

Manual de usuario

MEMORAMA EDUCATIVO IOT

Realizado por:

- Montserrat Cirne Castro
- Angelica Rodríguez Vallejo
- Scarlett Itzel Xochicale Flores



CONEXIÓN Y PUESTA EN MARCHA

Abrir aplicación:

En la computadora
abre la aplicación del
memorama



Conexión establecida

Cuando el LED azul
permanezca fijo, el control
está listo para usar





CONTROL FÍSICO



← IZQUIERDA

- Navegación horizontal izquierda
- Movimiento entre columnas

● SELECT

- Voltear carta seleccionada
- Confirmar selección
- Acción principal de juego

↓ ABAJO

- Navegación vertical abajo
- Cambio entre filas

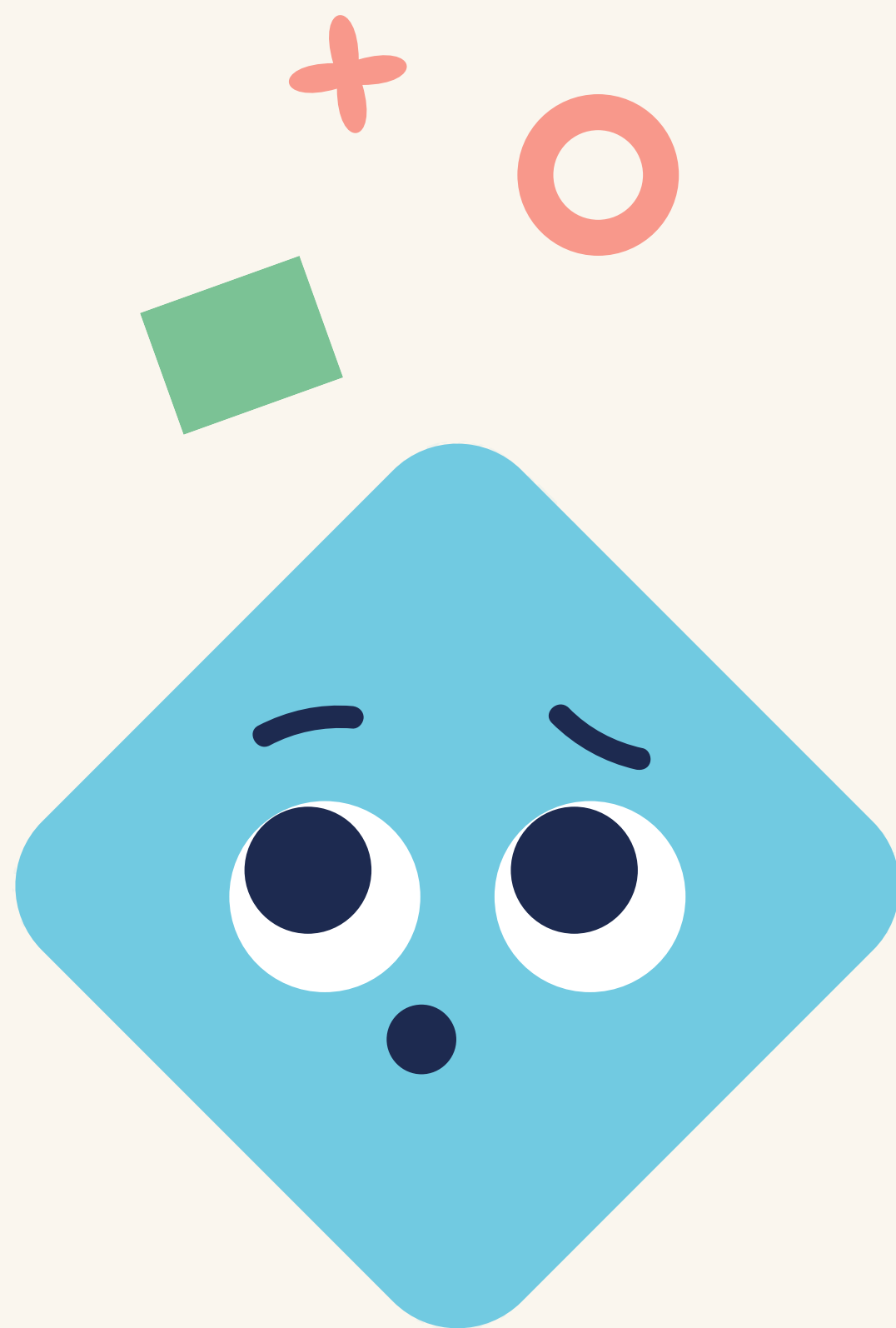
↑ ARRIBA

- Navegación vertical arriba
- Cambio entre filas

→ DERECHA

- Navegación horizontal derecha
- Movimiento entre columnas





¿COMO JUGAR?

PASO 1: SELECCIÓN DE MATERIA EDUCATIVA

1. Al iniciar la aplicación, verás un menú con dos opciones:
 - a. MATEMÁTICAS (icono de números y operaciones)
 - b. INGLÉS (icono de bandera de USA)
2. Para navegar entre opciones:
 - a. Usa los botones Arriba ↑ y Abajo ↓ para mover el resaltado
 - b. Observa cómo el marco colorido se mueve entre las materias
3. Para seleccionar:
 - a. Cuando el resaltado esté sobre tu materia preferida
 - b. Presiona SELECT (●) para confirmar



ELIGE UNA MATERIA



Matemáticas



Inglés



PASO 2: CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

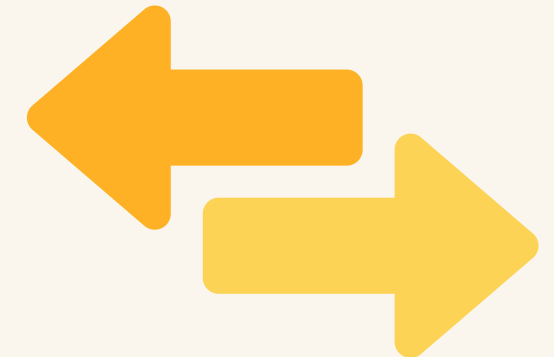
1. **La pantalla** mostrará un tablero de 8 cartas (2 filas × 4 columnas)
2. **Identifica el cursor:** Un marco animado parpadeante indica la posición actual
3. **Cartas volteadas:** Todas muestran el reverso con el logo del juego



PASO 3: NAVEGACIÓN POR EL TABLERO

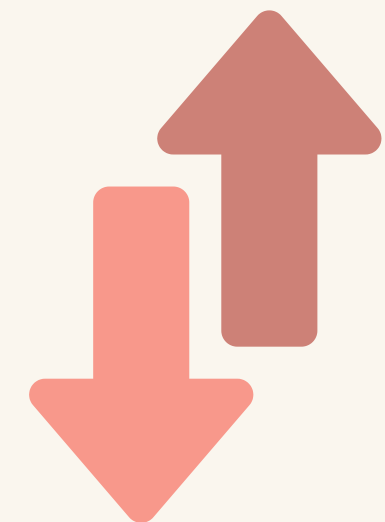
MOVIMIENTO HORIZONTAL:

- Botón 1 (IZQUIERDA): Mueve el cursor una columna hacia la izquierda
- Botón 2 (DERECHA): Mueve el cursor una columna hacia la derecha

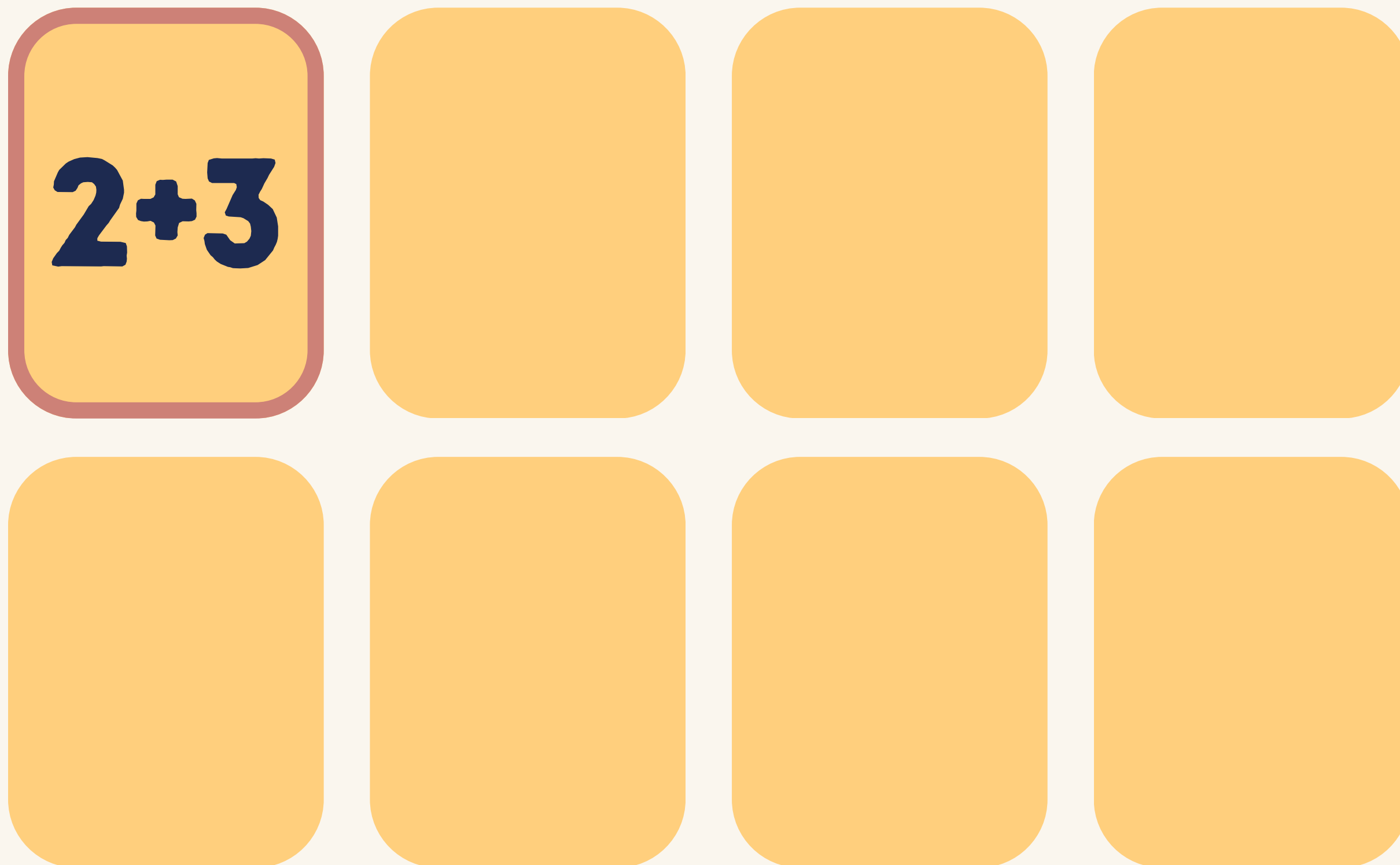


MOVIMIENTO VERTICAL:

- Botón 3 (ARRIBA): Mueve el cursor una fila hacia arriba
- Botón 4 (ABAJO): Mueve el cursor una fila hacia abajo



💡 **Si llegas al borde del tablero, el cursor "rebotará" al lado opuesto automáticamente.**



PASO 4: SELECCIÓN DE CARTAS

PRIMERA CARTA:

1. Navega hasta la carta que quieres destapar
2. Presiona BOTÓN (SELECT) para voltearla
3. Observa: La carta girará mostrando una pregunta o respuesta
4. Memoriza su contenido y posición



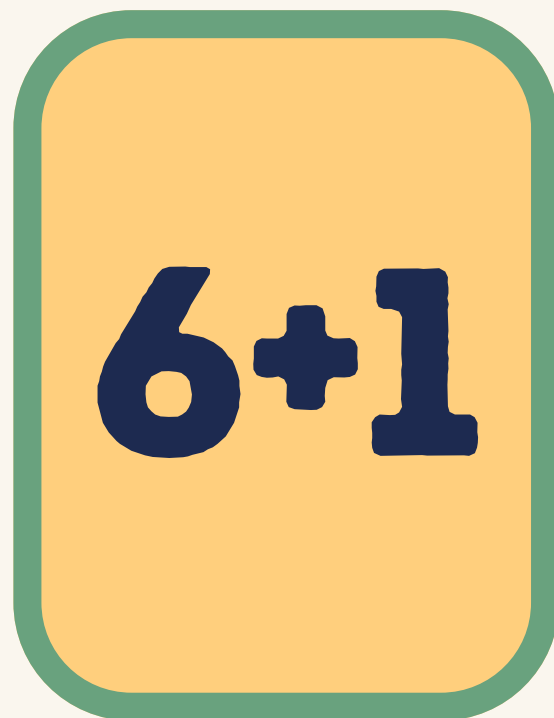
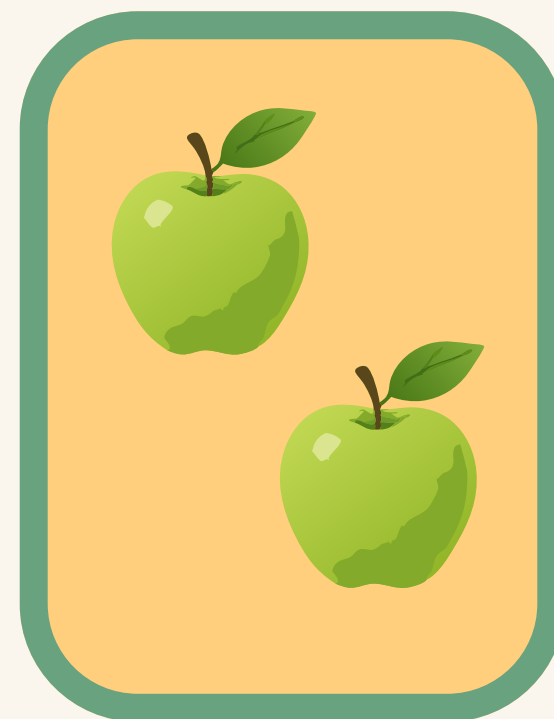
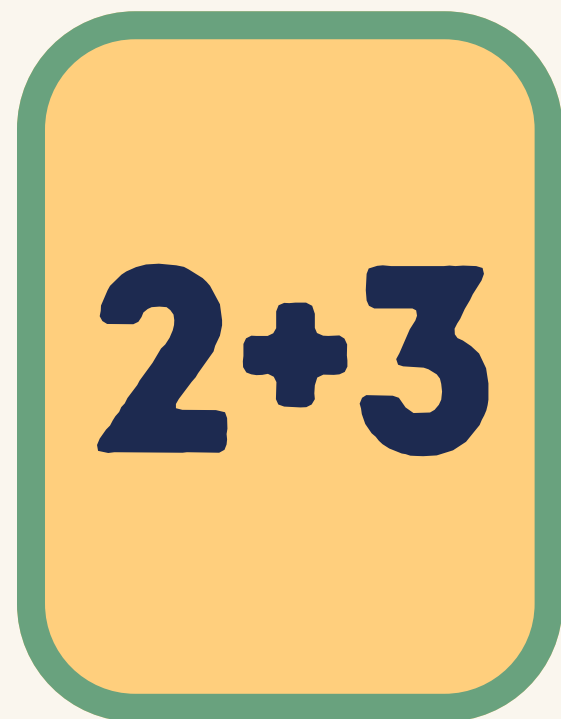


PASO 4: SELECCIÓN DE CARTAS

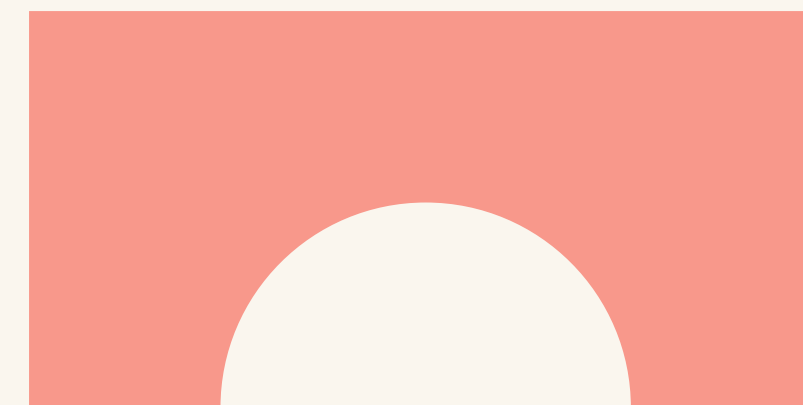
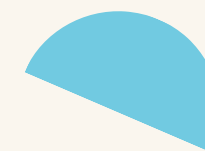
SEGUNDA CARTA:

1. Navega hasta una diferente carta
2. Presiona BOTÓN (SELECT) para voltearla
3. El sistema validará automáticamente si forman un par





FINALIZACIÓN DEL JUEGO





GRACIAS



Juguemos