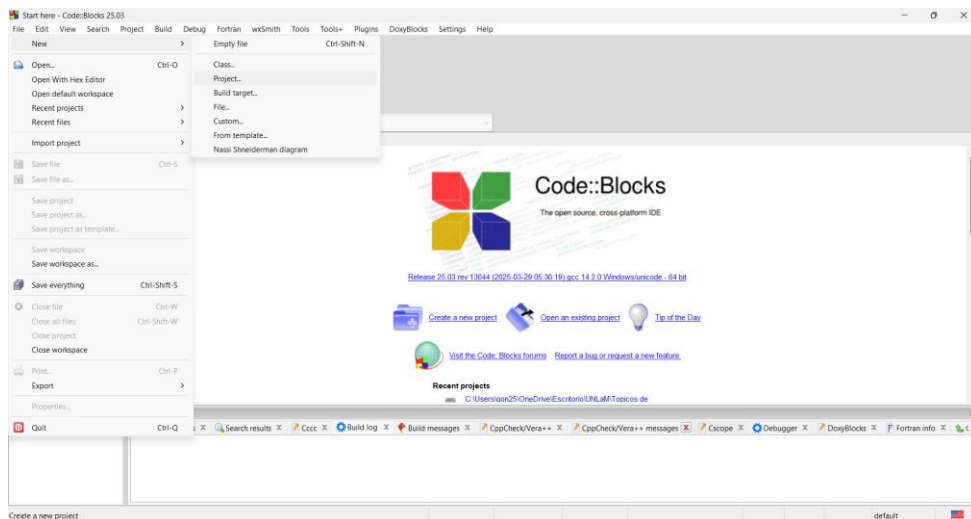


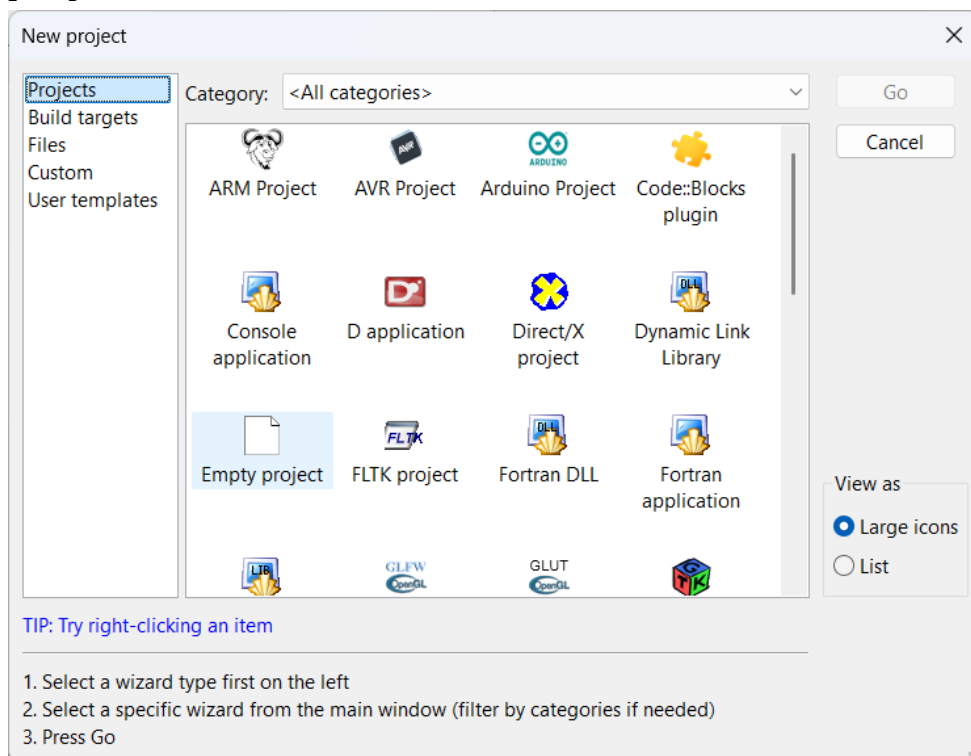
# Memotest - Fulbito

En esta documentación encontrará las instrucciones para compilar, ejecutar y utilizar el juego.

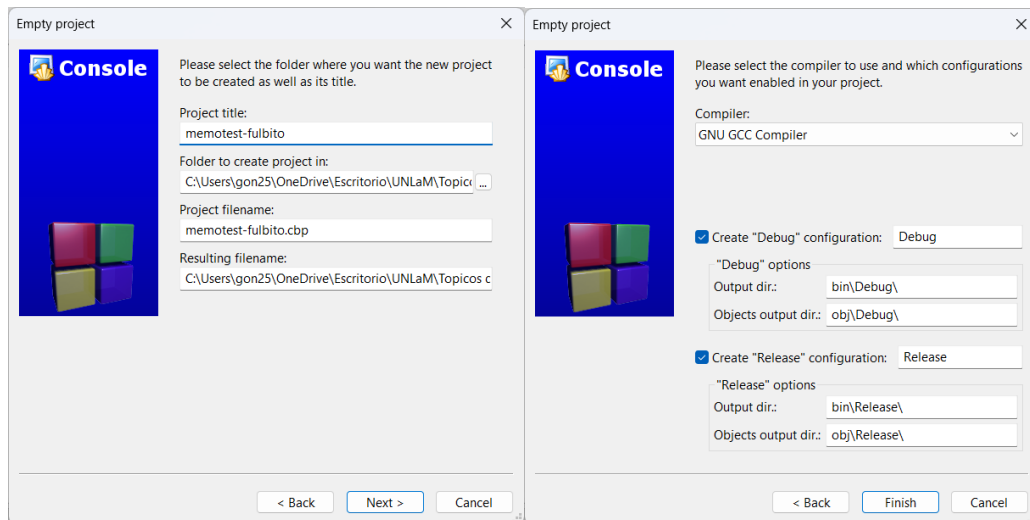
- 1) Ejecutar Code::Blocks y seleccionar desde la barra superior: File -> New -> Project...



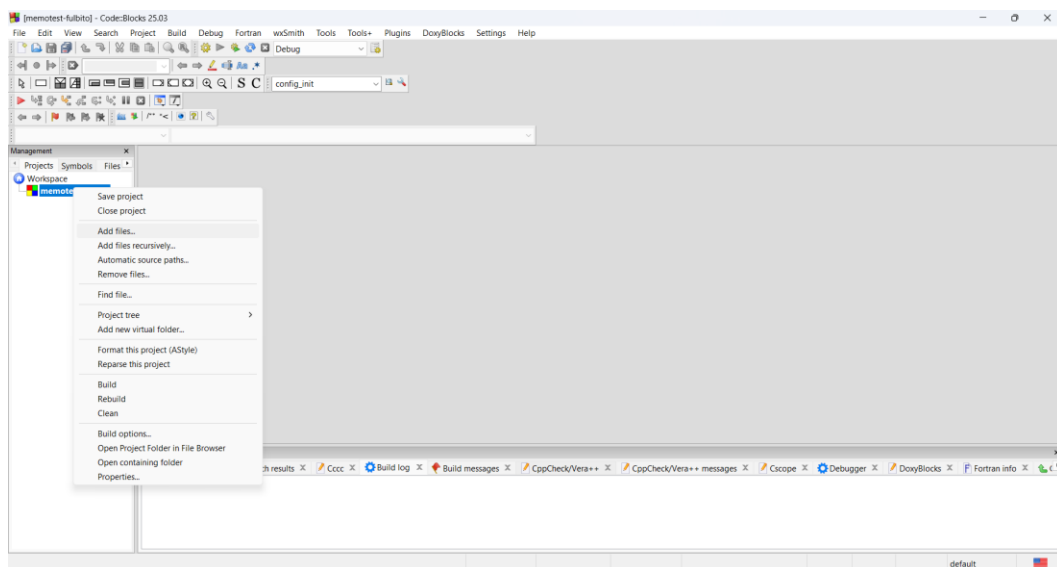
- 2) Desde la pestaña de New Project, seleccionar "Empty project".



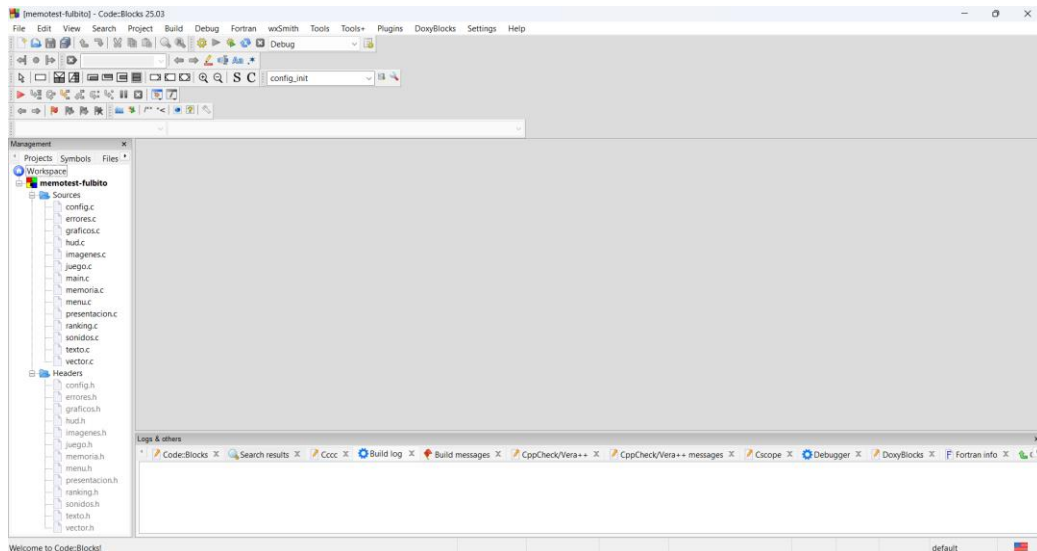
- 3) Asignar el nombre al proyecto. (Revisar que la ruta final del .cbp, sea el mismo directorio raíz del juego, no crear una carpeta aparte para el proyecto).



- 4) Una vez creado el proyecto, hacemos click derecho sobre el mismo en la barra lateral y seleccionamos "Add files..."



- 5) Agregamos todos los archivos "\*.c" y "\*.h" al proyecto, y marcamos las opciones de "Debug" y "Release". El resultado debería verse así:

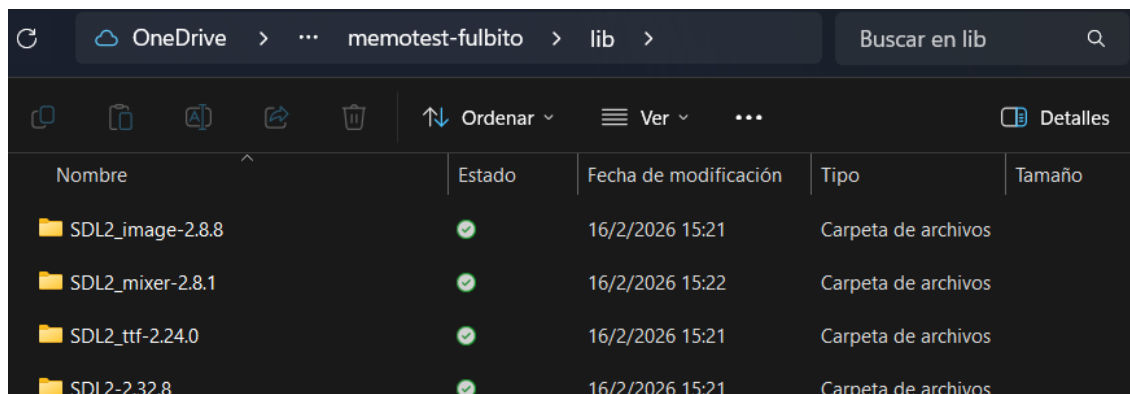


- 6) Hacemos click en "Build" (Ruedita amarilla de la barra superior) para que se cree el directorio bin/Debug que vamos a usar a la hora de instalar las librerías.

### Instalación de librerías:

- 1) Realizar las descargas necesarias desde los siguientes links:
  - SDL2: <https://github.com/libsdl-org/SDL/releases/download/release-2.32.8/SDL2-devel-2.32.8-mingw.zip>
  - SDL2\_mixer: [https://github.com/libsdl-org/SDL\\_mixer/releases/download/release-2.8.1/SDL2\\_mixer-devel-2.8.1-mingw.zip](https://github.com/libsdl-org/SDL_mixer/releases/download/release-2.8.1/SDL2_mixer-devel-2.8.1-mingw.zip)
  - SDL2\_image: [https://github.com/libsdl-org/SDL\\_image/releases/download/release-2.8.8/SDL2\\_image-devel-2.8.8-mingw.zip](https://github.com/libsdl-org/SDL_image/releases/download/release-2.8.8/SDL2_image-devel-2.8.8-mingw.zip)
  - SDL2\_ttf: [https://github.com/libsdl-org/SDL\\_ttf/releases/download/release-2.24.0/SDL2\\_ttf-devel-2.24.0-mingw.zip](https://github.com/libsdl-org/SDL_ttf/releases/download/release-2.24.0/SDL2_ttf-devel-2.24.0-mingw.zip)

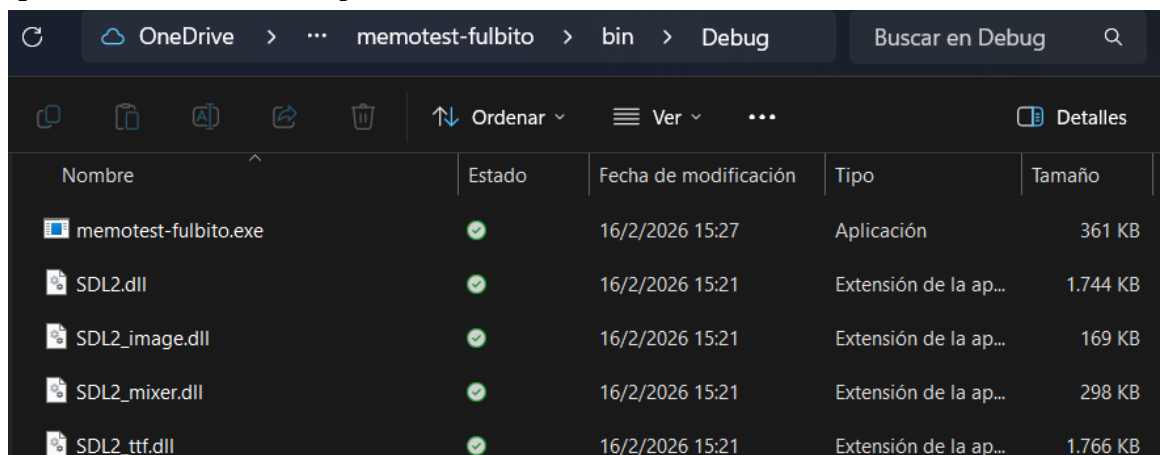
- 2) Descomprimir los 4 archivos .zip en la carpeta "lib/" dentro de la raíz de nuestro proyecto:



- 3) Dentro de esas carpetas, vamos a encontrar las librerías dinámicas de cada una: "SDL2.dll", "SDL2\_mixer.dll", "SDL2\_image.dll", y "SDL2\_ttf.dll". Las ubicaciones para entornos de 64 bits son las siguientes:

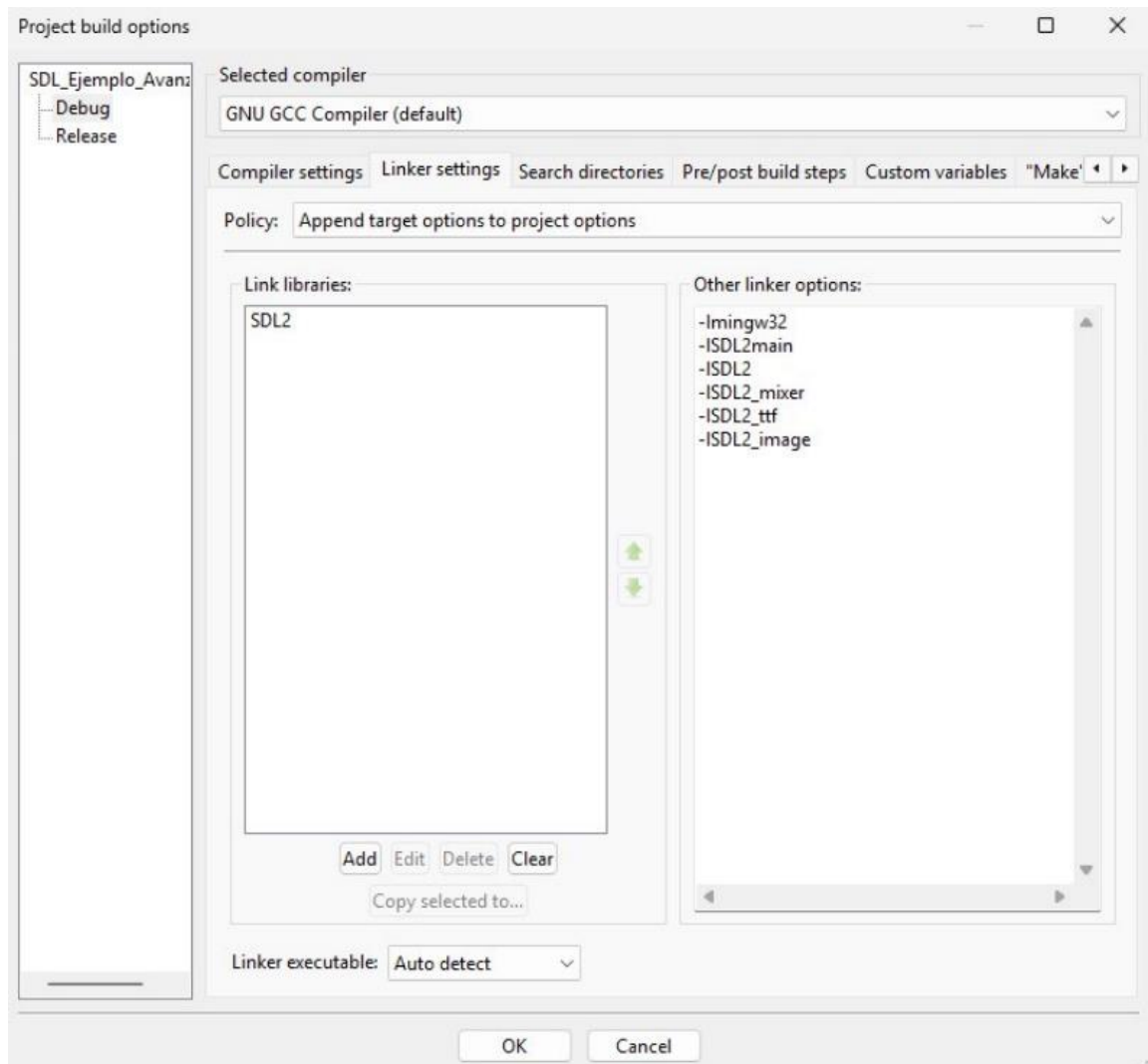
- SDL2-2.32.8\x86\_64-w64-mingw32\bin
- SDL2\_mixer-2.8.1\x86\_64-w64-mingw32\bin
- SDL2\_image-2.8.8\x86\_64-w64-mingw32\bin
- SDL2\_ttf-2.24.0\x86\_64-w64-mingw32\bin

Los 4 archivos deben ser copiados en la carpeta donde está el ejecutable de nuestro proyecto (bin/Debug) quedando de la siguiente manera:

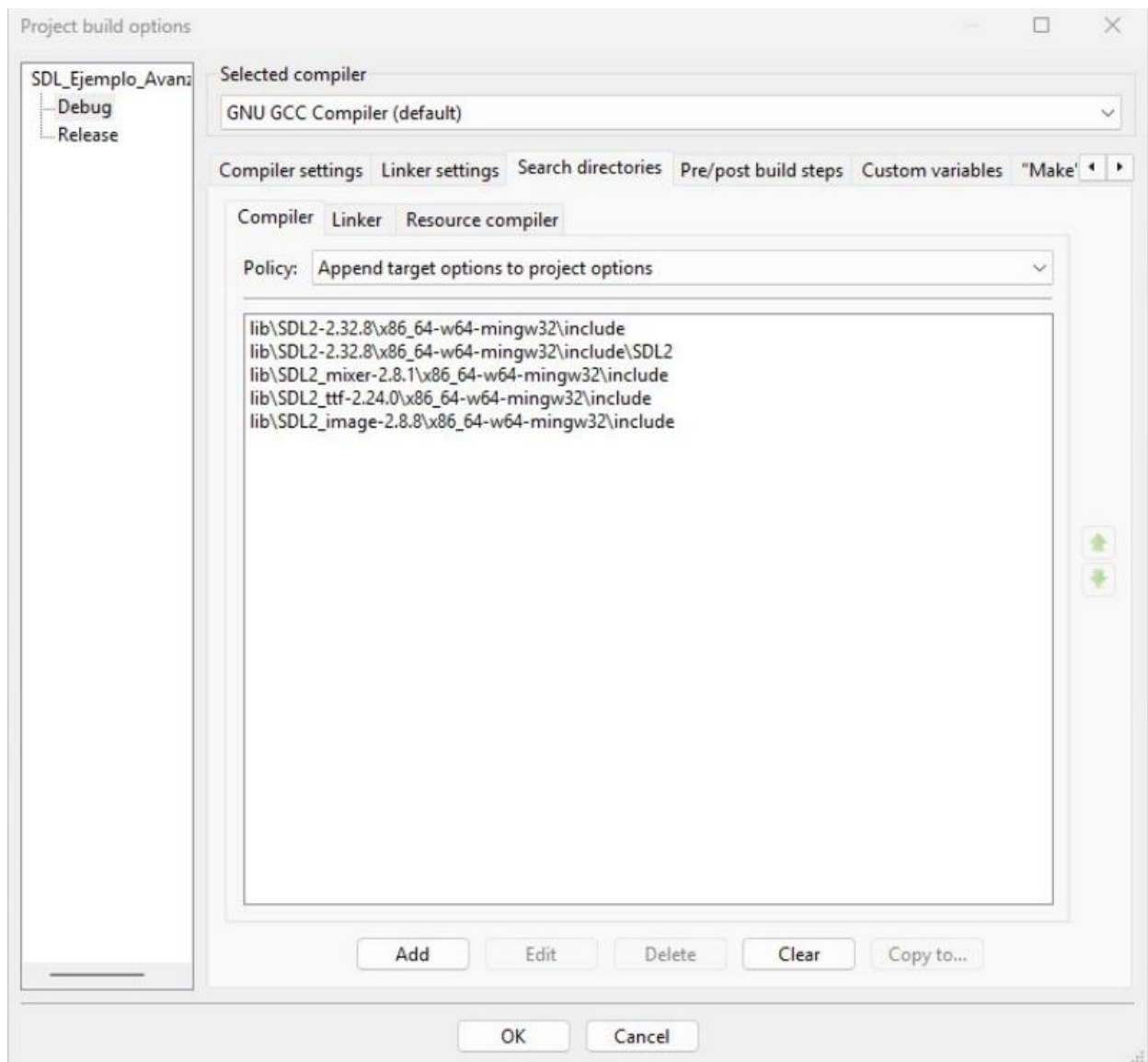


4) Volvemos a Code::Blocks. En nuestro proyecto hacemos las siguientes configuraciones:

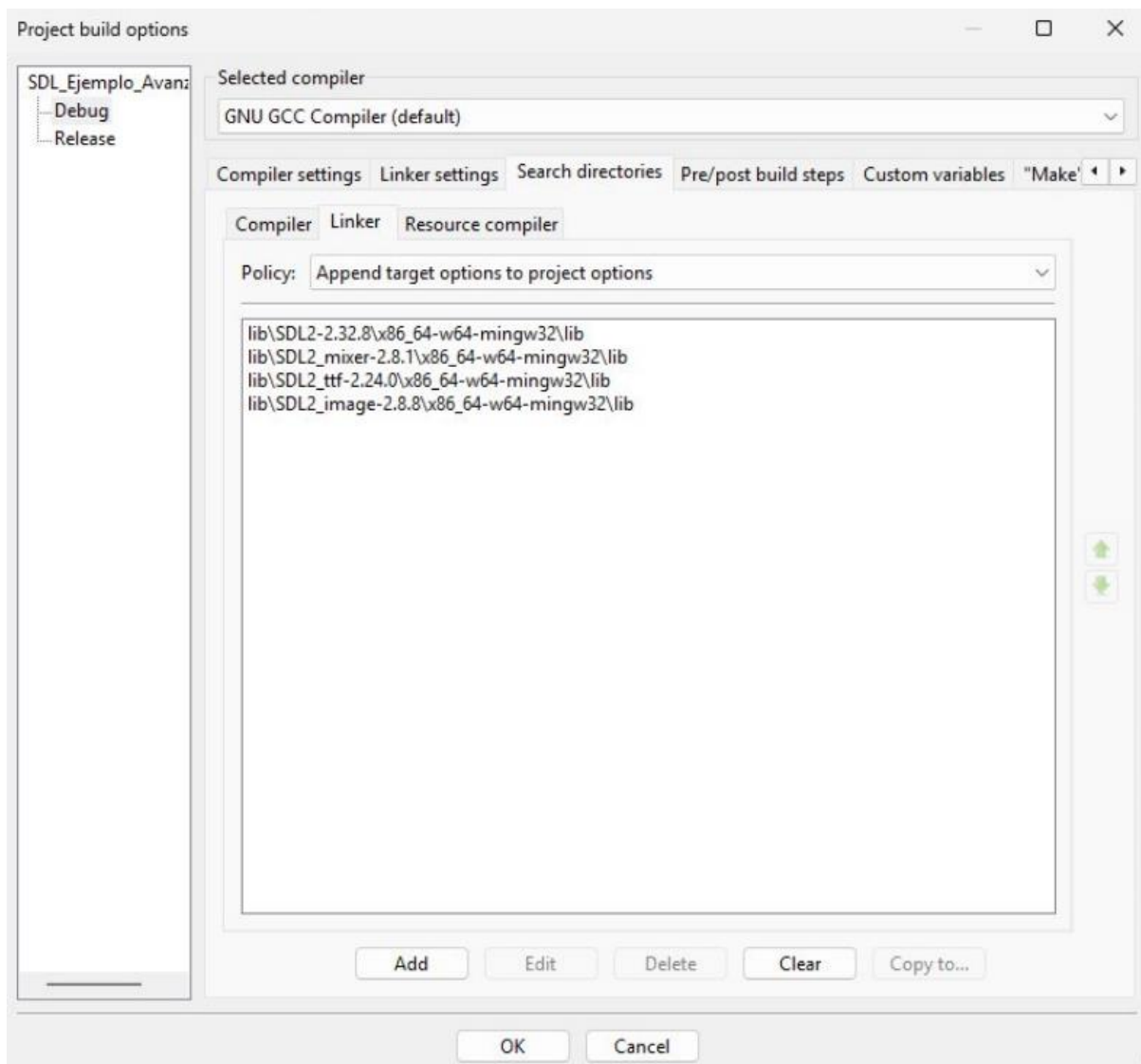
Project -> build options -> Linker Settings



Project -> build options -> Search directories -> Compiler



Project -> build options -> Search directories -> linker



- 5) Compilar y ejecutar desde la ruedita amarilla y el boton "Play" verde de la barra superior y disfrutar el juego!





## Instrucciones del juego:

### 1) Sistema de puntuación:

- Cada par tiene asignado un valor entre 10 y 50 puntos (aleatorio al inicio).
- Racha de aciertos consecutivos:  
cada acierto consecutivo suma un bonus del 25% acumulativo:
  - i. - 1er acierto: puntos  $\times$  1.0
  - ii. - 2do consecutivo: puntos  $\times$  1.25
  - iii. - 3er consecutivo: puntos  $\times$  1.50
  - iv. - ...y así sucesivamente.
  - v. - Al fallar, la racha se reinicia a 0.

### 2) Modo competitivo (2 jugadores):

- Se turnan para descubrir cartas.
- Tras un acierto, el mismo jugador continúa.
- Tras un fallo, pasa el turno al otro jugador.
- Al finalizar se muestra quien ganó (mayor puntaje).

### 3) Controles:

Acción	Control
Seleccionar carta	Clic izquierdo
Salir del juego	ESC o cerrar ventana
Confirmar nombre	Enter
Borrar carácter del nombre	Backspace