



**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

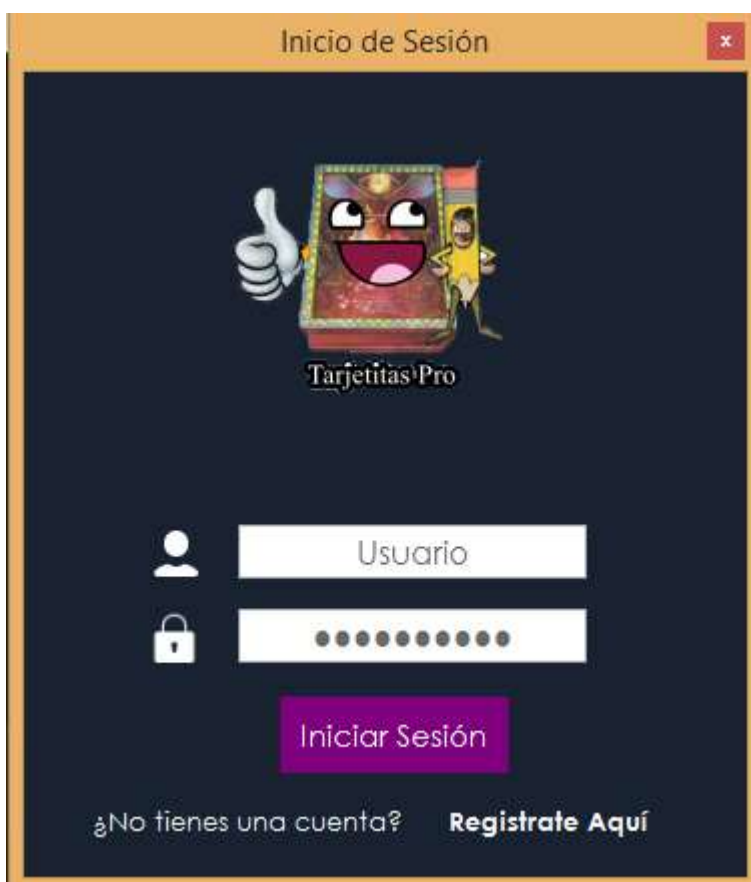
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Login</b>	<b>3</b>
<b>Crea tu cuenta</b>	<b>4</b>
<b>Menú principal</b>	<b>5</b>
<b>Menú Mis Barajas</b>	<b>6</b>
¿Cómo crear una baraja?	6
¿Cómo agregar una tarjeta a nuestra baraja?	7
Eliminación de tarjeta en una baraja	9
<b>Barajas favoritas</b>	<b>9</b>
¿Cómo se juega?	11
<b>Barajas públicas</b>	<b>13</b>
<b>Papelera de Reciclaje</b>	<b>14</b>
¿A dónde van mis tarjetas eliminadas?	14
<b>Configuración de usuario</b>	<b>15</b>
<b>Creditos</b>	<b>16</b>

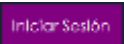
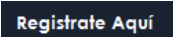
## Introducción

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.

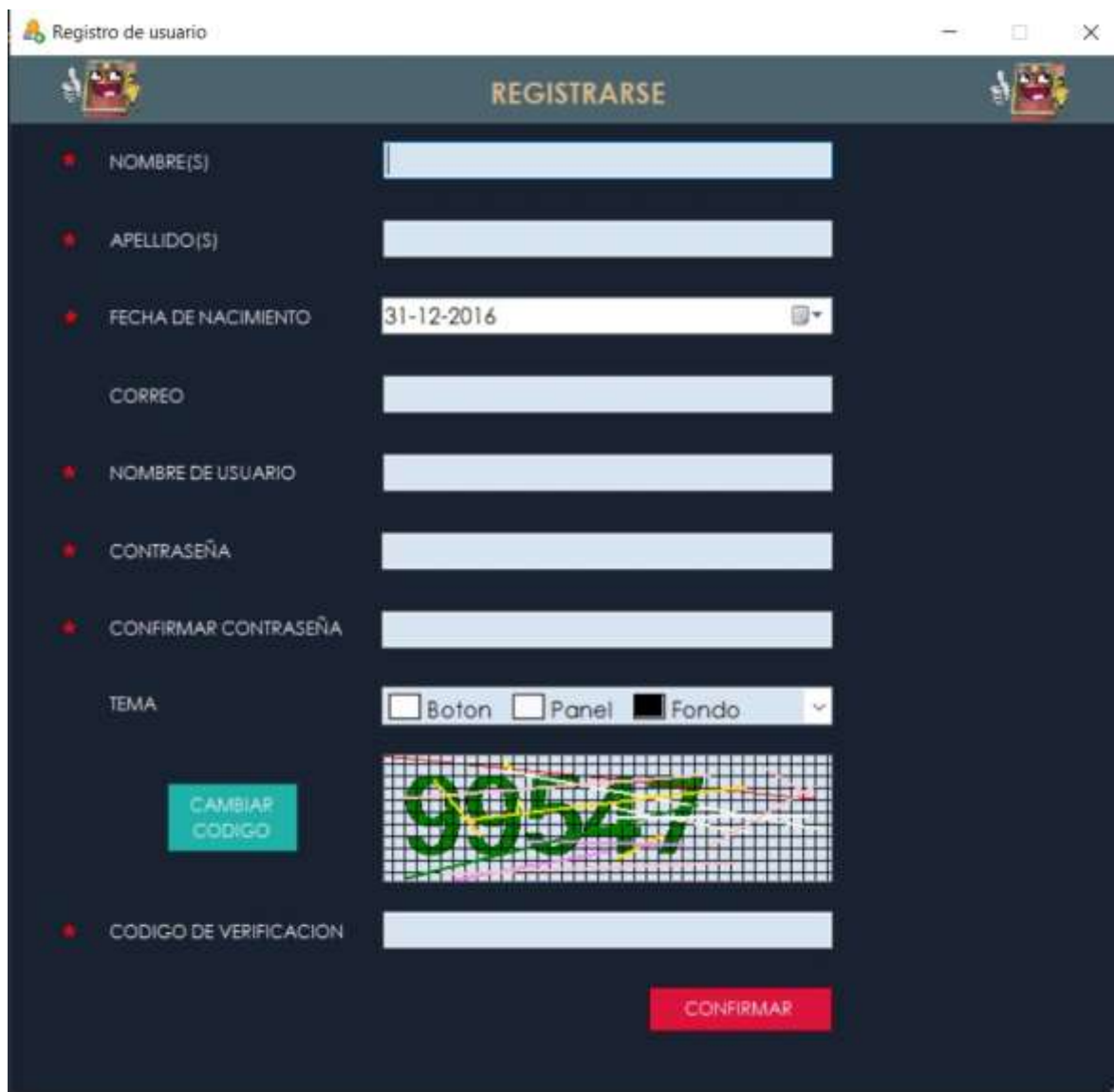
## Login

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,  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”  y saldrá la siguiente ventana:



## Crea tu cuenta



The screenshot shows a web browser window titled "Registro de usuario" with a "REGISTRARSE" (REGISTER) form. The form is set against a dark blue background. It includes the following fields and elements:

- NOMBRE(S)**: A text input field.
- APELLIDO(S)**: A text input field.
- FECHA DE NACIMIENTO**: A date picker showing "31-12-2016".
- CORREO**: A text input field.
- NOMBRE DE USUARIO**: A text input field.
- CONTRASEÑA**: A text input field.
- CONFIRMAR CONTRASEÑA**: A text input field.
- TEMA**: A dropdown menu with options: ☐ Boton, ☐ Panel, and ☒ Fondo.
- CAMBIAR CODIGO**: A green button.
- CODIGO DE VERIFICACION**: A text input field.
- CONFIRMAR**: A red button.


In the center of the form, there is a large, colorful, pixelated graphic that reads "99547".


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.



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. 

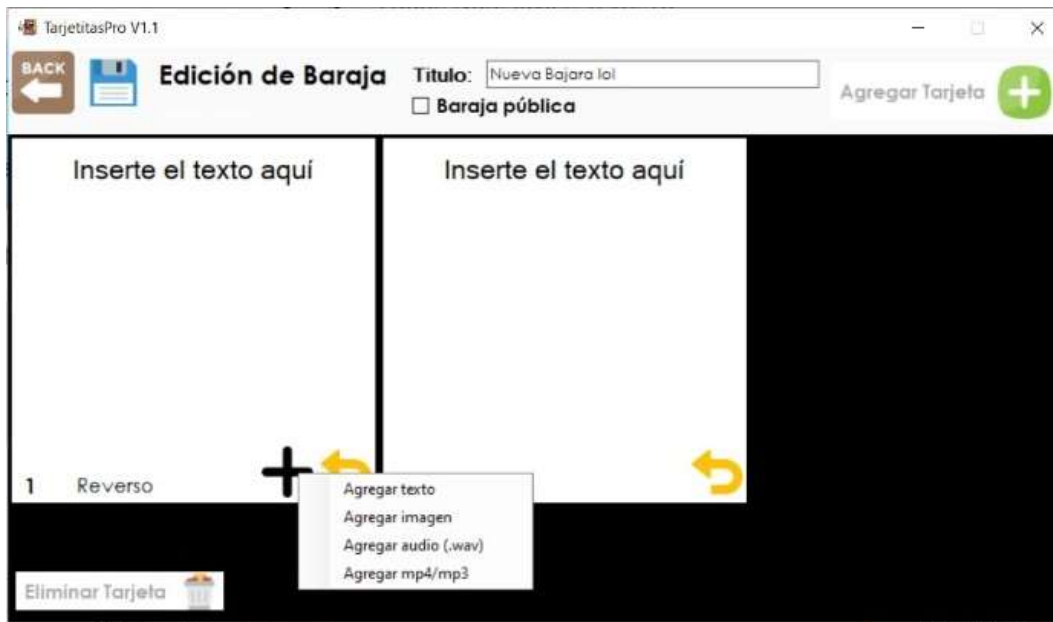
Podemos empezar a crear nuestras tarjetas y así darle estructura a nuestra baraja.



### ¿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. Dónde 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.



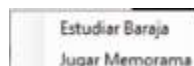


En este apartado ya solo nos dará la opción para estudiar la baraja o jugar en el memorama, pero no se puede eliminar la baraja y para eliminarla del menú de favoritos es suficiente con desmarcar el corazón.





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



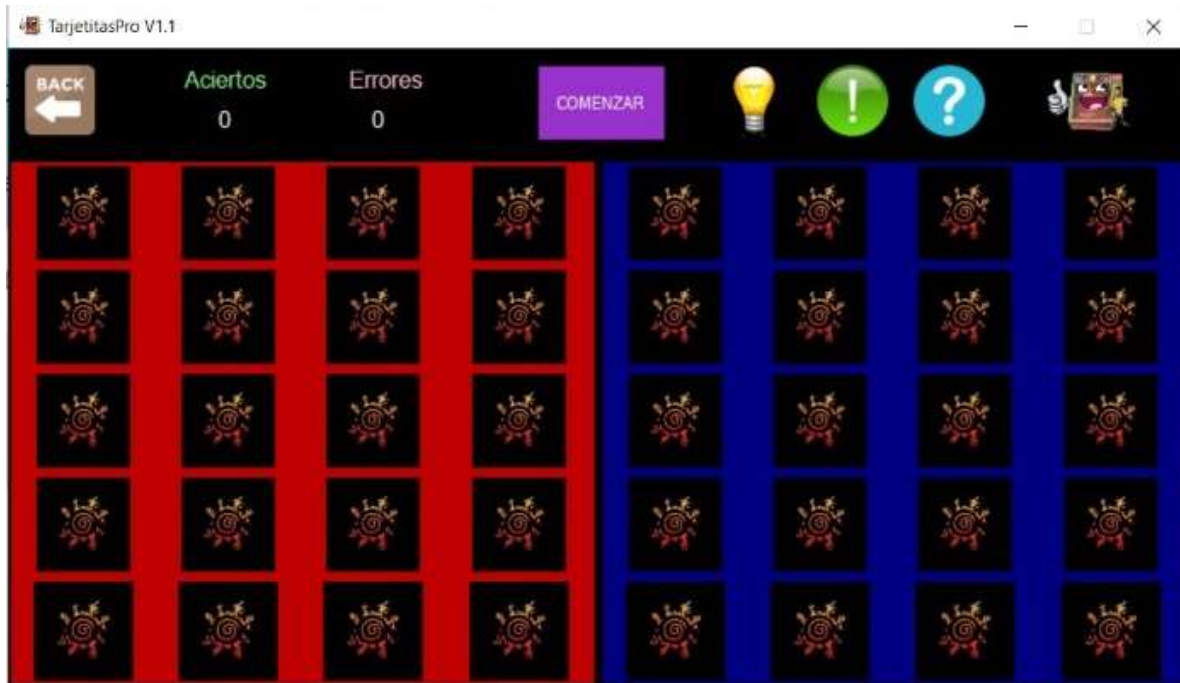
### ¿Cómo se juega?

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.



### [Papelería de Reciclaje](#)

Por último está la papelería 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 Sueltas” 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



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](mailto:ivanalejandro290799@gmail.com)

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

**Nombre:** Agustín Aguilar Eusebio

**Teléfono:** 3321325355

**Correo:** [ageus94@gmail.com](mailto:ageus94@gmail.com)

- ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS:

**Nombre:** Javier Alberto García Romero

**Teléfono:** 3311844136

**Correo:** [javiera.garcia@alumnos.udg.mx](mailto:javiera.garcia@alumnos.udg.mx)

- ANALISTA, PROGRAMADOR Y DISEÑADOR DE INTERFACES GRÁFICAS:

**Nombre:** Edgar Ernesto Guzmán Gallegos

**Teléfono:** 310197731

**Correo:** [edgare Ernesto99@gmail.com](mailto:edgare Ernesto99@gmail.com)

- DOCUMENTADOR, ANALISTA y DISEÑADOR:

**Nombre:** Diego Ramírez Santillán

**Teléfono:** 3321161789

**Correo:** [yeyodr58@gmail.com](mailto:yeyodr58@gmail.com)

