



# ANEXO I : JUEGOS

José Antonio Borrero Fernández  
Joaquín Vidal Guzmán



## ANEXO I

### Juegos

La intención de Recuérdame es que tenga la mayor variedad de juegos posible, para ello hemos dotado a los mismos de una estructura lo más independiente posible. De esta manera es más fácil desarrollar (aunque haya que seguir unas pautas mínimas para que el diseño entre unos y otros sea concordante) e integrar en la aplicación sin modificar el código ya existente en la misma.

Por ejemplo, el juego01 tendrá una carpeta con este mismo nombre, en la que se incluirán:

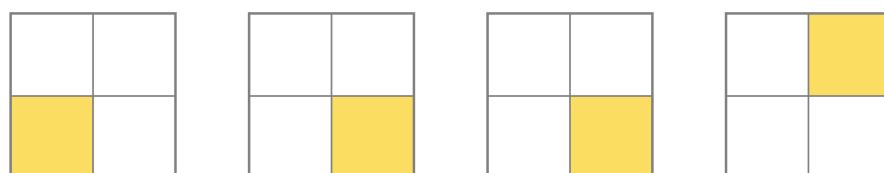
- Juego01.html
- Juego01.js
- Juego01.css
- Carpeta “Media”: aquí incluiremos los elementos que necesite el juego, tales como imágenes, sonidos, etc.

Para garantizar la coherencia en el diseño, todos los juegos añadirán una pequeña hoja de estilos común y se partirá de una sencilla plantilla html genérica tal como:

```
<body>
  <div class="container">
    <br>
    <div class="alert alert-info"> <!--Instrucciones e indicaciones del juego -->
  </div>
  <div id="contcuads">
    <!-- Juego propiamente dicho -->
  </div>
  <br>
  <div class="underresult" style="display:none;"></div>
  <div id="solucion" class="alert result alert-success" style="display:none;">
    <!-- Resultados del juego -->
  </div>
</div>
</body>
```

Una vez creados, los juegos se deben registrar en la base de datos para poder ser utilizados en la aplicación. Los juegos introducidos hasta el momento son:

- **Cuadrados01:** aparecerán unas secciones encendidas que al cabo de unos segundos se apagarán y el jugador deberá indicar cuales eran.



## RECUERDÁME

### Anexo I: Juegos

- **Parejas01:** el clásico juego de descubrir cartas que están bocabajo de dos en dos, hasta encontrar las parejas.



- **Operaciones01:** Se presentan los elementos y el resultado de una sencilla operación matemática, el jugador deberá si se trata de una suma, una resta, una multiplicación o una división.

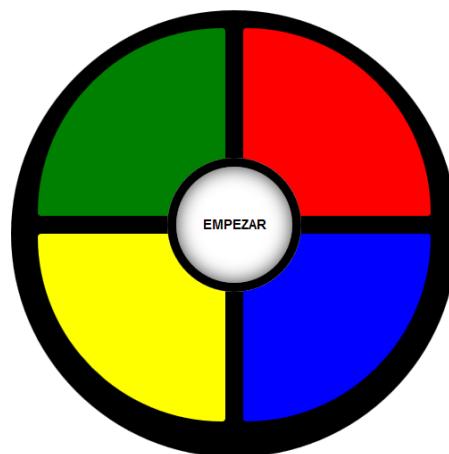
¿Qué operación matemática se realiza aquí?

$$3 \ ? \ 2 = 1$$

Elige la operación correspondiente:



- **Simon:** el juego irá presentando una secuencia de colores y sonidos para que el jugador la repita. Cada turno, dicha secuencia aumentará un paso más.



- **Secuencia01:** se mostrará una secuencia de 4 “movimientos”, el jugador deberá ordenarlos intercambiando dichos movimientos por uno de los que están inmediatamente a su lado.



- **Sudoku01:** un sencillo sudoku de 4x4.

		2	4
		1	3
	3	2	1
3	2	4	1

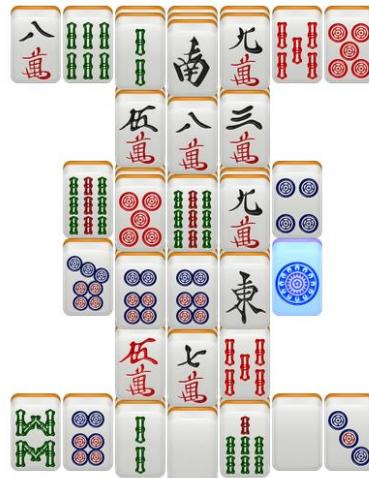
- **Monedas01:** aparecerán unas cuantas monedas que el jugador deberá contar para decir cuánto dinero hay exactamente.

Cuenta el dinero:

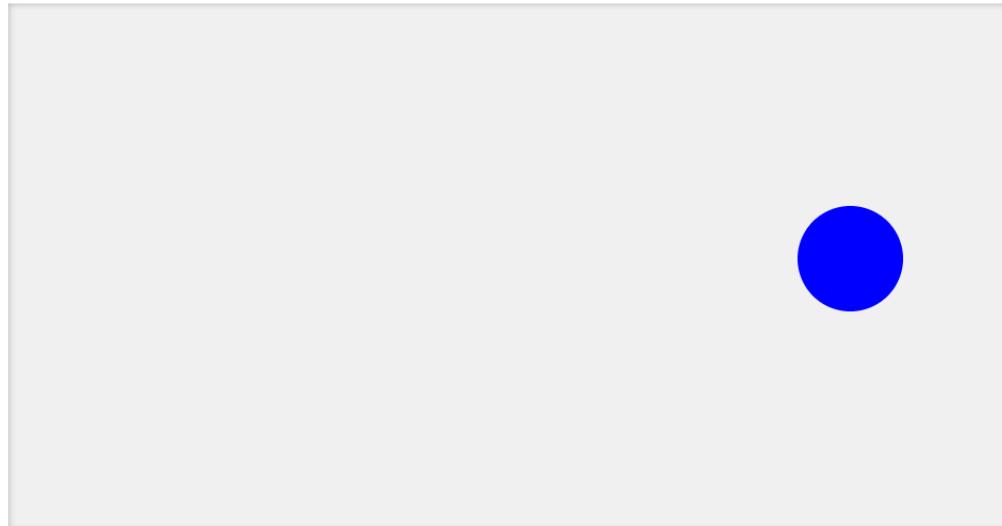
¿Cuanto dinero hay?

Euros: 
Céntimos:

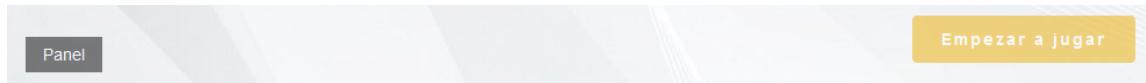
- **MahJong01:** una sencilla pantalla del clásico juego, vas eliminando las parejas hasta que no quede ninguna en el tablero, pero solo puedes contar con las fichas que no están atrapadas por ambos lados.



- **Atrapala:** una “pelota” irá botando de un lado a otro de la pantalla y el jugador deberá “atraparla”. Es un juego orientado al uso en tablet, aunque también pueda usarse en la versión escritorio. En este juego hemos utilizado el elemento **Canvas** de html5.



Todos estos juegos se irán integrando dentro de la ventana “juego.html” en función de la rutina establecida para el jugador que esté entrenando en ese momento. Esta ventana se encargará de recoger las puntuaciones y almacenarlas (como explicamos en la memoria) para que el cuidador pueda revisarlas y modificar las rutinas en consecuencia.



En todo momento tendremos acceso al panel de control (aunque para ello habrá que introducir los credenciales del cuidador, para evitar que los jugadores tengan acceso a información privada) y un botón de “Siguiente juego/Empezar a jugar” por si el jugador no tiene ganas de realizar esa partida o si se bloquea. Este botón aparecerá a los pocos segundos de cargar los juegos, para evitar que se pulse varias veces seguidas sin querer.