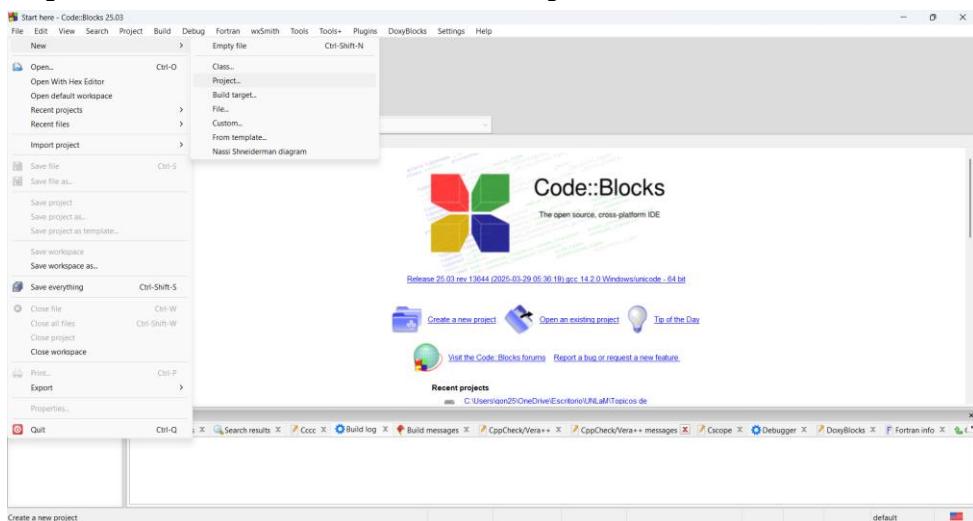


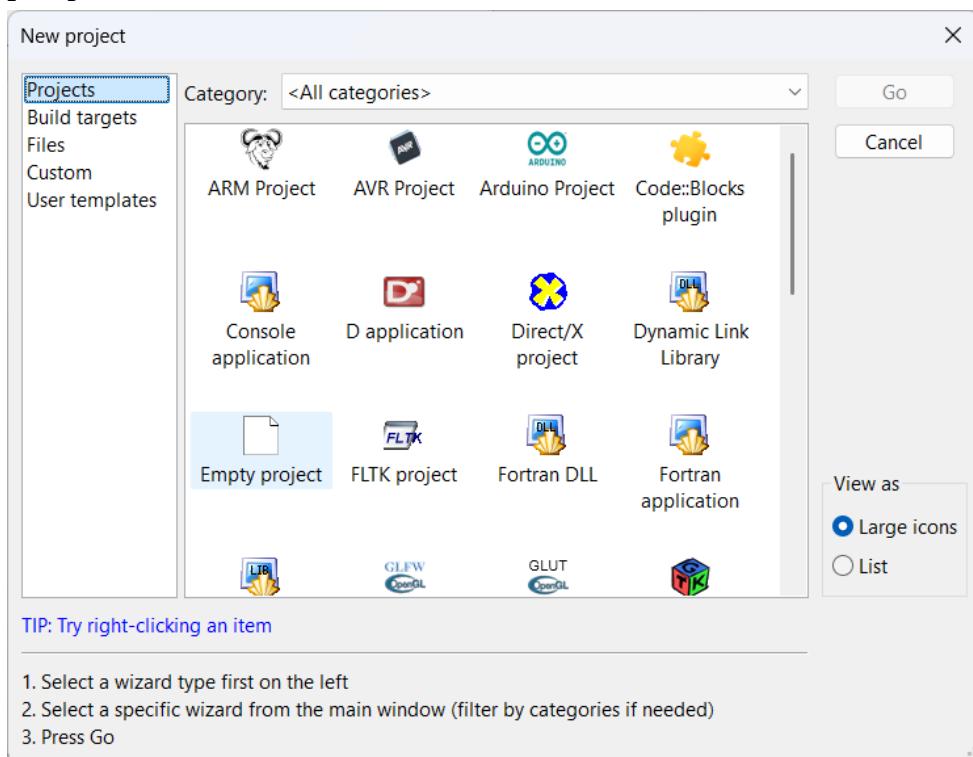
# Memotest - Fulbito

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

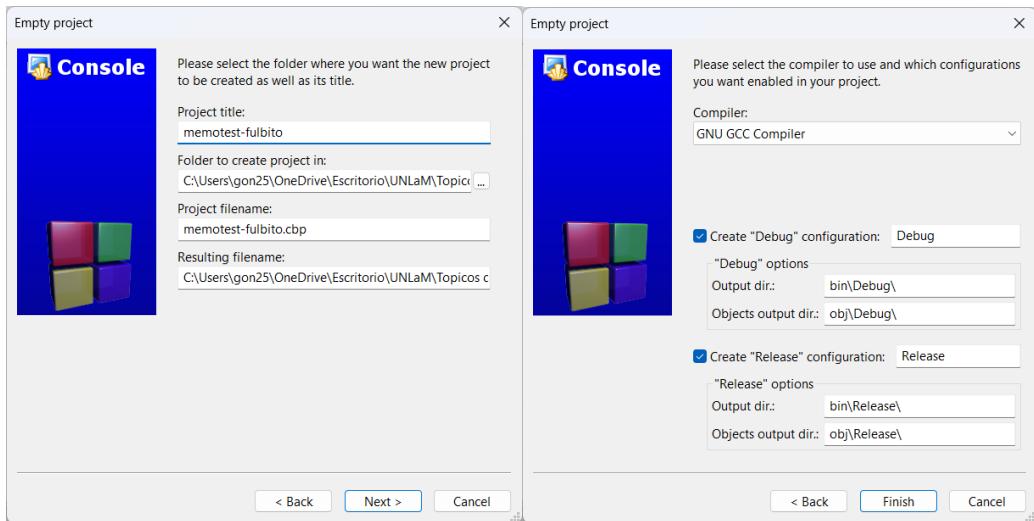
- 1) Ejecutar Code::Blocks y seleccionar desde la barra superior: File -> New -> Project...



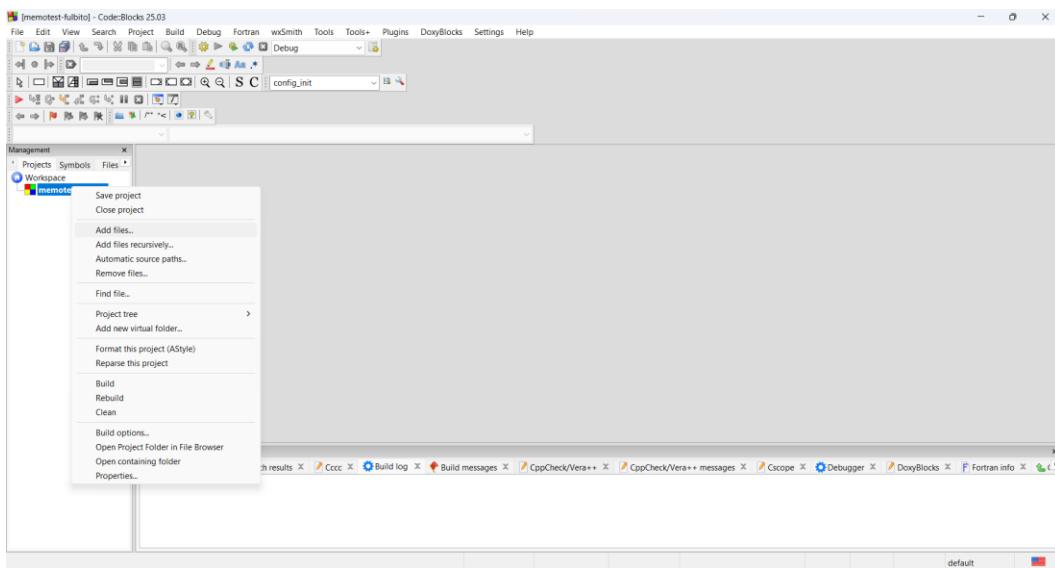
- 2) Desde la pestaña de New Project, seleccionar "Empty project".



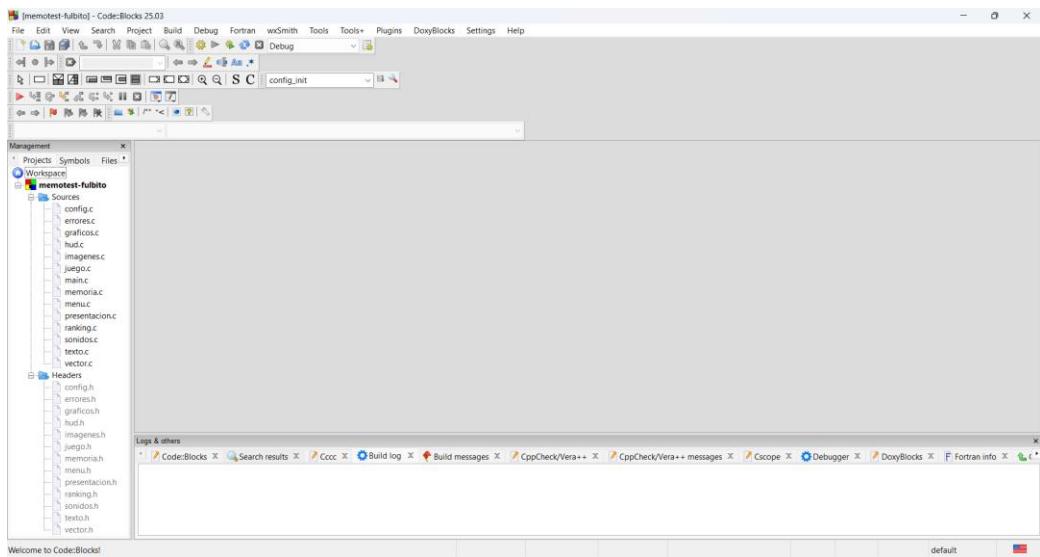
3) Asignar el nombre al proyecto. (Revisar que la ruta final del .cbp, sea el mismo directorio raíz del juego, no crear una carpeta aparte solo para el proyecto).



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:

Nombre	Estado	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
SDL2_image-2.8.8	✓	16/2/2026 15:21	Carpeta de archivos	
SDL2_mixer-2.8.1	✓	16/2/2026 15:22	Carpeta de archivos	
SDL2_ttf-2.24.0	✓	16/2/2026 15:21	Carpeta de archivos	
SDL2-2.32.8	✓	16/2/2026 15:21	Carpeta de archivos	

- 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:

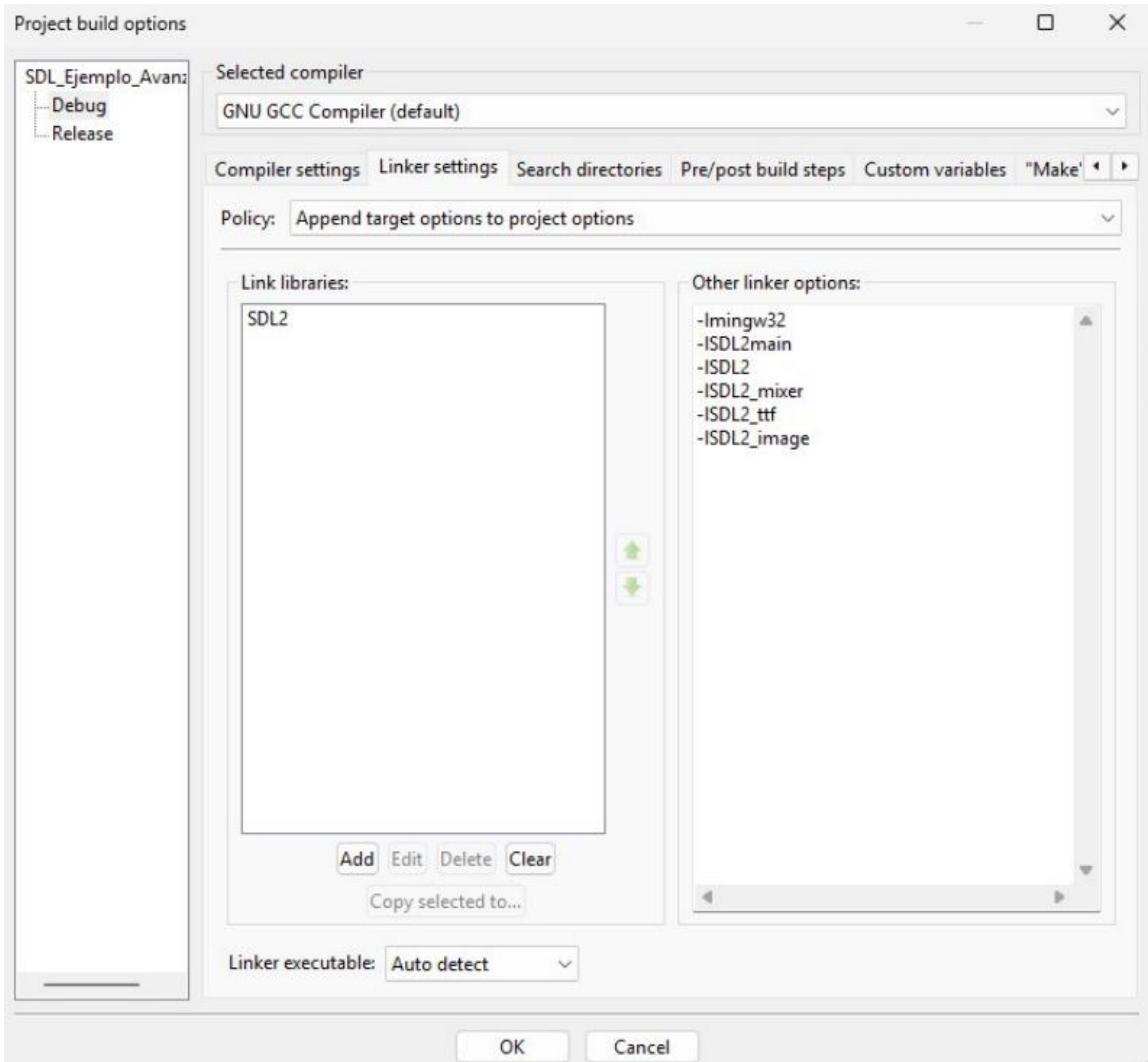
- SDL2-2.32.8\x86\_64-w64-mingw32\bin
- SDL2\_mixer-2.8.1\x86\_64-w64-mingw32\bin
- SDL2\_image-2.8.8\x86\_64-w64-mingw32\bin
- SDL2\_ttf-2.24.0\x86\_64-w64-mingw32\bin

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

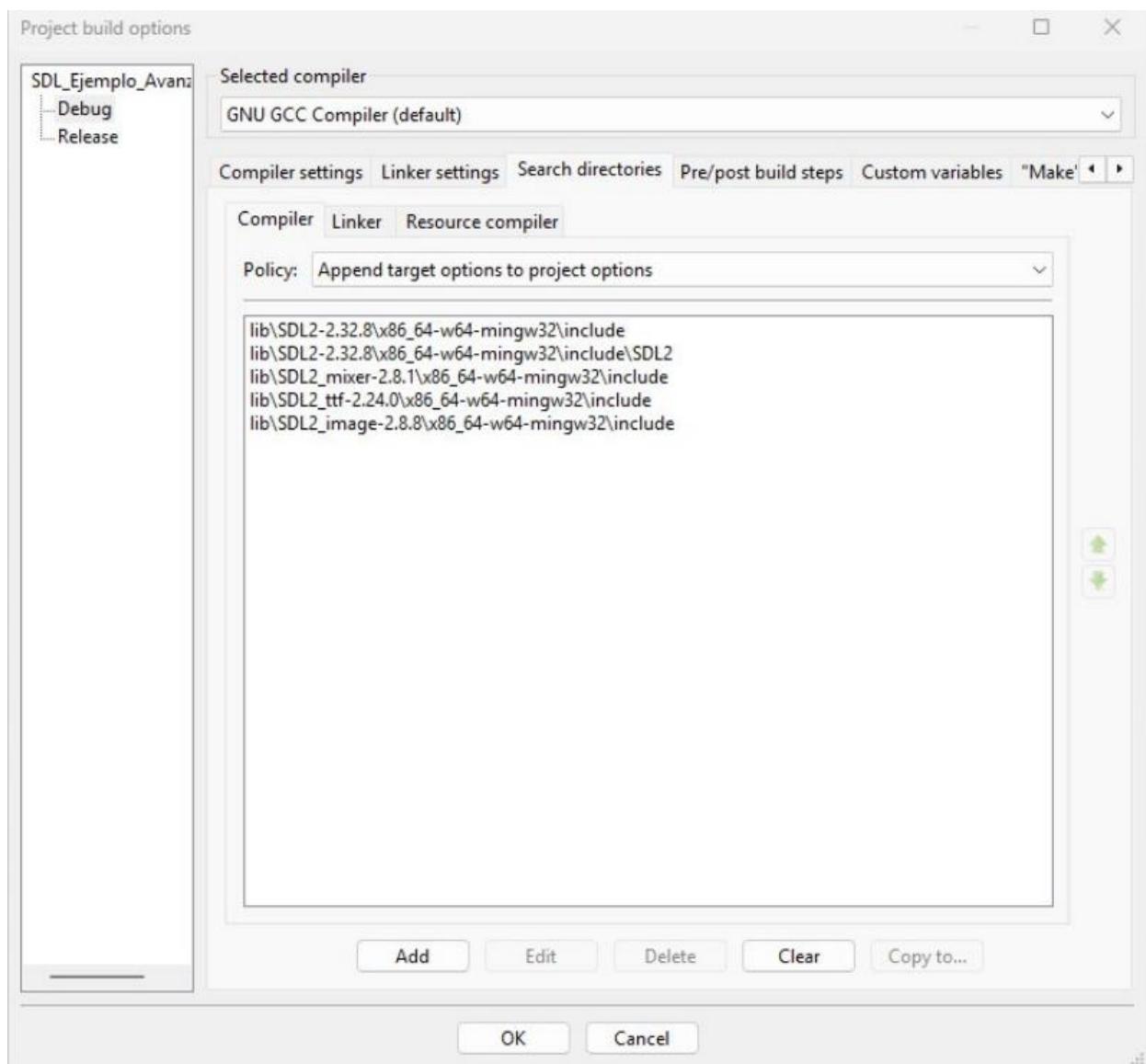
Nombre	Estado	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
memotest-fulbito.exe	✓	16/2/2026 15:27	Aplicación	361 KB
SDL2.dll	✓	16/2/2026 15:21	Extensión de la ap...	1.744 KB
SDL2_image.dll	✓	16/2/2026 15:21	Extensión de la ap...	169 KB
SDL2_mixer.dll	✓	16/2/2026 15:21	Extensión de la ap...	298 KB
SDL2_ttf.dll	✓	16/2/2026 15:21	Extensión de la ap...	1.766 KB

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

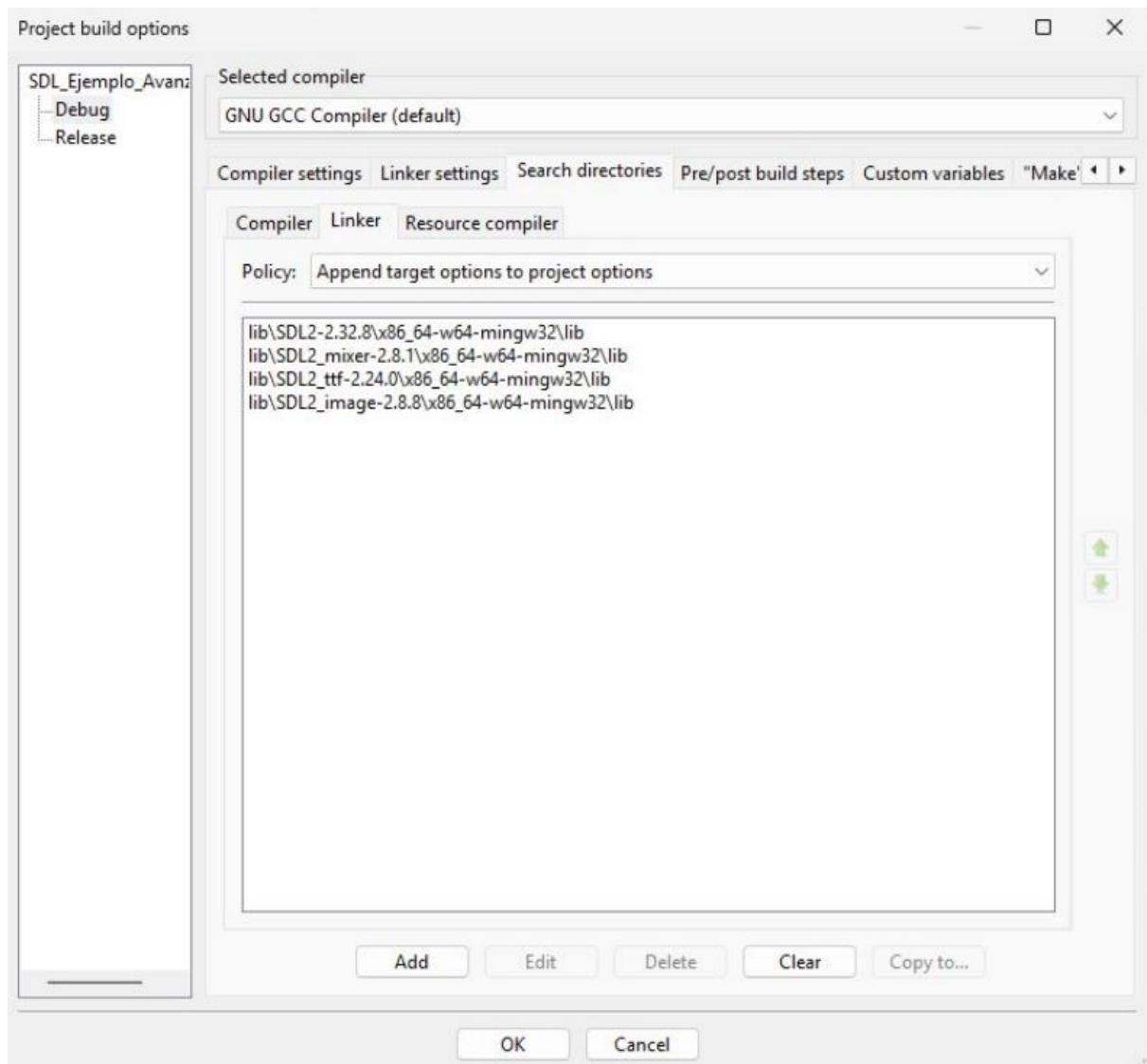
Project -> build options -> Linker Settings



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 × 1.0
  - ii. - 2do consecutivo: puntos × 1.25
  - iii. - 3er consecutivo: puntos × 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
<b>Seleccionar carta</b>	Clic izquierdo
<b>Salir del juego</b>	ESC o cerrar ventana
<b>Confirmar nombre</b>	Enter
<b>Borrar carácter del nombre</b>	Backspace