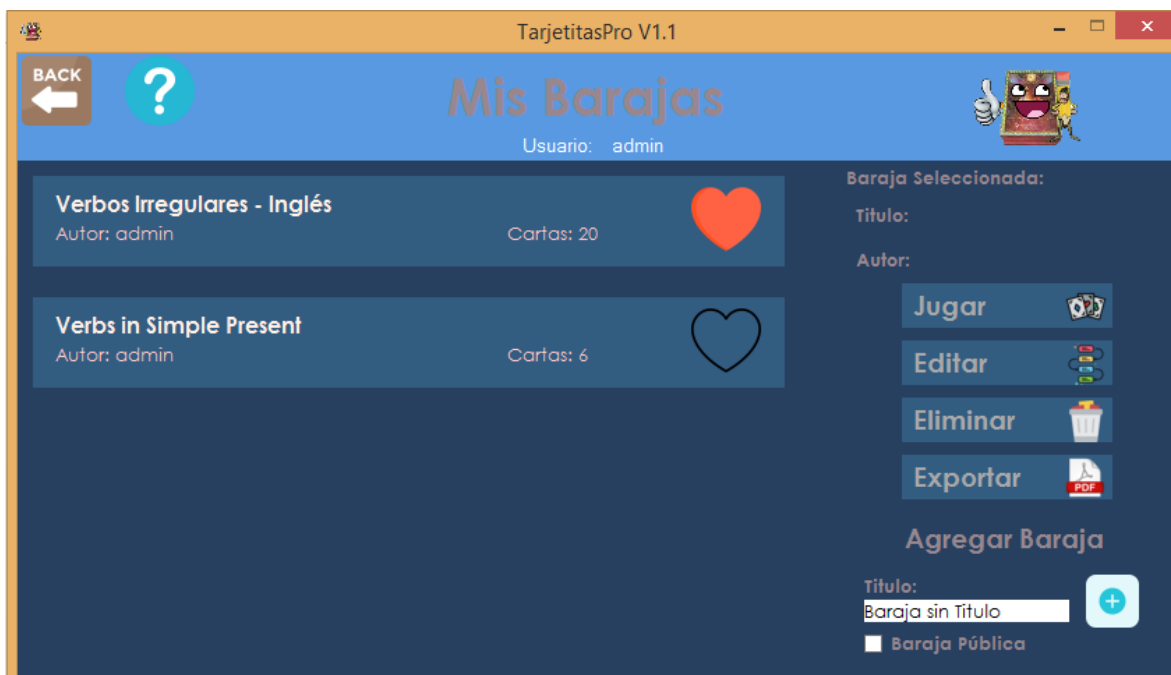
Eliminación de tarjeta en una baraja

Para eliminar una tarjeta vas a seleccionarla y posteriormente darás click en el botón que está en la parte inferior izquierda. Donde se mandará a una papelera de reciclaje.

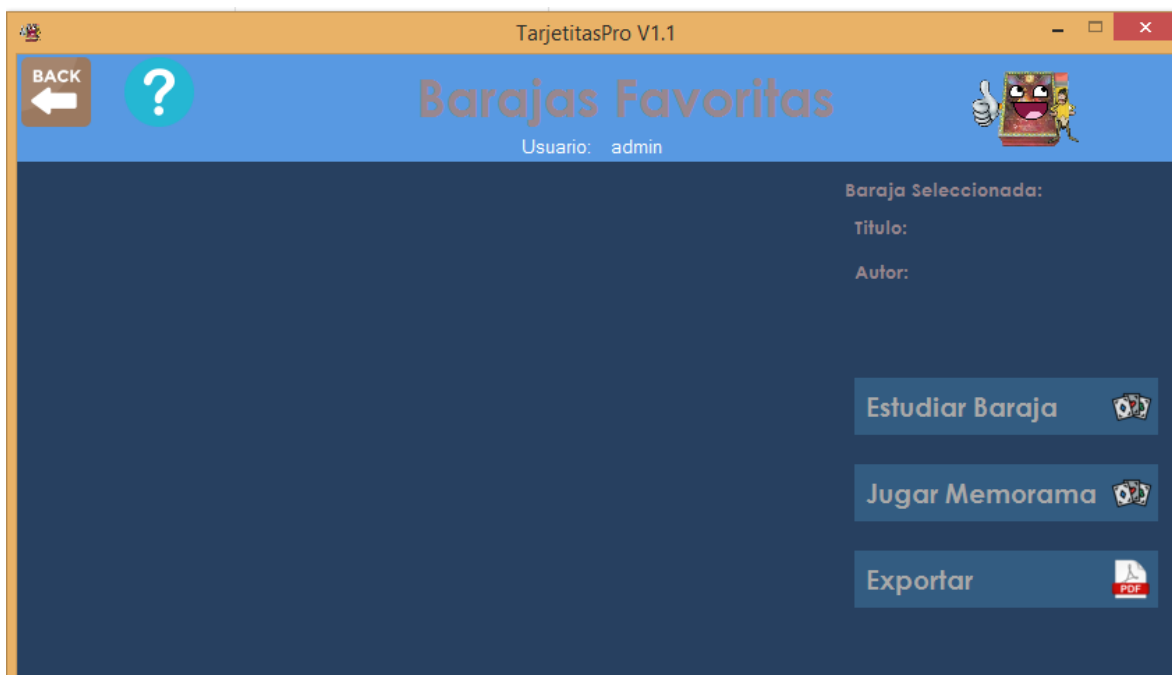


Barajas favoritas

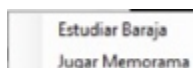
Al dar clic en el corazón  este se va a colorear y a mandar al apartado de nuestras barajas favoritas.



En este apartado ya solo nos dará la opción para estudiar la baraja o jugar en el memorama, pero no se puede eliminar la baraja y para eliminarla del menú de favoritos es suficiente con desmarcar el corazón.



Al momento de dar clic en Jugar, nos dará la opción de Estudiar la baraja volteándolas o de jugar el memorama.



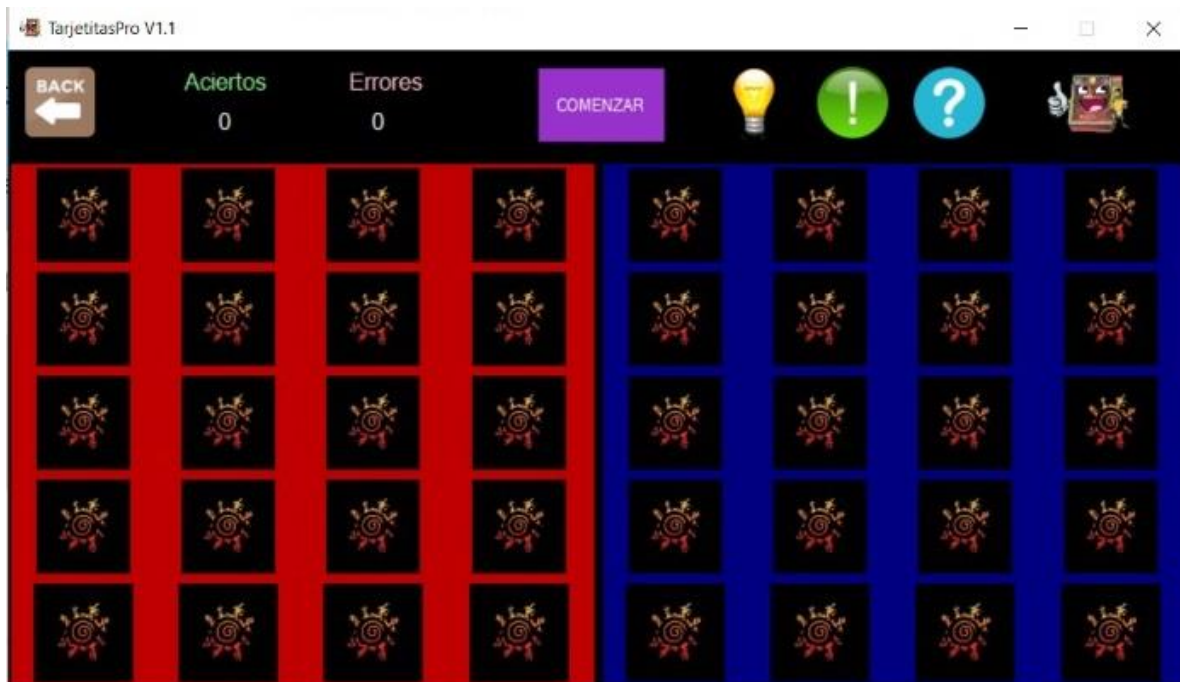
¿Cómo se juega?

El juego consiste en que en el frente de la tarjeta va a venir una pregunta escrita por el usuario y al reverso su respectiva respuesta.

En este caso el usuario será muy honesto consigo mismo, entonces si al leer la pregunta te la sabes, la pones como correcta, pero si no, la pones como incorrecta y esta será una tarjeta que se irá al apartado de tarjetas a repasar.



Y al momento de elegir la opción de jugar el memorama, este funciona con las mismas tarjetas, solo que el frente y reverso se dividen para que tendrás un acierto si al voltear 2 tarjetas resultan ser la pregunta y respuesta o el frente y reverso de la misma. En caso de lo contrario será incorrecta.



Por cualquier duda sobre el memorama puedes seleccionar el icono verde, o una duda general en el logo azul con el signo de interrogación para abrir el manual de usuario.



Barajas públicas

En este apartado se guardarán las barajas que quieres compartir con el público.

☐ Baraja pública

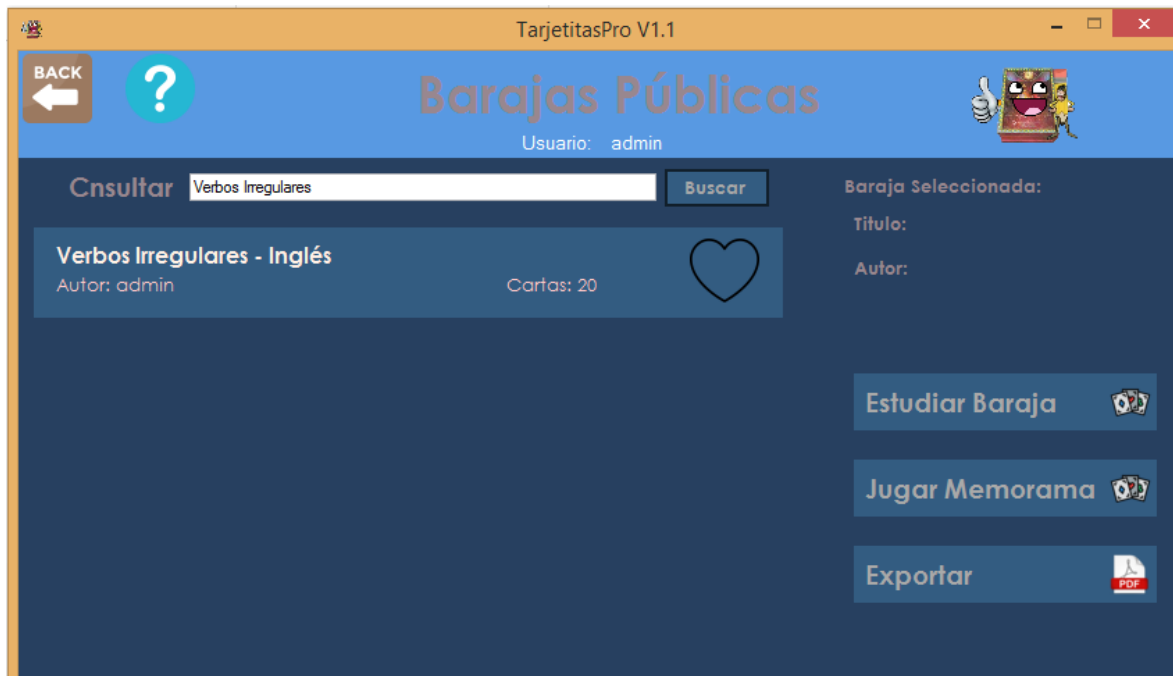
En la edición de la baraja podremos mandar nuestra baraja al público seleccionando la casilla.



Buscar Baraja

También podemos buscar una baraja en la sección de barajas públicas.

- Escribimos la baraja que queremos buscar.
- Y presionamos el botón .
- Y nos aparecerá la baraja en el caso de que exista.



Papelera de Reciclaje

Por último está la papelera de reciclaje, donde se van a almacenar aquellas barajas eliminadas por gusto o por accidente tener la oportunidad de recuperarla. Al mismo tiempo todavía puedes visualizarla, puedes eliminarla para siempre y un pequeño apartado de las tarjetas que hayas eliminado.



¿A dónde van mis tarjetas eliminadas?

Al apretar el botón de “Visualizar Tarjetas Seltas” se nos abrirá este apartado dónde veremos todas esas tarjetas que hemos eliminado de nuestras barajas que si en algún momento decidimos devolverlas a la baraja lo podemos hacer.



Configuración de usuario

TarjetitasPro V1.1

BACK

AJUSTES DE USUARIO

NOMBRE(S) quicksoft

APELLIDO(S) corporation

FECHA DE NACIMIENTO 21-03-2020

CORREO quicksoft_corp@gmail.com

NOMBRE DE USUARIO admin

NUEVA CONTRASEÑA

CONFIRMAR CONTRASEÑA

TEMA Boton Panel Fondo

CONFIRMAR CAMBIOS

Este apartado nos permitirá editar nuestra cuenta



Podremos entrar en la configuración en los engranes que están en la parte superior izquierda.



CREDITOS:

- PROJECT MANAGER, ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS:

Nombre: Iván Alejandro Álvarez Chávez

Teléfono: 3318337643

Correo: ivanalejandro290799@gmail.com

- DOCUMENTADOR, ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS:

Nombre: Agustín Aguilar Eusebio

Teléfono: 3321325355

Correo: ageus94@gmail.com

- ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS:

Nombre: Javier Alberto García Romero

Teléfono: 3311844136

Correo: javiera.garcia@alumnos.udg.mx

- ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS:

Nombre: Edgar Ernesto Guzmán Gallegos

Teléfono: 310197731

Correo: edgarernesto99@gmail.com

- DOCUMENTADOR, ANALISTA y DISEÑADOR:

Nombre: Diego Ramírez Santillán

Teléfono: 3321161789

Correo: yeyodr58@gmail.com