

# ***TheCodeMemory***

## **Manual de Usuario**

## Introducción

---

Bienvenido al manual de usuario de *TheCodeMemory* un emocionante juego de cartas diseñado para que disfrutes de horas de diversión junto a tus amigos y familiares. En este manual, encontrarás toda la información que necesitas para aprender a jugar, desde las reglas básicas hasta las estrategias avanzadas que te ayudarán a convertirte en un verdadero maestro del juego.

¡Encuentra las parejas! Este juego se trata de poner a prueba tu capacidad de memoria y concentración para encontrar las cartas iguales que se encuentran boca abajo en el tablero. Las reglas son fáciles de aprender, pero la estrategia es lo que realmente hace que el juego sea interesante y desafiante. Ya sea que seas un jugador experimentado o un principiante, estamos seguros de que te encantará jugar a *TheCodeMemory*

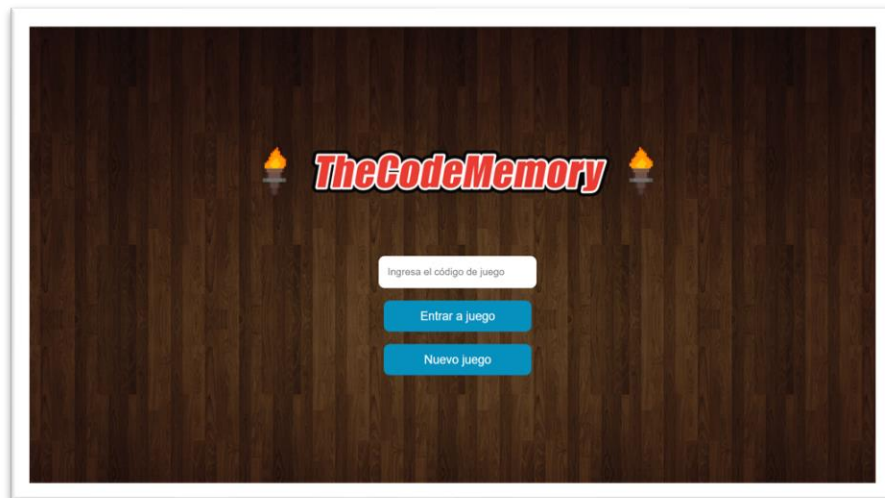
Así que, sin más preámbulos, ¡empecemos a jugar!

Antes de comenzar a jugar, es necesario describir el flujo de creación de partidas, así como presentar algunas opciones de configuración. Además, también se explica el flujo de unirse a una partida existente, para esto el manual se apoya en pantallazos del juego que permiten guiarse de una manera más sencilla para entender como empezar a jugar.

## Menú principal

---

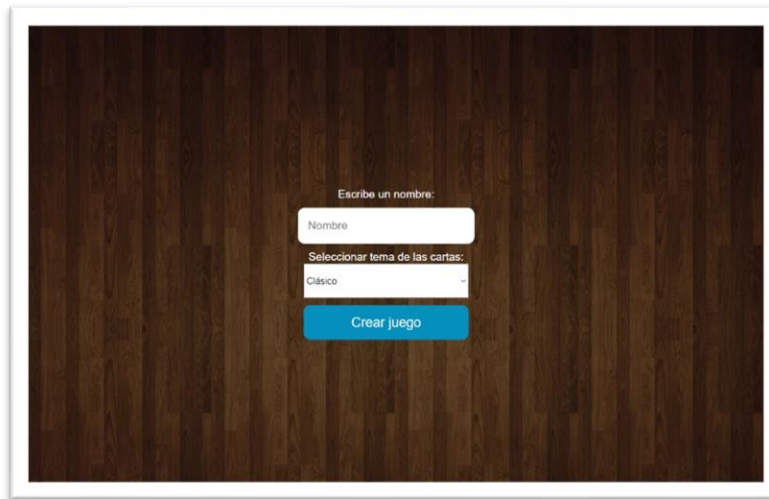
En primer lugar, tenemos para presentar la vista fundamental de este juego, el menú principal, aquí es donde se decide si se quiere crear un juego nuevo o ingresar a una nueva partida.



En el menú principal del juego, se pueden apreciar dos opciones principales, la primera es el campo de texto para ingresar el código de una partida existente. El siguiente botón es para crear una partida nueva y posteriormente invitar a algún amigo a encontrar las parejas.

## Creación de partida

Vamos a echarle un vistazo a como sería crear una partida nueva. La vista es sencilla y se compone de un campo de texto para ingresar un nombre o un alias que te identificará durante la partida y también un campo de selección en el que se puede escoger un tema para el diseño de la parte posterior de las cartas. Los diseños se mostrarán más abajo en este mismo manual.



Esta pantalla no es especialmente complicada, aquí se ingresa un nombre y se selecciona el tema que van a tener las cartas para ambos jugadores durante la partida. Cada vez que se crea una nueva partida se puede escoger un tema de cartas diferente. Los diferentes temas de cartas son los siguientes:



Cambiarlas no tiene afecto alguno en la experiencia del juego, es meramente un cambio estético. Y debido a que es un juego en el que la suerte se puede ver involucrada, puede que algunos escojan algún motivo de carta con alguna superstición en mente.

## Pantalla de espera

Una vez se ha escogido el tema de las cartas, y el nombre a mostrar en pantalla, se procede a la pantalla de espera. Aquí el jugador encontrará 24 cartas boca abajo en el tablero, así como su nombre su puntaje y una imagen o personaje que lo identificará durante la partida. Lo más importante de esta vista es el código de partida que se muestra en la parte superior de la pantalla. Esto debido a que no es posible comenzar a jugar TheCodeMemory sin otro jugador, por lo que hacer clic en las cartas durante esta fase del flujo no hará ningún efecto. Para efectos de explicación, se adjunta una imagen de esta vista, así como una flecha que indica donde está el código que se debe compartir.

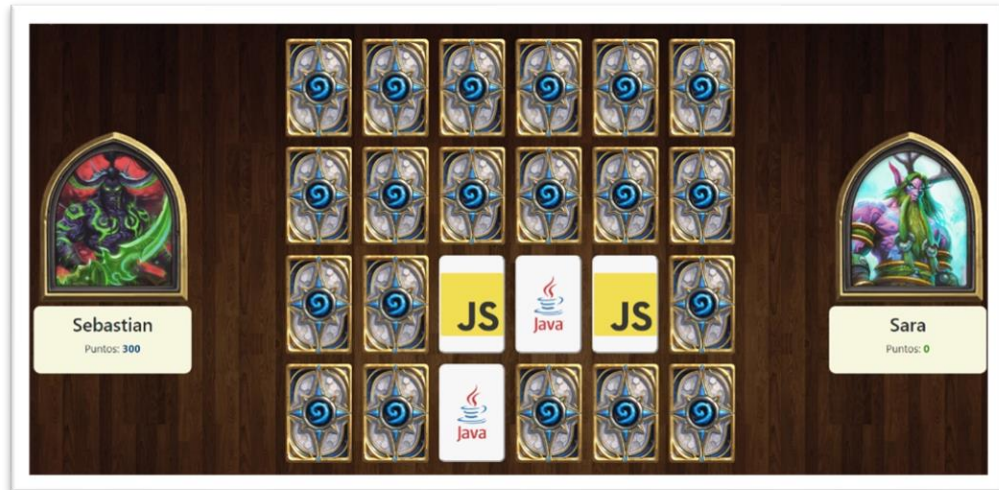


El espacio que se señala en (1) es donde mas adelante aparecerá el jugador número dos, es decir quien ingrese a la partida más adelante. Se hace la aclaración de que una vez alguien entró a la partida, el código va a desaparecer de la pantalla y comenzará el juego.

## ¡Comienza el juego!

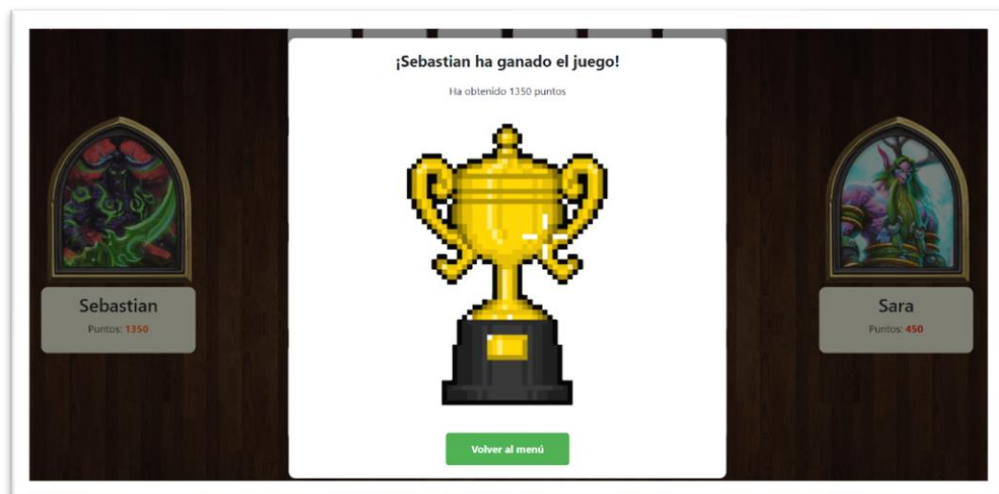
Cuando llega el segundo jugador, el juego puede comenzar. El primer turno siempre será para el jugador que inició la partida. Esto como recompensa por tener la iniciativa de jugar algo divertido e invitar a otra persona, no hay problema si luego quieren cambiar de lugares para que otro comience primero. En este tipo de juegos, puede ser una ventaja ser el primero en jugar, sin embargo, no suele significar una diferencia.

Más abajo podrá encontrar un pantallazo en el que se ve un juego en desarrollo, las cartas iguales se han quedado boca arriba y los puntos aparecen bajo el nombre de cada jugador, de este modo es posible llevar la cuenta para saber quien lleva la delantera y por lo tanto está más cerca de la victoria. No te preocupes, mientras es el turno de tu rival, también te será posible observar las cartas que el voltear, así será más rápido juntar las piezas del rompecabezas y encontrar las parejas primero que él.



## Finalización

Aunque sea emocionante, las partidas de TheCodeMemory no están pensadas para ser muy largas, de este modo, en promedio en unos 5 minutos se terminan y se elige al ganador, que es quien más puntos haya sumado o es decir, quien más parejas haya encontrado en las cartas.



Para indicar el ganador, se despliega un Pop Up con un trofeo, el nombre del jugador con más puntos, y la cantidad de puntos que acumuló durante la partida. Este se le despliega a ambos jugadores con un botón para volver al menú.

## **Despedida**

---

Esperamos que este manual te haya sido de gran ayuda para comprender todas las reglas y objetivos del juego *TheCodeMemory*. Ahora estás listo para disfrutar de horas de diversión y entretenimiento junto a tus amigos y familiares.

Queremos agradecerte por haber leído este manual y por mostrar interés en nuestro juego. Sin tu apoyo, el desarrollo de *TheCodeMemory* no hubiera sido posible. También queremos agradecer a nuestros amigos y familiares por su incondicional apoyo y por ser una fuente constante de inspiración.

¡Que disfrutes mucho jugando *TheCodeMemory*! Si tienes alguna pregunta o comentario, no dudes en ponerte en contacto con nosotros. ¡Que comience la diversión!