



MINI PROYECTO 2: I KNOW THAT WORD!!

Este ejercicio entrena la memoria episódica verbal reciente. Es importante en tareas donde es útil reconocer qué información hemos oído antes, como en conversaciones, películas o ir a la compra.

El juego consiste en presentar al jugador una secuencia de palabras de una en una, es decir, aparece una palabra, dura 5 segundos en pantalla, luego se borra y aparece la siguiente. El jugador deberá memorizar las palabras que van apareciendo.

Tras la serie de palabras a memorizar, el juego presentará un listado con el doble de palabras que se mostraron. Por cada una las palabras el jugador deberá indicar si la palabra estaba o no contenida en el listado a memorizar y tendrá un tiempo de 7 segundos para responder, en caso de no hacerlo se tomará como un error.

Nivel	Palabras a Memorizar	Palabras del nivel	% Aciertos para superar el nivel
1	10	20	70
2	20	40	70
3	25	50	75
4	30	60	80
5	35	70	80
6	40	80	85
7	50	100	90
8	60	120	90
9	70	140	95
10	100	200	100

Tabla 1. Reglas por Nivel

El jugador inicia por el nivel 1 solo puede pasar al siguiente nivel si lo logra superar.

El programa debe poder recordar al jugador y el nivel en el que quedó de tal manera que si un jugador vuelve a iniciar el juego se le mostrará el nivel que le corresponde jugar. Ejemplo, si el Jugador “Logan”, quedó en el nivel 2, significa que superó el nivel 2, con lo cual, si “Logan” vuelve a iniciar el juego, se le mostrará el nivel 3 que es el que le correspondería jugar ya que ha superado el nivel 2.

Un ejemplo similar se puede ver en:

<https://www.unobrain.com/juegos-de-memoria/esapalabramesuena/> .

Debe tener en cuenta que esto es una ayuda para entender la dinámica del juego, pero lo que usted debe implementar corresponde al enunciado antes presentando y lo que se indique en la rúbrica de evaluación.

HISTORIAS DE USUARIO

Historia Iniciar Juego	Criterios de Aceptación
Como jugador deseo iniciar el juego para jugar en el nivel que me corresponda jugar.	<ul style="list-style-type: none">○ El jugador deberá ingresar su nombre o alias (cadena de caracteres).○ Si es la primera vez que ingresa, se iniciará el primer nivel del juego. En caso contrario, se mostrará el nivel que le corresponda jugar, teniendo en cuenta que este nivel será el siguiente al último nivel aprobado, si el jugador está entre los niveles 1 al 7, si el último nivel aprobado es el 8, se le seguirá cargando al jugador dicho nivel.

Historia jugar nivel	Criterios de Aceptación
Como jugador deseo lograr el porcentaje de aciertos para activar el siguiente nivel del juego.	<ul style="list-style-type: none">○ El jugador deberá visualizar una a una las palabras a memorizar en el nivel correspondiente. Habrá un intervalo de 5 segundos entre la aparición de cada palabra.○ Una vez terminado de mostrar el listado de palabras a memorizar debe aparecer una opción que le permita al jugador indicar que desea continuar, a la fase de juego (intentar completar los aciertos requeridos para el nivel).○ En la fase de juego, el jugador verá una a una el total de palabras del nivel. Una vez se muestra una palabra, el jugador deberá ver las opciones Si o No para indicar si la palabra estaba contenida en el listado inicial. El jugador tendrá un tiempo de 7 segundos para elegir una de las opciones (Si o No), en caso de no hacerlo se tomará como un error.○ El jugador pasará el nivel si logra el porcentaje de aciertos pedidos para el nivel (ver Tabla 1)○ Las palabras usadas en el juego en cada nivel deben ser leídas de un archivo de texto.



Historia Salir del Juego	Criterios de Aceptación
Como jugador deseo salir del juego para terminar su ejecución.	<ul style="list-style-type: none">○ El jugador deberá tener una opción que le permita terminar la ejecución del juego, la cual siempre debe estar disponible.○ Al terminar la ejecución del juego se debe guardar en un archivo el nombre o alias del jugador y el último nivel superado por el jugador.

Definition of Done (DoD)

Se considera cumplida las historias de usuario si:

- Se cumplen los criterios de aceptación
- Se entrega análisis de clases (en el proyecto debe existir un paquete llamado “disenoClases”, en esta carpeta incluirá un archivo .pdf con el análisis de clases y los bocetos de Interfaz.
- El código fuente entregado cumple con:
 - Implementar el patrón MVC
 - Estar documentado (descripción clara y detallada de clases y métodos)
 - Se cumple con las normas de estilo definidas para el curso.
 - Se entrega enlace al repositorio GitHub (**es obligatorio**)
- Los Commits evidencian la evolución del desarrollo y los aportes de cada miembro del equipo al desarrollo del producto.
- Se han aplicado buenas prácticas en el diseño de la interfaz gráfica de usuario (GUI)

Nota: Para el análisis de clases puede usar la siguiente plantilla por clase identificada

CLASE	
Responsabilidades	Colaboraciones

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Aspectos	Valoración
Criterios de Aceptación Código Fuente 86%	<ul style="list-style-type: none">✓ El programa pide al jugador su nombre o alías al iniciar el juego.✓ Por cada nivel de juego:<ul style="list-style-type: none">○ El juego carga el nivel que le corresponde al jugador según sea su último nivel superado (Ver criterio en Historia de Usuario Jugar Nivel).○ Las palabras usadas en el nivel del juego son tomadas de un archivo de texto.○ Las palabras a memorizar se muestran una a la vez y con un intervalo de tiempo de 5 segundos.○ Las palabras del nivel se muestran una a la vez y para cada una de ella se muestran las opciones Si o No.○ El jugador tiene un intervalo de 7 segundos para decidir entre las opciones Si o No y en caso de superar el tiempo se toma la opción como un error.○ Se considera acierto si la palabra de nivel mostrada estaba contenida en la lista de palabras a memorizar y el jugador escoge la opción Si, o si la palabra de nivel mostrada no estaba en la lista de palabras a memorizar y el jugador escoge la opción No.○ Se considera error, si la palabra de nivel mostrada estaba contenida en la lista de palabras a memorizar y el jugador escoge la opción No; o si la palabra de nivel mostrada no estaba en la lista de palabras a memorizar y el jugador escoge la opción Si; o si el jugador demora más de 7 segundos en decidir entre las opciones Si o No.○ El jugador supera el nivel si logra cubrir el porcentaje de aciertos requeridos para el respectivo nivel (ver Tabla 1).✓ El programa guarda en un archivo de texto el nombre o alías del jugador y el último nivel superado por dicho jugador.
Documentación 7%	<ul style="list-style-type: none">• Se entrega análisis de clases (en el proyecto debe existir un paquete llamado “disenoClases”, en esta carpeta incluirá un archivo .pdf con el análisis de clases y los bocetos de Interfaz.• El código fuente entregado cumple con:<ul style="list-style-type: none">○ Estar documentado (descripción clara y detallada de clases y métodos)

	<ul style="list-style-type: none">○ Se cumple con las normas de estilo definidas para el curso.○ Se entrega enlace al repositorio GitHub (es obligatorio)• Los Commits evidencian la evolución del desarrollo y los aportes de cada miembro del equipo. Es obligatorio trabajar en ramas.
MVC y DIU 7%	<ul style="list-style-type: none">• Se aplica el patrón MVC.• Se aplican los principios de diseño de interfaz:<ul style="list-style-type: none">○ Predicción (Donde estoy, qué puedo hacer aquí)○ Feedback, el programa retroalimenta al usuario frente a cualquier evento que realiza.○ Control de errores: Que los campos que sean obligatorios sean pedidos al usuario y que el usuario sepa qué le están pidiendo y cómo ingresarlo.○ Manejar un lenguaje claro (buena redacción /ortografía) y que el usuario comprenda.○ Consistencia: Si se manejan varias GUI, se debe respetar el patrón de comunicación, ejemplo, el botón de salida siempre está ubicado en el mismo lugar, etc.
Entregas Fuera de tiempo (restan a la nota final)	<ul style="list-style-type: none">✓ Un día después de la fecha de entrega definida, - 0.3 décimas de la nota final.✓ Dos días después de la fecha de entrega definitiva, - 0.5 décimas de la nota final✓ Tres días después de la fecha de entrega definida -1 unidad de la nota final <p>Tenga en cuenta que la fecha de entrega se suele poner a las 23:59 del día definido, de tal manera que si usted sube a las 00:00 se asume como día siguiente.</p> <p>Lo antes indicado con las correspondientes penalidades, será el plazo máximo para recepción de la entrega.</p>