



Asturias

**Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología**

Entrenamiento cognitivo y más

PROGRAMACIÓN EN ENTORNO VISUAL

(2º curso)

CURSO 2018-2019

Johnny Guayanay Troya

71730602L



RESUMEN

El siguiente producto consta de tres partes:

En la sección *Aprende escribiendo*, el usuario entrenará su habilidad de atención a la vez que mecanografía a las palabras que aparecen por pantalla. En la sección *Palabras Flash* se mezcla la prueba del test de Stroop con la de memoria, por ende, el usuario ejercitará su memoria, su atención selectiva y su velocidad de procesamiento. La última sección llamada *Encuentra la palabra* el usuario practicará nuevamente su capacidad de atención.

PALABRAS CLAVE

Entrenamiento

Cognitivo

Efecto

Stroop

Mecanografía

Atención

Aprendizaje

Velocidad

procesamiento

Flash

Atención

selectiva

Memoria

Dadaísmo

Clickear

Cerebro

Vista

Colores

Lenguaje

Escritura

Comprensión

Contar

ABSTRACT

The following product consists of three parts:

In the *Aprende Escribiendo* section, the user will train their attention skill while typing the words that appear on the screen. In the *Palabras Flash* section, the test of the Stroop test is mixed with the memory test, so, the user will exercise his memory, his selective attention and his speed of processing. The last section called *Encuentra la palabra* the user will practice his attention ability again.

KEYWORDS

Training
Cognitive
Stroop
effect
Typing
Attention
Learning
Speed
Processing
Flash
Attention
Selective
Memory
Dadaism
Click
Brain
View
Colors
Language
Writing
Understanding
Count

INDICE

Resumen	4
Palabras clave	5
Abstract	6
Keywords.....	7
Fase previa	
Motivación del trabajo	10
Otros productos.....	11
Análisis de la aplicación	
Especificación de objetivos	13
Casos de uso	14
Diagrama de clases.....	15
Historias de usuario.....	16
Interfaz de usuario	
Diseño de la interfaz de usuario	19
Estado del arte.....	25
Guías	
Guía de usuario.....	27
Guía de posibles ampliaciones.....	28
Implementación	
Componentes.....	30
Código.....	31

FASE PREVIA



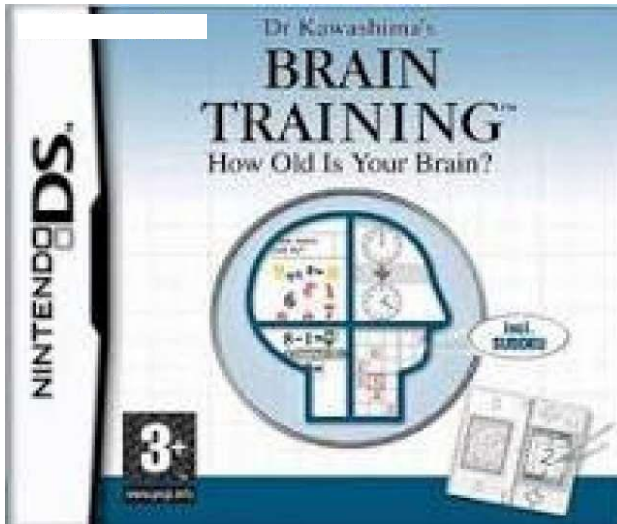
MOTIVACIÓN DEL TRABAJO

Este producto surgió gracias a la idea que trataba en un juego de proyectiles, el jugador observaba una pregunta y su objetivo era disparar al objetivo correcto.

Me pareció una idea obsoleta, ya que existen juegos en los que respondes con el teclado o vas superando pruebas con el ratón. De este modo quise enfocar la aplicación para que el usuario ejercite sus habilidades cognitivas.

OTROS PRODUCTOS

Brain Training (2005)



Este juego abarca desde ejercicios de cálculo y retención de datos hasta ejercicios de lectura y ortografía. Hasta contiene el sudoku, con el fin de ejercitar la mente.

Diferencias: Mezclo la prueba de memorizar, con la de efecto Stroop y el usuario práctica mecanografía en la sección Aprende Escribiendo, a la par que aprende nuevos conceptos.

Luminosity (2007)



Este juego contiene juegos de memoria, flexibilidad y atención en su versión de prueba.

Diferencias: Mezclo la prueba de memorizar, con la de efecto Stroop y el usuario práctica mecanografía en la sección Aprende Escribiendo, a la par que aprende nuevos conceptos.

ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN



ESPECIFICACIÓN DE OBJETIVOS

OBJ-01	Gestión de usuario y puntuaciones
Descripción	El sistema deberá gestionar, nombre de usuario y puntuaciones que obtenga dicho usuario en cada una de los modos de juego.
Comentarios	Ninguno.

OBJ-02	Gestión de modos de juego
Descripción	El sistema deberá implementar como mínimo tres modos de juegos iniciales, cada uno con una dinámica diferente
Comentarios	Ninguno.

OBJ-02	Gestión tabla de puntuaciones
Descripción	El sistema permitirá ver las puntuaciones obtenidas por los usuarios en cada modo de juego y su Nick.
Comentarios	Ninguno.

CASOS DE USO

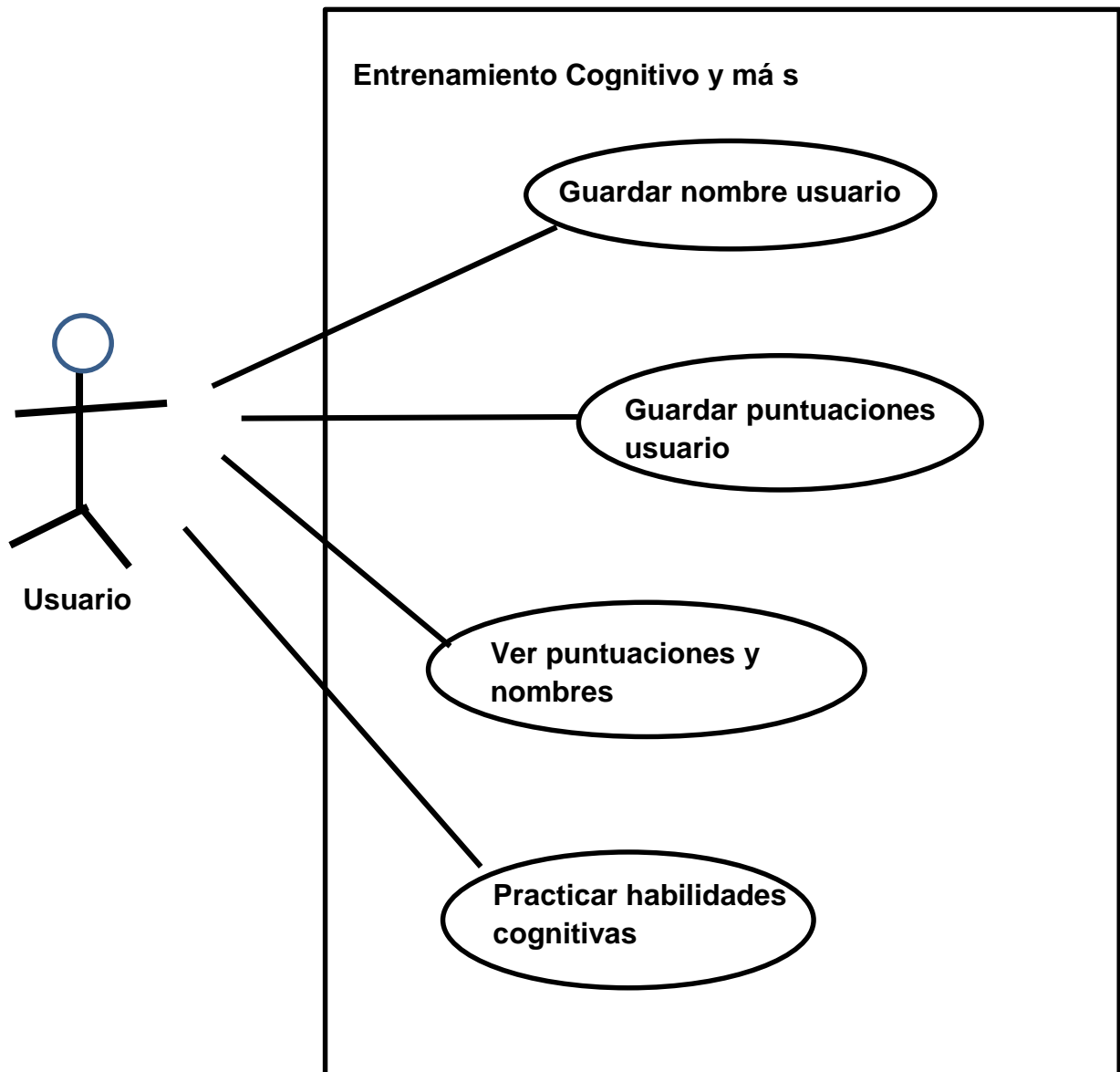


DIAGRAMA DE CLASES

Jugador
<ul style="list-style-type: none">-_strNick: string-_intAprendeEscribiendo: int-_intPalabrasFlash: int-_intEncuentraLaPalabra: int
<ul style="list-style-type: none">+Nick {get; set;}: string+AprendeEscribiendo {get; set;}: int+PalabrasFlash {get; set;}: int+EncuentraLaPalabra {get; set;}: int

HISTORIAS DE USUARIO (SCRUM)

1 Practicar mecanografía

Como cliente, deseo que los usuarios practiquen la escritura mediante el teclado, al finalizar el ejercicio se mostrarán el número de aciertos.

Estimación: 2 Valor: 25 Dependencias:

Condiciones de Satisfacción

- Aviso de fallos y aciertos mediante efecto sonoro
- Ver mis aciertos
- Aprender con el programa

2 Practicar memoria

Como cliente, deseo que los usuarios practiquen su memoria mediante el conocido efecto Stroop y que el usuario encuentre una palabra dentro de una matriz de palabras. Serán dos pruebas aparte y tendrán límite de tiempo, los aciertos del usuario se mostrarán.

Estimación: 4 Valor: 50 Dependencias:

Condiciones de Satisfacción

- Aviso de fallos y aciertos mediante sonido
- Ver mis aciertos
- Mejorar mi capacidad de memoria

3 Almacenar puntuaciones del usuario

Como cliente, deseo que los usuarios al iniciar la aplicación introduzcan su Nick, y que después de realizar cada ejercicio su puntuación se guarde. El usuario podrá ver las puntuaciones guardadas.

Estimación: 4 Valor:50 Dependencias: 1 y 2

Condiciones de Satisfacción

- Dos usuarios no pueden tener el mismo nombre
- Ver en una lista los Nicks con sus respectivas puntuaciones en los distintos ejercicios

INTERFAZ DE USUARIO



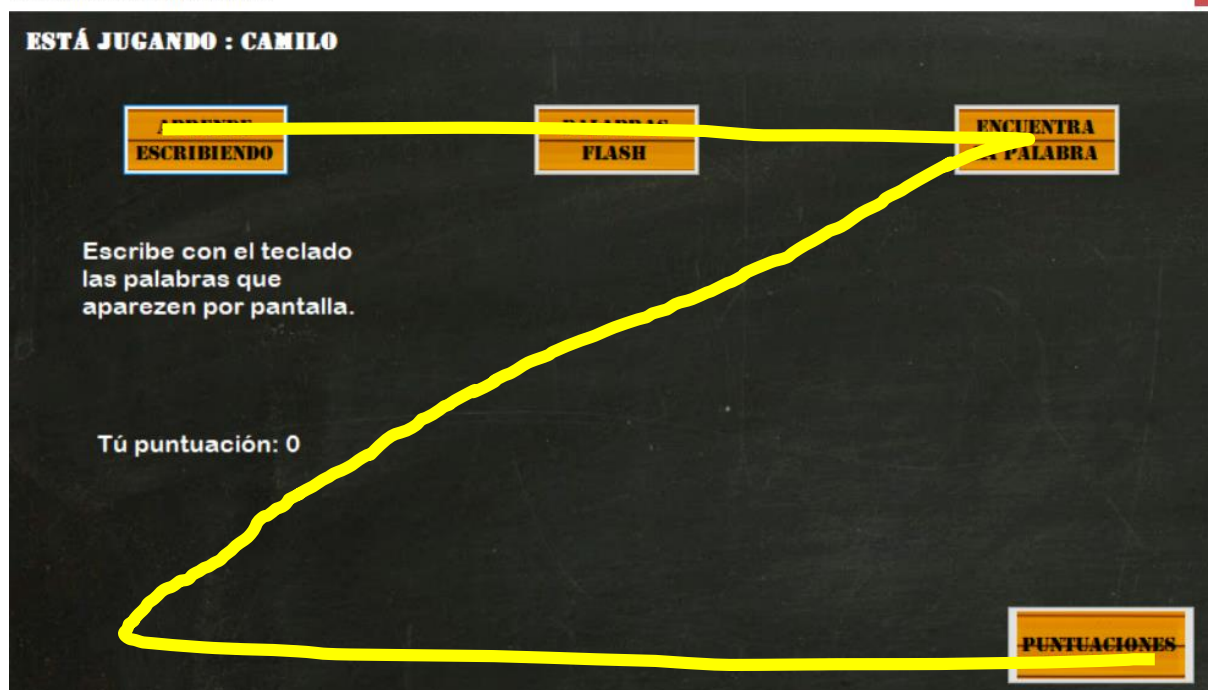
DISEÑO DE LA INTERFAZ DE USUARIO

Entrenamiento Cognitivo y Más



The screenshot shows a dark-themed application window. In the center, there is a light gray rectangular panel. Inside this panel, the text "Nick/Apodo/Nombre" is displayed in a bold, black font. To the right of this text is a white text input field containing the text "camilo". Below the input field, centered within the gray panel, is a white button with the word "ACEPTAR" in black, bold, uppercase letters.

*Al iniciar la aplicación, un panel con un textBox aparecerá para que el usuario introduzca sus datos. Después de introducir sus datos, los guardará **pulsando el botón.**



*Interfaz del menú principal, donde quise organizar **los botones en forma de Z** para que sea intuitivo desplazarse por el menú.

En la parte superior izquierda se ve el jugador activo, cuando el jugador pasa el curso por encima de los botones un label se muestra indicándole como va a ser la dinámica de la sección. Si el usuario accede al botón de **Puntuaciones** se mostrarán de esta manera.

ESTÁ JUGANDO : CAMILO

	AprendeEscribiend	PalabrasFlash	EncuentraLaPalabr	Nick
	5	0	0	nucola
	0	3	4	erteer
	0	0	0	1qaz
	0	0	0	dedede
	28	0	10	pollito
	0	3	0	alojomora
	0	0	0	ertdwe
	0	0	0	lucrecia
	0	3	0	lomonaco
	28	3	12	loquendo
	1	0	2	camilo
*				

VOLVER



*En la sección Aprende escribiendo, gracias a un panel superior distribuí de izquierda a derecha los datos que el usuario va a ver. Y en la parte inferior, mediante un **textBox el jugador introduce las respuestas**. En el medio de todo esto, los labels (creados por tiempo de ejecución), van apareciendo de derecha a izquierda. Los puse de manera escalonada para que el usuario vaya **respondiendo de arriba hacia abajo**. Si los introduce de esta manera no solo está respondiendo bien, sino que a la vez aprende nuevos conceptos.

NARANJA	AMARILLO	NARANJA	ROJO	VERDE
MORADO	NARANJA	NEGRO	NARANJA	ROJO
VERDE	MORADO	VERDE	AMARILLO	NARANJA
VERDE	MORADO	AZUL	NEGRO	VERDE
AMARILLO	NARANJA	ROJO	VERDE	AMARILLO

Tiempo :6
Ronda :0

¿Cuántas Palabras ? *naranja* **Aciertos :0**

*La sección palabras Flash, contiene un panel inferior en el que de izquierda a derecha el usuario puede ver los datos de interés, y la entrada de texto se encuentra a la izquierda de la pregunta que se le pide, de esta manera se mantiene entrado el jugador. Encima del panel, pongo **los labels (creados por tiempo de ejecución) que el usuario va a tener que memorizar.**



*La sección Encuentra la palabra, contiene un panel superior, en el que de izquierda a derecha el usuario puede ver los datos de interés, en el **centro posicioné la palabra que el usuario tiene que buscar**. Debajo de este panel, hay 16 botones de los cuales el jugador tiene que encontrar el que coincida con la palabra solicitada, estos botones se crean por tiempo de ejecución.

ESTADO DEL ARTE

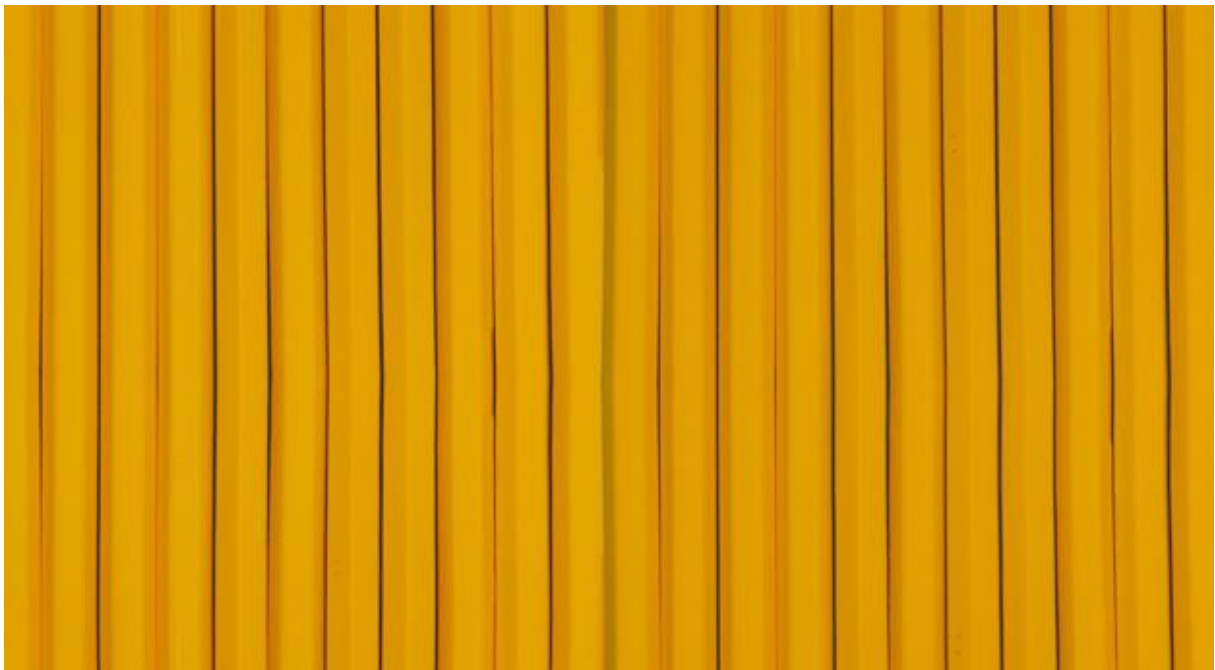


ESTADO DEL ARTE

He utilizado la siguiente imagen para crear, el fondo del menú principal y gracias a Photoshop le fui dando diferentes formatos, pudiendo usar la misma imagen para el fondo de los paneles de cada sección.



Con la siguiente imagen pude poner fondo a los botones del menú principal.



Fondo Pizarra: <http://xurl.es/tp8k6>

Fondo botones: <http://xurl.es/qdip5>

GUÍAS



GUÍA DE USUARIO

Requerimientos hardware

Requisitos mínimos	Requisitos recomendados
Procesador: Intel® Pentium® Processor 2000 Series	Procesador: Intel® Core I3 de Sexta generación
Memoria: 4 GB RAM	Memoria: 8 GB RAM
Disco duro: 10 megas	Disco duro: 10 megas

Sistema de control: En la aplicación se usará teclado **y ratón**.

Objetivo del producto

En **la sección Aprende escribiendo**, el objetivo del usuario es escribir la mayor cantidad de palabras que vea por teclado.

En **la sección Palabras Flash**, el fin es memorizar el número de palabras solicitado.

En **la sección encuentra la palabra** el usuario tendrá cinco segundos para encontrar la palabra solicitada.

GUÍA DE POSIBLES AMPLIACIONES

Las mejoras que veo en la sección **aprende escribiendo**. Incorporación de un menú donde el usuario pueda elegir entre diferentes secciones con diferentes temáticas. Una sección de historia, deportes, ciencia, arte, etc...

También en esta sección, se puede implementar la opción que le permite al usuario crear su propia prueba de palabras.

Nueva sección, de operaciones matemáticas las cuales el usuario tendrá que ir superando para conseguir puntos.

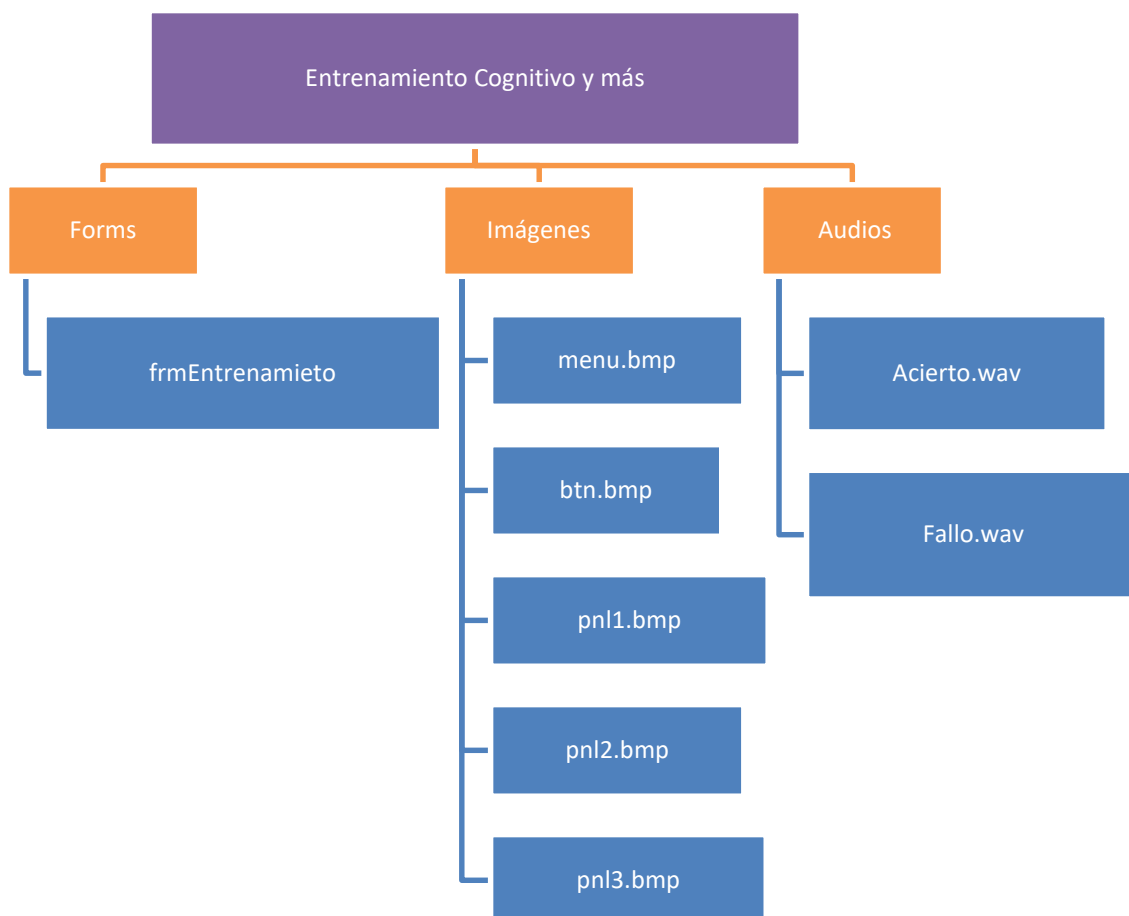
Respecto a **guardado de datos**, una futura mejora, almacenar los datos para que cuando el usuario introduzca su Nick, continúe con sus puntuaciones guardadas.

El **apartado gráfico** también requiere una mejora visual, Dándole un toque Cartoon.

IMPLEMENTACIÓN



COMPONENTES



CÓDIGO

Jugador.cs

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

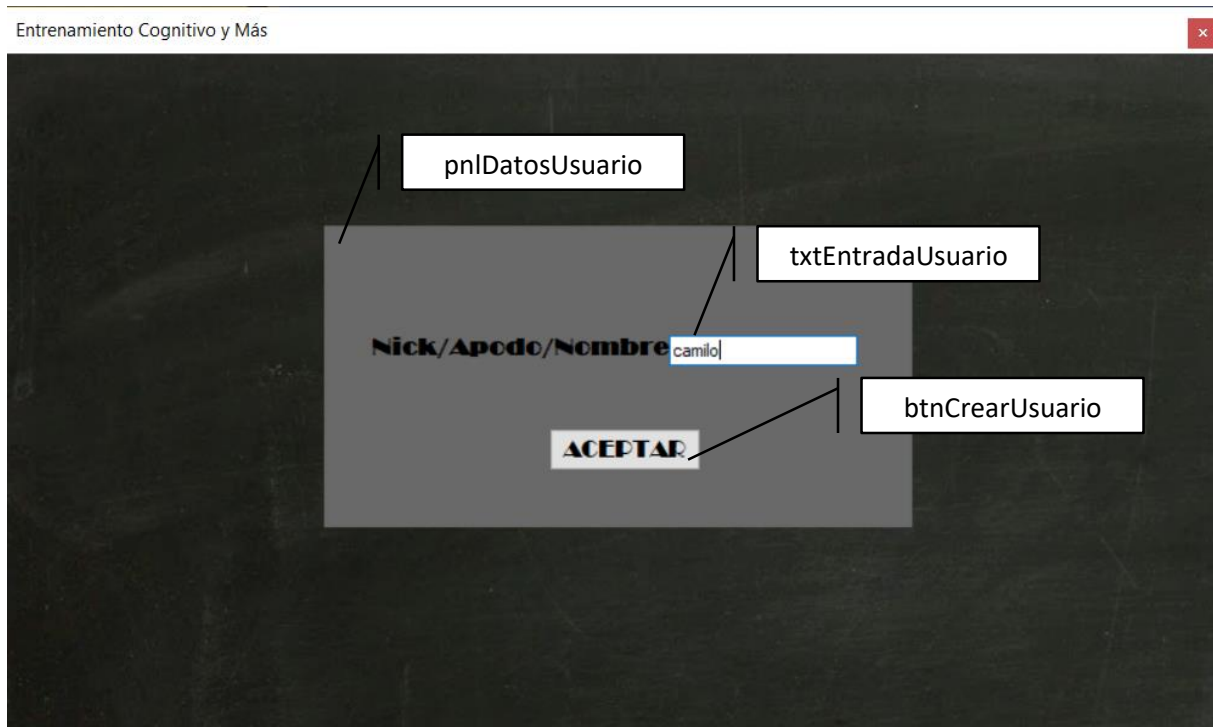
namespace EntrenamientoCognitivoYMas
{
    class Jugador
    {
        private string _strNick;
        private int _intAprendeEscribiendo;
        private int _intPalabrasFlash;
        private int _intEncuentraLaPalabra;

        //Propiedades
        public string Nick
        {
            get { return _strNick; }
            set { _strNick = value; }
        }
        public int AprendeEscribiendo
        {
            get { return _intAprendeEscribiendo; }
            set { _intAprendeEscribiendo = value; }
        }
        public int PalabrasFlash
        {
            get { return _intPalabrasFlash; }
            set { _intPalabrasFlash = value; }
        }
        public int EncuentraLaPalabra
        {
            get { return _intEncuentraLaPalabra; }
            set { _intEncuentraLaPalabra = value; }
        }
    }
}
```

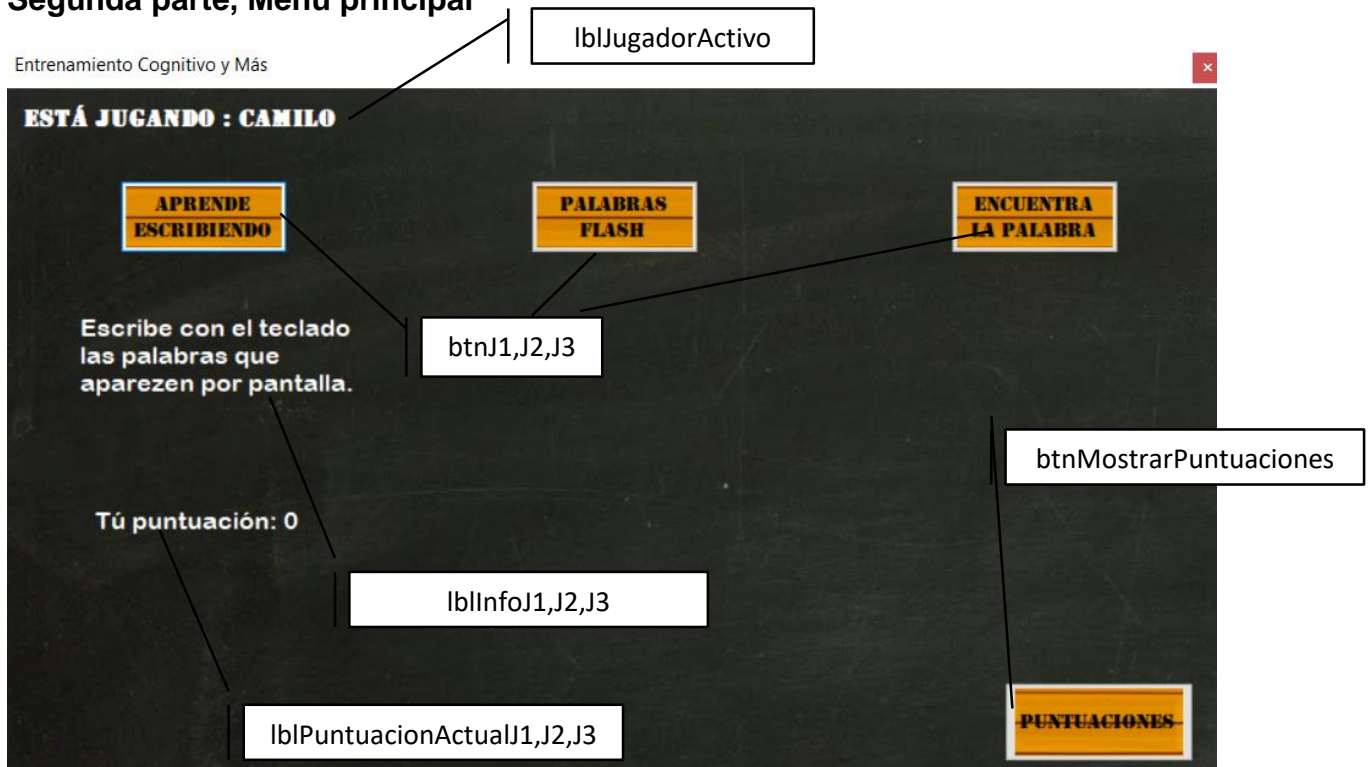
FrmEntrenamiento

Al iniciar la aplicación el usuario introduce su nick, y después podrá navegar por el menú principal, podrá acceder a las distintas secciones y a la tabla de puntuaciones.

Primera parte, Panel principal



Segunda parte, Menú principal



Tercera Parte, Tabla de puntuaciones

Entrenamiento Cognitivo y Más

ESTÁ JUGANDO : CAMILO

	AprendeEscribiend	PalabrasFlash	EncuentraLaPalabr	Nick
	5	0	0	nucola
	0	3	4	erteer
	0	0	0	1qaz
	0	0	0	dedede
	28	0	10	pollito
	0	3	0	alojomora
	0	0	0	ertdwe
	0	0	0	lucrecia
	0	3	0	lomonaco
	28	3	12	loquendo
	1	0	2	camilo
*				

Labels creados por ejecución

btnMostrarPuntuaciones

VOLVER

Sección1, Aprende Escribiendo

ACIERTOS :0

FALLOS :0

PALABRAS EN JUEGO :28

Postimpresionismo

1910

Dadaismo

1916

events

onclick

oncontextme

191|

Labels creados por ejecución

txtEntradaJ1

btnJ1VolverMenu

Sección2, palabras Flash

Entrenamiento Cognitivo y Más

btnJ2VolverMenu

Labels creados por ejecución

NARANJA	AMARILLO	NARANJA	ROJO	VERDE
MORADO	NARANJA	NEGRO	NARANJA	ROJO
VERDE	MORADO	VERDE	AMARILLO	NARANJA
VERDE	MORADO	AZUL	NEGRO	VERDE
AMARILLO	NARANJA	ROJO	VERDE	AMARILLO

lblCronoJ2

lblPreguntaJ2

pnJ2

Tiempo :6

Ronda :0

¿Cuantas Palabras ?

naranja

Aciertos :0

lblRondaJ2

lblPalBuscarJ2

txtIntroJ2

lblAciertosJ2

Sección3, Encuentra la palabra

Entrenamiento Cognitivo y Más

btnJ3VolverMenu

lblPalBuscarJ3

pnJ3

lblAciertosJ3

lblPreguntaJ3

Volver

PALABRA A BUSCAR : 111

ACIERTOS :1

TIEMPO :05

lblCronoJ3

adios

palindromo

mil

oca

Ana

Jorge

5555

mas

111

menos

sol

Pablo

caballo

Maria

Juan

Lucas

Botones creados por ejecución

Código

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
using System.Collections;
using System.IO;
using MySql.Data;
using MySql.Data.MySqlClient;
using System.Media;

namespace EntrenamientoCognitivoYMas
{
    public partial class FrmEntrenamiento : Form
    {
        //-----Datos usuario-----

        Jugador ju = new Jugador();
        public string comprueba; //string para saber si hay más de un usuario

        //-----parámetros MYSQL-----

        string strServer = "localhost";
        string strBD = "ecym";
        string strUser = "root";
        string strPwd = "esne";

        //-----Ruta de archivos-----
        public string ruta;
        //-----juego1(J1)//Variables globales-----

        public string texto;
        public int fallos = 0;
        public int totalPalabras = 0;
        ArrayList ArrayJ1 = new ArrayList();

        //-----juego2(J2)//Variables globales-----

        public int palBusca = 0;
        public int rondaJ2 = 0;
        public int cronoJ2 = 10;
        public string strCompruebaJ2 = "";
        public int p = 0; //variable para crear las palabras
        public int color = 0; //var para crear los colores

        //-----juego2(J3)//Variables globales-----
```

```

//public int aciertosJ3= 0;
public int cronoJ3 = 5;
public int pal = 0;
public int rondaJ3 = 0;

//-----Sonidos-----
-----
    SoundPlayer fallo = new SoundPlayer(Application.StartupPath +
"/archivos/snd/0.wav");
    SoundPlayer acierto = new SoundPlayer(Application.StartupPath +
"/archivos/snd/1.wav");
    public FrmEntrenamiento()
    {
        InitializeComponent();
    }

    private void FrmEntrenamiento_Load(object sender, EventArgs e)
    {
        GeneraEncunetraPal(); //genero el J3
        CargarImagenes();
        ju.Nick = "";
        ju.AprendeEscribiendo = 0;
        ju.PalabrasFlash = 0;
        ju.EncuentraLaPalabra = 0;
        lblJugadorActivo.Location = new Point(10, 10);
        pnlDatosUsuario.Visible = true;
        pnlJ3.Location = new Point(0, 0);
    }

//-----J1-----
private void btnJ1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    ruta = "/archivos/mix.txt";
    //se iniciliazan las variables
    ju.AprendeEscribiendo = 0;
    fallos = 0;
    totalPalabras = 0;
    //
    LimpiarMenu();
    //
    btnJ1VolverMenu.Visible = false;
    BackgroundImage = null;
    Text = "Aprende escribiendo";
    BackColor = Color.Black;
    //va lentuco
    pnlJ1.Visible = true;
    txtEntradaJ1.Visible = true;
    foreach(Control ctrl in this.Controls)
    {
        if(ctrl is Label && ctrl.ForeColor == Color.White)

```

```

        {
            ctrl.Visible = true;
        }
    }
    EmpezarJ1();
    tmrJ1.Enabled = true;
}

private void btnJ1_MouseEnter(object sender, EventArgs e)
{
    lblInfoJ1.Visible = true;
    lblPuntuacionActualJ1.Text = "Tú puntuación: " + ju.AprendeEscribiendo;
    lblPuntuacionActualJ1.Visible = true;
}

private void btnJ1_MouseLeave(object sender, EventArgs e)
{
    lblInfoJ1.Visible = false;
    lblPuntuacionActualJ1.Visible = false;
}

private void EmpezarJ1()
{
    lblAciertosJ1.Text = "Aciertos :" + ju.AprendeEscribiendo.ToString();
    lblFallosJ1.Text = "Fallos :" + fallos.ToString();

    ArrayList ArrayJ1 = new ArrayList();
    string strPalabras = "";
    //MessageBox.Show(ruta.ToString());
    StreamReader ArchivoTexto = new StreamReader(Application.StartupPath + ruta);

    while (strPalabras != null)
    {
        strPalabras = ArchivoTexto.ReadLine();
        if (strPalabras != null)
        {
            ArrayJ1.Add(strPalabras);
        }
    }
    ArchivoTexto.Close();

    totalPalabras = ArrayJ1.Count;
    lblTotalPalabrasJ1.Text = "Palabras en juego :" + totalPalabras.ToString();

    int x, y;
    int i, j;
    x = 600;
    y = 70;

    for (i = 0; i < 1; i++)
    {
        for (j = 0; j < ArrayJ1.Count; j++)

```

```

        {

            if (y >= 400) { y = 70; }
            Label lbl = new Label();
            lbl.BringToFront(); //Añadido
            lbl.AutoSize = true;
            lbl.Location = new System.Drawing.Point(x, y);
            lbl.Size = new System.Drawing.Size(40, 30);
            lbl.Text = ArrayJ1[j].ToString();
            lbl.ForeColor = Color.White;
            lbl.BackColor = Color.Transparent;
            lbl.Visible = true;
            lbl.Enabled = true;
            lbl.Font = new System.Drawing.Font("Consolas", 15.25F,
System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
            this.Controls.Add(lbl);

            x += 42;
            y += 50;
        }
        x = 600;
    }

}
private void MovimientoPalabras()
{

    foreach (Control ctrl in this.Controls)
    {
        if (ctrl is Label)
        {
            if (ctrl.Visible != false && ctrl.Enabled)
            {
                ctrl.Location = new Point(ctrl.Location.X - 1, ctrl.Location.Y);
            }
            if (ctrl.Enabled && ctrl.Visible != false)
            {
                if ((ctrl.Location.X + ctrl.Width) == (ctrl.Location.X +
ctrl.Width) * -1)
                {
                    fallo.Play();
                    fallos += 1;
                    lblFallosJ1.Text = "Fallos :" + fallos.ToString();
                    ctrl.Location = new Point(-800, 800);
                    ctrl.Visible = false;
                    ctrl.Enabled = false;
                    ctrl.Text = "";

                }
            }
        }
    }
}
}

```

```

    }

    private void tmrJ1_Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        if (ju.AprendeEscribiendo + fallos == totalPalabras)//Fin del juego
        {
            ArrayJ1.Clear();
            tmrJ1.Enabled = false;
            MessageBox.Show("Has fallado :" + fallos + "\n"
                + "Has acertado :" + ju.AprendeEscribiendo);
            tmrJ1.Enabled = false;
            btnJ1VolverMenu.Visible = true;

        }
        MovimientoPalabras();//el juego transcurre
    }

    private void txtEntradaJ1_TextChanged(object sender, EventArgs e)
    {
        texto = txtEntradaJ1.Text;
        if (tmrJ1.Enabled == false)
        {
            txtEntradaJ1.Enabled = false;
        }
        else { txtEntradaJ1.Enabled = true; }
        foreach (Control ctrl in this.Controls)
        {
            if (ctrl is Label)
            {
                if (ctrl.Text != "" && texto == ctrl.Text && ctrl.Visible != false)
                {
                    acierto.Play();
                    ctrl.ForeColor = Color.Green;
                    ju.AprendeEscribiendo++;
                    lblAciertosJ1.Text = "Aciertos :" + ju.AprendeEscribiendo.ToString();
                    ctrl.Enabled = false;
                    ctrl.Location = new Point(-600, 600); //al acertar la palabra se
desplazan fuera del form
                    ctrl.Visible = false;
                    txtEntradaJ1.Text = "";
                }
            }
        }
    }

    private void btnJ1VolverMenu_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/0.bmp");
        ArrayJ1.Clear();
        //Actualizacion de datos
        ActualizarBaseDatosJ1();
    }

```

```

//Borro los controles
foreach (Control ctrl in this.Controls)
{
    if(ctrl is Label)
    {
        ctrl.Visible = false;
    }
}
//vuelvo a poner los controles del menu principal

pnlJ1.Visible = false;
txtEntradaJ1.Visible = false;
MostrarMenu();
}

//-----J2-----
private void btnJ2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //MessageBox.Show(p.ToString());
    ruta = "/archivos/palabrasFlash.txt";
    BackColor = Color.DarkSeaGreen;
    Text = "Palabras Flash";
    //Inicializo vars
    p = 0;
    ju.PalabrasFlash = 0;
    rondaJ2 = 0;
    cronoJ2 = 10;
    palBusca = 0;
    lblRondaJ2.Text = "Ronda :" + rondaJ2.ToString();
    lblAciertosJ2.Text = "Aciertos :" + ju.PalabrasFlash.ToString();
    //
    BackgroundImage = null;
    LimpiarMenu();
    EmpezarJ2();
    lblInfoJ2.Visible = false;
    pnlJ2.Visible = true;
    tmrLlenarPalJ2.Enabled = true;
}

private void btnJ2_MouseEnter(object sender, EventArgs e)
{
    lblInfoJ2.Visible = true;
    lblPuntuacionActualJ2.Text = "Tú puntuación: " + ju.PalabrasFlash;
    lblPuntuacionActualJ2.Visible = true;
}

private void btnJ2_MouseLeave(object sender, EventArgs e)
{
    lblInfoJ2.Visible = false;
    lblPuntuacionActualJ2.Visible = false;
}

private void EmpezarJ2()

```



```

{
    int x, y;
    int i, j;

    x = 50;
    y = 50;

    for (i = 0; i < 5; i++)
    {
        for (j = 0; j < 5; j++)
        {
            Label lbl = new Label();
            lbl.Size = new System.Drawing.Size(40, 60);
            lbl.AutoSize = true;
            lbl.Location = new System.Drawing.Point(x, y);
            lbl.Font = new System.Drawing.Font("Stencil", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
            lbl.BackColor = Color.Transparent;
            lbl.ForeColor = Color.Purple;
            lbl.Text = "";
            lbl.Visible = true;
            this.Controls.Add(lbl);
            x += 150;

        }
        x = 50;
        y += 60;
    }
}

private void LlenarPalsJ2()
{
    //lleno los label existentes con una palabra
    string strPalabras = "";
    StreamReader ArchivoJ2 = new StreamReader(Application.StartupPath + ruta);
    ArrayList ArrayJ2 = new ArrayList();
    while (strPalabras != null)
    {
        strPalabras = ArchivoJ2.ReadLine();
        if (strPalabras != null)
        {
            ArrayJ2.Add(strPalabras);
        }
    }
    ArchivoJ2.Close();

    foreach (Control ctrl in this.Controls)
    {
        if (ctrl is Label && ctrl.Visible == true
            && ctrl.Name != "btnJ1" && ctrl.Name != "btnJ2")
    }
}

```

```

        && ctrl.Name != "btnJ3" && ctrl.Name!= "lblPuntuacionActualJ1"
        && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ2"
        && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ3" && ctrl.Name!=
"lblJugadorAcitivo")
    {
        try
        {
            ctrl.Text = ArrayJ2[p].ToString();
        }
        catch
        {
            p = 0;
        }

        switch (color)
        {
            case 1:
                ctrl.ForeColor = Color.Red;

                break;
            case 2:
                ctrl.ForeColor = Color.Green;

                break;
            case 3:
                ctrl.ForeColor = Color.Blue;

                break;
            case 4:
                ctrl.ForeColor = Color.Black;

                break;
            case 5:
                ctrl.ForeColor = Color.Purple;

                break;
            case 6:
                ctrl.ForeColor = Color.Yellow;

                break;
            case 7:
                ctrl.ForeColor = Color.Blue;

                break;
            case 8:
                ctrl.ForeColor = Color.Red;

                break;
            case 9:
                ctrl.ForeColor = Color.Yellow;

                break;
            case 10:

```

```

        ctrl.ForeColor = Color.Black;

        break;
    case 11:
        ctrl.ForeColor = Color.Purple;

        break;
    case 12:
        ctrl.ForeColor = Color.Green;

        color= 5;
        break;

    }
    p++;
    color++;
}
}

```

```

//Generador de color aleatorio a buscar
Random r = new Random();
int aleat = r.Next(0, 14);
switch (aleat)
{
    case 1:
        lblPalBuscarJ2.Text = "amarillo";
        break;
    case 2:
        lblPalBuscarJ2.Text = "azul";
        break;
    case 3:
        lblPalBuscarJ2.Text = "naranja";
        break;
    case 4:
        lblPalBuscarJ2.Text = "morado";
        break;
    case 5:
        lblPalBuscarJ2.Text = "verde";
        break;
    case 6:
        lblPalBuscarJ2.Text = "negro";
        break;
    case 7:
        lblPalBuscarJ2.Text = "amarillo";
        break;
    case 8:
        lblPalBuscarJ2.Text = "azul";
        break;
    case 9:
        lblPalBuscarJ2.Text = "naranja";
        break;
    case 10:
        lblPalBuscarJ2.Text = "verde";
        break;
}

```

```

        case 11:
            lblPalBuscarJ2.Text = "rojo";
            break;
        case 12:
            lblPalBuscarJ2.Text = "morado";
            break;
        case 13:
            lblPalBuscarJ2.Text = "negro";
            break;
    }

    //cuenta cantidad de controles con el mismo nombre que label y la pone en el
    label de palabras a buscar()
    foreach (Control ctrl in Controls)
    {
        if (ctrl is Label && ctrl.Visible && ctrl.Name != "btnJ1" && ctrl.Name !=
"btnJ2"
            && ctrl.Name != "btnJ3" && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ1"
            && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ2"
            && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ3" && ctrl.Name !=
"lblJugadorActivo")
        {
            if (ctrl.Text == lblPalBuscarJ2.Text && ctrl.Visible == true)
            {
                palBusca++;
                lblContadorPalJ2.Text = palBusca.ToString();
            }
        }
    }

    tmrCronoJ2.Enabled = true;
    tmrLlenarPalJ2.Enabled = false;
    txtIntroJ2.Enabled = false;
}

private void tmrCronoJ2_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    lblCronoJ2.Text = "Tiempo :" + cronoJ2;
    cronoJ2--;
    if (rondaJ2 == 5) //rondas
    {
        if (ju.PalabrasFlash < 0) { ju.PalabrasFlash = 0; lblAciertosJ2.Text =
"Aciertos :" + ju.PalabrasFlash; }
        btnJ2VolverMenu.Visible = true;
        tmrCronoJ2.Enabled = false;
        txtIntroJ2.Enabled = false;
        MessageBox.Show("Has conseguido :" + ju.PalabrasFlash.ToString()+"
aciertos");
    }
    if (cronoJ2 == -1)
    {

```

```

        tmrCronoJ2.Enabled = false;
        txtIntroJ2.Enabled = true;
        foreach (Control ctrl in this.Controls)
        {
            if (ctrl is Label)
            {
                ctrl.Visible = false;
            }
        }
    }

private void txtIntroJ2_TextChanged(object sender, EventArgs e)
{
    Random pAleat = new Random();
    int a = pAleat.Next(0,13);
    strCompruebaJ2 = txtIntroJ2.Text;

    if (strCompruebaJ2 == lblContadorPalJ2.Text.ToString() && strCompruebaJ2 != "")
//Lo compara con el recuento de palabras solicitado
    {
        acierto.Play();
        ju.PalabrasFlash++;
        lblAciertosJ2.Text = "Aciertos :" + ju.PalabrasFlash.ToString();
        rondaJ2++;
        txtIntroJ2.Enabled = false;
        txtIntroJ2.Text = "";
        foreach (Control ctrl in this.Controls)
        {
            if (ctrl is Label && ctrl.Text!=" " && ctrl.Name!= "lblInfoJ1"
                &&ctrl.Name!= "lblInfoJ2" && ctrl.Name!="lblInfoJ3"
                && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ1"
                && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ2"
                && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ3" && ctrl.Name !=
"lblJugadorActivo")
            {
                ctrl.Visible = true;
                tmrLlenarPalJ2.Enabled = true;
                cronoJ2 = 10;
                palBusca = 0;
                lblRondaJ2.Text = "Ronda :" + rondaJ2.ToString();
            }
        }
        p = a;//Cuando introduce el usuario datos,genero otro numero aleatorio que
        //asigno a la variable p para conseguir una aleatoriedad "fluida"
    }

    if (strCompruebaJ2 != lblContadorPalJ2.Text.ToString() && strCompruebaJ2 != "")
    {
        fallo.Play();
        ju.PalabrasFlash--;
        lblAciertosJ2.Text = "Aciertos :" + ju.PalabrasFlash.ToString();
    }
}

```

```

        rondaJ2++;
        txtIntroJ2.Enabled = false;
        txtIntroJ2.Text = "";

        foreach (Control ctrl in this.Controls)
        {
            if (ctrl is Label && ctrl.Text != "" && ctrl.Name != "lblInfoJ1"
                && ctrl.Name != "lblInfoJ2" && ctrl.Name != "lblInfoJ3"
                && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ1"
                && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ2"
                && ctrl.Name != "lblPuntuacionActualJ3" && ctrl.Name !=
"lblJugadorActivo")
            {
                ctrl.Visible = true;
                tmrLlenarPalJ2.Enabled = true;
                cronoJ2 = 10;
                palBusca = 0;
                lblRondaJ2.Text = "Ronda :"+ rondaJ2.ToString();
            }
        }
        p = a;
    }

}

private void tmrLlenarPalJ2_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    LlenarPalsJ2();
}

private void btnJ2VolverMenu_Click(object sender, EventArgs e)
{
    ActualizarBaseDatosJ2();
    foreach (Control ctrl in this.Controls)
    {
        if(ctrl is Label && ctrl.Visible)
        {
            ctrl.Text = "";
            ctrl.Visible = false;
        }
    }
    pnlJ2.Visible = false;
    BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/0.bmp");
    //
    MostrarMenu();
    //
}

//-----J3-----

private void btnJ3_Click(object sender, EventArgs e)
{

```

```

ruta = "/archivos/J3.txt";
ju.EncuentraLaPalabra = 0;
cronoJ3 = 5;
rondaJ3 = 0;
BackgroundImage = null;
Text = "Encuentra la palabra";
lblAciertosJ3.Text = "Aciertos :" + ju.EncuentraLaPalabra;
pnlJ3.Visible = true;
//
LimpiarMenu();
//
foreach (Control ctrl in this.Controls)
{
    if(ctrl is Button && ctrl.Name!= "btnJ1" && ctrl.Name != "btnJ2"
        && ctrl.Name != "btnJ3" && ctrl.Text != "Puntuaciones")
    {
        ctrl.Visible = true;
    }
}
tmrNuevaPartidaJ3.Enabled = true;
}
private void btnJ3_MouseEnter(object sender, EventArgs e)
{
    lblInfoJ3.Visible = true;
    lblPuntuacionActualJ3.Text = "Tú puntuación: " + ju.EncuentraLaPalabra;
    lblPuntuacionActualJ3.Visible = true;
}

private void btnJ3_MouseLeave(object sender, EventArgs e)
{
    lblInfoJ3.Visible = false;
    lblPuntuacionActualJ3.Visible = false;
}
public void GeneraEncunetraPal()
{
    int x, y;
    int i, j;
    x = 44;
    y = 122;
    int pal = 0;

    for (i = 0; i < 4; i++)
    {
        for (j = 0; j < 4; j++)
        {
            Button btn = new Button();
            btn.UseVisualStyleBackColor = true;
            btn.AutoSize = true;
            btn.Location = new System.Drawing.Point(x, y);
            btn.BackColor = Color.White;
            btn.Size = new System.Drawing.Size(113, 63);
            btn.Font = new System.Drawing.Font("Consolas", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));

```

```

        btn.Text = "";
        pal++;
        btn.Visible = false;
        btn.Enabled = true;
        btn.Click += new System.EventHandler(btnJuego);
        this.Controls.Add(btn);
        x += 200;
    }
    x = 44;
    y += 79;
}
}
private void btnJuego(object sender, EventArgs e)
{
    Button pinchado = (Button)sender;
    if (pinchado.Text == lblPalBuscarJ3.Text)
    {
        acierto.Play();
        ju.EncuentraLaPalabra++;
        lblAciertosJ3.Text = "Aciertos :" + ju.EncuentraLaPalabra;
        pinchado.BackColor = Color.Green;
        pinchado.Enabled = false;
        foreach (Control ctrl in this.Controls)
        {
            if (ctrl is Button && ctrl.Text != lblPalBuscarJ3.Text)
            { //el boton correcto lo dejo visivle por pantalla
                ctrl.Visible = false;
            }
        }
    }
    else
    {
        fallo.Play();
        ju.EncuentraLaPalabra--;
        lblAciertosJ3.Text = "Aciertos :" + ju.EncuentraLaPalabra;
        lblAvisoJ3.Text = "!ERROR, Prueba otra vez!";
        pinchado.Enabled = false;
        pinchado.BackColor = Color.Red;
    }
}

private void tmrCronoJ3_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    if (cronoJ3 >= 0)
    {
        cronoJ3--;
        lblCronoJ3.Text = "Tiempo :" + cronoJ3.ToString() + "S";
    }

    if (cronoJ3 == 0)
    {

```



```

        rondaJ3++;
        lblAvisoJ3.Text = "";
        tmrNuevaPartidaJ3.Enabled = true;
        foreach (Control ctrl in this.Controls)
        {
            if (ctrl is Button && ctrl.Name != "btnJ1" && ctrl.Name != "btnJ2"
                && ctrl.Name != "btnJ3" && ctrl.Text != "Puntuaciones")
            {
                ctrl.Text = "";
            }
        }
    }
}

private void tmrNuevaPartidaJ3_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    cronoJ3 = 6;
    NuevaPartidaJ3();
    tmrNuevaPartidaJ3.Enabled = false;
}

public void NuevaPartidaJ3()
{
    Random aleat = new Random();
    int a = aleat.Next(0, 16);
    //Busca entre el txt la palabra y aleatoriamente se elige una
    string strPalabras = "";
    StreamReader ArchivoTexto = new StreamReader(Application.StartupPath + ruta);
    ArrayList ArrayPalabra = new ArrayList();
    while (strPalabras != null)
    {
        strPalabras = ArchivoTexto.ReadLine();
        if (strPalabras != null)
        {
            ArrayPalabra.Add(strPalabras);
        }
    }
    ArchivoTexto.Close();
    lblPalBuscarJ3.Text = ArrayPalabra[pal + a].ToString();

    foreach (Control ctrl in this.Controls)
    {
        if (ctrl is Button && ctrl.Name != "btnJ1" && ctrl.Name != "btnJ2"
            && ctrl.Name != "btnJ3" && ctrl.Text != "Puntuaciones")
        {
            try
            {
                if (pal >= 103) { pal = 16; } //devuelvo la variable a este
valor, porque el txt es finito
                ctrl.Text = ArrayPalabra[pal].ToString();
            }
            catch

```

```

        {
            pal = 8;
        }
        pal++;
        ctrl.BackColor = Color.White;
        ctrl.Visible = true;
        ctrl.Enabled = true;
    }
}
tmrCronoJ3.Enabled = true;
}

private void btnJ3VolverMenu_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (ju.EncuentraLaPalabra < 0) { ju.EncuentraLaPalabra = 0; lblAciertosJ3.Text
= "Aciertos :" + ju.EncuentraLaPalabra; }
    //Actualizo datos en la base de datos
    ActualizarBaseDatosJ3();

    foreach (Control ctrl in this.Controls)
    {
        if (ctrl is Button && ctrl.Name != "btnJ1" && ctrl.Name != "btnJ2"
            && ctrl.Name != "btnJ3" && ctrl.Text!= "Puntuaciones")
        {
            ctrl.Text = "";
            ctrl.Visible = false;
        }
    }
    BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/0.bmp");
    pnlJ3.Visible = false;
    tmrCronoJ3.Enabled = false;
    tmrNuevaPartidaJ3.Enabled = false;

    MostrarMenu();
}
//-----DATOS USUARIO//Gestion de puntuaciones-----
-----

private void btnCrearUsuario_Click(object sender, EventArgs e)
{
    if (txtEntradaUsuario.Text.Trim() != "") //condicion que se ejecuta cuando el
input está lleno
    {
        ComprobarNickExiste();
        if (comprueba == "0") //si no existe
        {
            ju.Nick = txtEntradaUsuario.Text;
            GuardarBaseDatos();
            lblJugadorActivo.Text = "Está Jugando : " + ju.Nick;
            pnlDatosUsuario.Visible = false;
            MostrarMenu();
        }
    }
}

```

```

        }
        else { lblAvisoDatoUsuario.Visible = true; lblAvisoDatoUsuario.Text =
"*Nick existente,prueba con otro."; }
    }
    else { lblAvisoDatoUsuario.Visible = true; lblAvisoDatoUsuario.Text =
"*Introduce un nick"; }

}

private void GuardarBaseDatos()
{
    foreach (Control ctrl in this.Controls) //si encuentra este caracteer,en la
consulta lo cambia a un valor qeu admita
    {
        if (ctrl is TextBox && ctrl.Name == "txtEntradaUsuario")
        {
            if (ctrl.Text.Contains("'"))
            {
                ctrl.Text = ctrl.Text.Replace("'", "\\");
            }
        }
    }
    string strQuery = "INSERT INTO
puntuaciones(AprendeEscribiendo,PalabrasFlash,EncuentraLaPalabra,Nick)"
+ "VALUES ('" + ju.AprendeEscribiendo+ "','"+ ju.PalabrasFlash+ "','"+
ju.EncuentraLaPalabra+ "','"+ ju.Nick + "')";
    MySqlConnection conexion = new MySqlConnection("Server=" + strServer +
";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "';");

    MySqlCommand comando = new MySqlCommand(strQuery, conexion);
    //Se abre y se cierra la base de datos
    //if (conexion.State != ConnectionState.Open) { TextoPlanoNcik(); } //si la
base de datos no estña abierta lo guarda en txt
    try
    {
        conexion.Open();
        comando.ExecuteNonQuery();
        conexion.Close();
    }

    catch (Exception ex)
    {
        MessageBox.Show(ex.Message);
    }

    finally
    {
        if (conexion.State == ConnectionState.Open) { conexion.Clone(); }
    }
}

```

```

private void ActualizarBaseDatosJ1()
{
    //update puntuaciones set AprendeEscribiendo = '1', PalabrasFlash = '5',
    EncuentraLaPalabra = '8', Nick = 'JULIO'
    //where Nick = 'blo';
    string strQuery = "UPDATE puntuaciones Set AprendeEscribiendo='" +
    ju.AprendeEscribiendo +
        "'WHERE Nick='" + ju.Nick + "';";
    MySqlConnection conexion = new MySqlConnection("Server=" + strServer +
        ";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "';");
    MySqlCommand comando = new MySqlCommand(strQuery, conexion);

    if(conexion.State != ConnectionState.Open)
    {
        //Poner la Puntuacion en txt
    }
    try
    {
        conexion.Open();
        comando.ExecuteNonQuery();
        conexion.Close();
    }

    catch (Exception ex)
    {
        MessageBox.Show(ex.Message);
    }

    finally
    {
        if (conexion.State == ConnectionState.Open) { conexion.Close(); }
    }
}

private void ActualizarBaseDatosJ2()
{
    //update puntuaciones set AprendeEscribiendo = '1', PalabrasFlash = '5',
    EncuentraLaPalabra = '8', Nick = 'JULIO'
    //where Nick = 'blo';
    string strQuery = "UPDATE puntuaciones Set PalabrasFlash='" + ju.PalabrasFlash
+
        "'WHERE Nick='" + ju.Nick + "';";
    MySqlConnection conexion = new MySqlConnection("Server=" + strServer +
        ";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "';");
    MySqlCommand comando = new MySqlCommand(strQuery, conexion);

    try
    {
        conexion.Open();
        comando.ExecuteNonQuery();
        conexion.Close();
    }
}

```

```

    }

    catch (Exception ex)
    {
        MessageBox.Show(ex.Message);
    }

    finally
    {
        if (conexion.State == ConnectionState.Open) { conexion.Close(); }
    }
}

private void ActualizarBaseDatosJ3()
{
    string strQuery = "UPDATE puntuaciones Set EncuentraLaPalabra='" +
ju.EncuentraLaPalabra +
        "'WHERE Nick='" + ju.Nick + "'";
    MySqlConnection conexion = new MySqlConnection("Server=" + strServer +
";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "'");
    MySqlCommand comando = new MySqlCommand(strQuery, conexion);

    try
    {
        conexion.Open();
        comando.ExecuteNonQuery();
        conexion.Close();
    }

    catch (Exception ex)
    {
        MessageBox.Show(ex.Message);
    }

    finally
    {
        if (conexion.State == ConnectionState.Open) { conexion.Close(); }
    }
}

private void ComprobarNickExiste()
{
    string strQuery = "Select COUNT(*) FROM puntuaciones WHERE Nick Like '%" +
txtEntradaUsuario.Text + "%'";

    MySqlConnection conexion = new MySqlConnection("Server=" + strServer +
";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "'");

    MySqlCommand comando = new MySqlCommand(strQuery, conexion);

```

```

        //Se abre y se cierra la base de datos
        try
        {
            conexion.Open();
            prueba = comando.ExecuteScalar().ToString();
            conexion.Close();
        }

        catch (Exception ex)
        {
            MessageBox.Show(ex.Message);
        }

        finally
        {
            if (conexion.State == ConnectionState.Open) { conexion.Close(); }
        }

    }

    private void btnMostrarPuntuaciones_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        string strQuery = "SELECT
AprendeEscribiendo,PalabrasFlash,EncuentraLaPalabra,Nick FROM puntuaciones ";
        string conex = "Server=" + strServer +
            ";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "';";
        if (!dgvPuntuaciones.Visible) {
            btnMostrarPuntuaciones.Text = "VOLVER";
            dgvPuntuaciones.Visible = true;

            MySqlConnection conexion = new MySqlConnection("Server=" + strServer +
                ";Database=" + strBD + ";Uid=" + strUser + ";Pwd='" + strPwd + "';");
            MySqlDataAdapter adaptador = new MySqlDataAdapter(strQuery,conex);

            MySqlCommandBuilder sq = new MySqlCommandBuilder(adaptador);
            DataSet ds = new DataSet();
            adaptador.Fill(ds);
            dgvPuntuaciones.ReadOnly = true;
            dgvPuntuaciones.DataSource = ds.Tables[0];

        }

        else { dgvPuntuaciones.Visible = false; btnMostrarPuntuaciones.Text =
"Puntuaciones"; }
    }

    //-----Métodos para ocultar y mostrar los elementos del menú-----
    -----

    private void LimpiarMenu()
    {
        lblJugadorActivo.Visible = false;
    }

```

```

        btnJ1.Visible = false;
        btnJ2.Visible = false;
        btnJ3.Visible = false;
        btnMostrarPuntuaciones.Visible = false;
    }

    private void MostrarMenu()
    {
        lblJugadorActivo.Visible = true;
        btnJ1.Visible = true;
        btnJ2.Visible = true;
        btnJ3.Visible = true;
        btnMostrarPuntuaciones.Visible = true;
        Text = "Entrenamiento Cognitivo y Más";
    }

    private void CargarImagenes()
    {
        BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/0.bmp");
        btnJ1.Image = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/btn.bmp");
        btnJ2.Image = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/btn.bmp");
        btnJ3.Image = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/btn.bmp");
        btnMostrarPuntuaciones.Image = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/btn.bmp");
        pnlJ1.BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/pnl1.bmp");
        pnlJ2.BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/pnl2.bmp");
        pnlJ3.BackgroundImage = Image.FromFile(Application.StartupPath +
"/archivos/img/pnl3.bmp");
    }
}
}

```

Designer.cs

```
namespace EntrenamientoCognitivoYMas
{
    partial class FrmEntrenamiento
    {
        /// <summary>
        /// Variable del diseñador necesaria.
        /// </summary>
        private System.ComponentModel.IContainer components = null;

        /// <summary>
        /// Limpiar los recursos que se estén usando.
        /// </summary>
        /// <param name="disposing">true si los recursos administrados se deben desechar;
        false en caso contrario.</param>
        protected override void Dispose(bool disposing)
        {
            if (disposing && (components != null))
            {
                components.Dispose();
            }
            base.Dispose(disposing);
        }

        #region Código generado por el Diseñador de Windows Forms

        /// <summary>
        /// Método necesario para admitir el Diseñador. No se puede modificar
        /// el contenido de este método con el editor de código.
        /// </summary>
        private void InitializeComponent()
        {
            this.components = new System.ComponentModel.Container();
            this.tmrJ1 = new System.Windows.Forms.Timer(this.components);
            this.btnJ1 = new System.Windows.Forms.Button();
            this.lblInfoJ1 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.pnlJ1 = new System.Windows.Forms.Panel();
            this.btnJ1VolverMenu = new System.Windows.Forms.Button();
            this.lblTotalPalabrasJ1 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.lblFallosJ1 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.lblAciertosJ1 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.txtEntradaJ1 = new System.Windows.Forms.TextBox();
            this.btnJ2 = new System.Windows.Forms.Button();
            this.pnlJ2 = new System.Windows.Forms.Panel();
            this.btnJ2VolverMenu = new System.Windows.Forms.Button();
            this.lblContadorPalJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.lblAciertosJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.txtIntroJ2 = new System.Windows.Forms.TextBox();
            this.lblPalBuscarJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.lblPreguntaJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
            this.lblRondaJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
        }

        #endregion
    }
}
```



```

this.lblCronoJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
this.tmrCronoJ2 = new System.Windows.Forms.Timer(this.components);
this.lblInfoJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
this.tmrLlenarPalJ2 = new System.Windows.Forms.Timer(this.components);
this.btnJ3 = new System.Windows.Forms.Button();
this.pnlJ3 = new System.Windows.Forms.Panel();
this.btnJ3VolverMenu = new System.Windows.Forms.Button();
this.lblAvisoJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblCronoJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblPalBuscarJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblPreguntaJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblAciertosJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.tmrCronoJ3 = new System.Windows.Forms.Timer(this.components);
this.tmrNuevaPartidaJ3 = new System.Windows.Forms.Timer(this.components);
this.lblInfoJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.pnlDatosUsuario = new System.Windows.Forms.Panel();
this.lblAvisoDatoUsuario = new System.Windows.Forms.Label();
this.btnCrearUsuario = new System.Windows.Forms.Button();
this.txtEntradaUsuario = new System.Windows.Forms.TextBox();
this.lblNickUsuario = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblJugadorActivo = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblPuntuacionActualJ1 = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblPuntuacionActualJ2 = new System.Windows.Forms.Label();
this.lblPuntuacionActualJ3 = new System.Windows.Forms.Label();
this.btnMostrarPuntuaciones = new System.Windows.Forms.Button();
this.dgvPuntuaciones = new System.Windows.Forms.DataGridView();
this.pnlJ1.SuspendLayout();
this.pnlJ2.SuspendLayout();
this.pnlJ3.SuspendLayout();
this.pnlDatosUsuario.SuspendLayout();
((System.ComponentModel.ISupportInitialize)(this.dgvPuntuaciones)).BeginInit();
this.SuspendLayout();
//
// tmrJ1
//
this.tmrJ1.Interval = 35;
this.tmrJ1.Tick += new System.EventHandler(this.tmrJ1_Tick);
//
// btnJ1
//
this.btnJ1.Font = new System.Drawing.Font("Stencil", 10.2F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)0));
this.btnJ1.Location = new System.Drawing.Point(103, 74);
this.btnJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
this.btnJ1.Name = "btnJ1";
this.btnJ1.Size = new System.Drawing.Size(147, 59);
this.btnJ1.TabIndex = 0;
this.btnJ1.Text = "Aprende Escribiendo";
this.btnJ1.UseVisualStyleBackColor = true;
this.btnJ1.Visible = false;
this.btnJ1.Click += new System.EventHandler(this.btnJ1_Click);
this.btnJ1.MouseEnter += new System.EventHandler(this.btnJ1_MouseEnter);
this.btnJ1.MouseLeave += new System.EventHandler(this.btnJ1_MouseLeave);

```

```

//
// lblInfoJ1
//
this.lblInfoJ1.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblInfoJ1.Font = new System.Drawing.Font("Arial Rounded MT Bold", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblInfoJ1.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
this.lblInfoJ1.Location = new System.Drawing.Point(64, 181);
this.lblInfoJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
this.lblInfoJ1.Name = "lblInfoJ1";
this.lblInfoJ1.Size = new System.Drawing.Size(279, 113);
this.lblInfoJ1.TabIndex = 3;
this.lblInfoJ1.Text = "Escribe con el teclado\r\nlas palabras que aparecen por
pantalla. \r\n\r\n\r\n\r\n";
this.lblInfoJ1.Visible = false;
//
// pnlJ1
//
this.pnlJ1.BackColor = System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(192)))),
((int)(((byte)(192)))), ((int)(((byte)(255)))));
this.pnlJ1.BorderStyle = System.Windows.Forms.BorderStyle.Fixed3D;
this.pnlJ1.Controls.Add(this.btnJ1VolverMenu);
this.pnlJ1.Controls.Add(this.lblTotalPalabrasJ1);
this.pnlJ1.Controls.Add(this.lblFallosJ1);
this.pnlJ1.Controls.Add(this.lblAciertosJ1);
this.pnlJ1.Location = new System.Drawing.Point(0, 0);
this.pnlJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
this.pnlJ1.Name = "pnlJ1";
this.pnlJ1.Size = new System.Drawing.Size(1077, 86);
this.pnlJ1.TabIndex = 4;
this.pnlJ1.Visible = false;
//
// btnJ1VolverMenu
//
this.btnJ1VolverMenu.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.btnJ1VolverMenu.FlatAppearance.BorderColor = System.Drawing.Color.White;
this.btnJ1VolverMenu.FlatAppearance.CheckedBackColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(255)))), ((int)(((byte)(192)))),
((int)(((byte)(192)))));
this.btnJ1VolverMenu.FlatAppearance.MouseDownBackColor =
System.Drawing.Color.White;
this.btnJ1VolverMenu.FlatAppearance.MouseOverBackColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(255)))), ((int)(((byte)(128)))),
((int)(((byte)(128)))));
this.btnJ1VolverMenu.FlatStyle = System.Windows.Forms.FlatStyle.Flat;
this.btnJ1VolverMenu.Font = new System.Drawing.Font("Bauhaus 93", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.btnJ1VolverMenu.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
this.btnJ1VolverMenu.Location = new System.Drawing.Point(976, 0);
this.btnJ1VolverMenu.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
this.btnJ1VolverMenu.Name = "btnJ1VolverMenu";
this.btnJ1VolverMenu.Size = new System.Drawing.Size(99, 34);
this.btnJ1VolverMenu.TabIndex = 8;
this.btnJ1VolverMenu.Text = "Volver";

```

```

        this.btnJ1VolverMenu.UseVisualStyleBackColor = false;
        this.btnJ1VolverMenu.Visible = false;
        this.btnJ1VolverMenu.Click += new
System.EventHandler(this.btnJ1VolverMenu_Click);
        //
        // lblTotalPalabrasJ1
        //
        this.lblTotalPalabrasJ1.AutoSize = true;
        this.lblTotalPalabrasJ1.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblTotalPalabrasJ1.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic
Bold", 12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.lblTotalPalabrasJ1.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
        this.lblTotalPalabrasJ1.Location = new System.Drawing.Point(437, 31);
        this.lblTotalPalabrasJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
        this.lblTotalPalabrasJ1.Name = "lblTotalPalabrasJ1";
        this.lblTotalPalabrasJ1.Size = new System.Drawing.Size(227, 23);
        this.lblTotalPalabrasJ1.TabIndex = 7;
        this.lblTotalPalabrasJ1.Text = "Palabras en juego:";
        //
        // lblFallosJ1
        //
        this.lblFallosJ1.AutoSize = true;
        this.lblFallosJ1.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblFallosJ1.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Bold", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblFallosJ1.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
        this.lblFallosJ1.Location = new System.Drawing.Point(16, 59);
        this.lblFallosJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
        this.lblFallosJ1.Name = "lblFallosJ1";
        this.lblFallosJ1.Size = new System.Drawing.Size(98, 23);
        this.lblFallosJ1.TabIndex = 6;
        this.lblFallosJ1.Text = "Fallos :";
        //
        // lblAciertosJ1
        //
        this.lblAciertosJ1.AutoSize = true;
        this.lblAciertosJ1.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblAciertosJ1.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Bold",
12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblAciertosJ1.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
        this.lblAciertosJ1.Location = new System.Drawing.Point(16, 15);
        this.lblAciertosJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
        this.lblAciertosJ1.Name = "lblAciertosJ1";
        this.lblAciertosJ1.Size = new System.Drawing.Size(121, 23);
        this.lblAciertosJ1.TabIndex = 5;
        this.lblAciertosJ1.Text = "Aciertos :";
        //
        // txtEntradaJ1
        //
        this.txtEntradaJ1.Location = new System.Drawing.Point(343, 519);
        this.txtEntradaJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
        this.txtEntradaJ1.Name = "txtEntradaJ1";

```

```

        this.txtEntradaJ1.Size = new System.Drawing.Size(373, 22);
        this.txtEntradaJ1.TabIndex = 5;
        this.txtEntradaJ1.Visible = false;
        this.txtEntradaJ1.TextChanged += new
System.EventHandler(this.txtEntradaJ1_TextChanged);
        //
        // btnJ2
        //
        this.btnJ2.Font = new System.Drawing.Font("Stencil", 10.2F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.btnJ2.Location = new System.Drawing.Point(461, 74);
        this.btnJ2.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
        this.btnJ2.Name = "btnJ2";
        this.btnJ2.Size = new System.Drawing.Size(147, 59);
        this.btnJ2.TabIndex = 6;
        this.btnJ2.Text = "Palabras Flash";
        this.btnJ2.UseVisualStyleBackColor = true;
        this.btnJ2.Visible = false;
        this.btnJ2.Click += new System.EventHandler(this.btnJ2_Click);
        this.btnJ2.MouseEnter += new System.EventHandler(this.btnJ2_MouseEnter);
        this.btnJ2.MouseLeave += new System.EventHandler(this.btnJ2_MouseLeave);
        //
        // pnlJ2
        //
        this.pnlJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Yellow;
        this.pnlJ2.BorderStyle = System.Windows.Forms.BorderStyle.Fixed3D;
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.btnJ2VolverMenu);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.lblContadorPalJ2);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.lblAciertosJ2);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.txtIntroJ2);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.lblPalBuscarJ2);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.lblPreguntaJ2);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.lblRondaJ2);
        this.pnlJ2.Controls.Add(this.lblCronoJ2);
        this.pnlJ2.Location = new System.Drawing.Point(0, 464);
        this.pnlJ2.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
        this.pnlJ2.Name = "pnlJ2";
        this.pnlJ2.Size = new System.Drawing.Size(1077, 94);
        this.pnlJ2.TabIndex = 7;
        this.pnlJ2.Visible = false;
        //
        // btnJ2VolverMenu
        //
        this.btnJ2VolverMenu.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.btnJ2VolverMenu.FlatAppearance.BorderColor = System.Drawing.Color.White;
        this.btnJ2VolverMenu.FlatAppearance.CheckedBackColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(255)))), ((int)(((byte)(192)))),
((int)(((byte)(192))))));
        this.btnJ2VolverMenu.FlatAppearance.MouseDownBackColor =
System.Drawing.Color.White;
        this.btnJ2VolverMenu.FlatAppearance.MouseOverBackColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(255)))), ((int)(((byte)(128)))),
((int)(((byte)(128))))));

```

```

        this.btnJ2VolverMenu.FlatStyle = System.Windows.Forms.FlatStyle.Flat;
        this.btnJ2VolverMenu.Font = new System.Drawing.Font("Bauhaus 93", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.btnJ2VolverMenu.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
        this.btnJ2VolverMenu.Location = new System.Drawing.Point(971, 56);
        this.btnJ2VolverMenu.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
        this.btnJ2VolverMenu.Name = "btnJ2VolverMenu";
        this.btnJ2VolverMenu.Size = new System.Drawing.Size(99, 34);
        this.btnJ2VolverMenu.TabIndex = 9;
        this.btnJ2VolverMenu.Text = "Volver";
        this.btnJ2VolverMenu.UseVisualStyleBackColor = false;
        this.btnJ2VolverMenu.Visible = false;
        this.btnJ2VolverMenu.Click += new
System.EventHandler(this.btnJ2VolverMenu_Click);
        //
        // lblContadorPalJ2
        //
        this.lblContadorPalJ2.AutoSize = true;
        this.lblContadorPalJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblContadorPalJ2.Font = new System.Drawing.Font("Cooper Black", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Italic, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblContadorPalJ2.ForeColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(64)))), ((int)(((byte)(64)))),
((int)(((byte)(0))))));
        this.lblContadorPalJ2.Location = new System.Drawing.Point(243, 12);
        this.lblContadorPalJ2.Name = "lblContadorPalJ2";
        this.lblContadorPalJ2.Size = new System.Drawing.Size(22, 23);
        this.lblContadorPalJ2.TabIndex = 6;
        this.lblContadorPalJ2.Text = "0";
        this.lblContadorPalJ2.Visible = false;
        //
        // lblAciertosJ2
        //
        this.lblAciertosJ2.AutoSize = true;
        this.lblAciertosJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblAciertosJ2.Font = new System.Drawing.Font("Cooper Black", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Italic, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblAciertosJ2.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
        this.lblAciertosJ2.Location = new System.Drawing.Point(829, 38);
        this.lblAciertosJ2.Name = "lblAciertosJ2";
        this.lblAciertosJ2.Size = new System.Drawing.Size(109, 23);
        this.lblAciertosJ2.TabIndex = 5;
        this.lblAciertosJ2.Text = "Aciertos :";
        //
        // txtIntroJ2
        //
        this.txtIntroJ2.Location = new System.Drawing.Point(604, 38);
        this.txtIntroJ2.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
        this.txtIntroJ2.Name = "txtIntroJ2";
        this.txtIntroJ2.Size = new System.Drawing.Size(164, 22);
        this.txtIntroJ2.TabIndex = 4;
        this.txtIntroJ2.TextChanged += new
System.EventHandler(this.txtIntroJ2_TextChanged);

```

```

//
// lblPalBuscarJ2
//
this.lblPalBuscarJ2.AutoSize = true;
this.lblPalBuscarJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblPalBuscarJ2.Font = new System.Drawing.Font("Cooper Black", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Italic, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblPalBuscarJ2.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
this.lblPalBuscarJ2.Location = new System.Drawing.Point(489, 41);
this.lblPalBuscarJ2.Name = "lblPalBuscarJ2";
this.lblPalBuscarJ2.Size = new System.Drawing.Size(0, 23);
this.lblPalBuscarJ2.TabIndex = 3;
//
// lblPreguntaJ2
//
this.lblPreguntaJ2.AutoSize = true;
this.lblPreguntaJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblPreguntaJ2.Font = new System.Drawing.Font("Cooper Black", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Italic, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblPreguntaJ2.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
this.lblPreguntaJ2.Location = new System.Drawing.Point(243, 41);
this.lblPreguntaJ2.Name = "lblPreguntaJ2";
this.lblPreguntaJ2.Size = new System.Drawing.Size(210, 23);
this.lblPreguntaJ2.TabIndex = 2;
this.lblPreguntaJ2.Text = "¿Cuántas Palabras ?";
//
// lblRondaJ2
//
this.lblRondaJ2.AutoSize = true;
this.lblRondaJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblRondaJ2.Font = new System.Drawing.Font("Cooper Black", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Italic, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblRondaJ2.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
this.lblRondaJ2.Location = new System.Drawing.Point(15, 59);
this.lblRondaJ2.Name = "lblRondaJ2";
this.lblRondaJ2.Size = new System.Drawing.Size(86, 23);
this.lblRondaJ2.TabIndex = 1;
this.lblRondaJ2.Text = "Ronda :";
//
// lblCronoJ2
//
this.lblCronoJ2.AutoSize = true;
this.lblCronoJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblCronoJ2.Font = new System.Drawing.Font("Cooper Black", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Italic, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblCronoJ2.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.HighlightText;
this.lblCronoJ2.Location = new System.Drawing.Point(16, 12);
this.lblCronoJ2.Name = "lblCronoJ2";
this.lblCronoJ2.Size = new System.Drawing.Size(97, 23);
this.lblCronoJ2.TabIndex = 0;
this.lblCronoJ2.Text = "Tiempo :";
//
// tmrCronoJ2

```

```

//
this.tmrCronoJ2.Interval = 1000;
this.tmrCronoJ2.Tick += new System.EventHandler(this.tmrCronoJ2_Tick);
//
// lblInfoJ2
//
this.lblInfoJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblInfoJ2.Font = new System.Drawing.Font("Arial Rounded MT Bold", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblInfoJ2.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
this.lblInfoJ2.Location = new System.Drawing.Point(413, 181);
this.lblInfoJ2.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
this.lblInfoJ2.Name = "lblInfoJ2";
this.lblInfoJ2.Size = new System.Drawing.Size(311, 185);
this.lblInfoJ2.TabIndex = 8;
this.lblInfoJ2.Text = "Tendrás 10 segundos para contar el número de palabras
solicitado.\r\n\r\nDespués escr" +
"ibe el número por teclado.";
this.lblInfoJ2.Visible = false;
//
// tmrLlenarPalJ2
//
this.tmrLlenarPalJ2.Interval = 350;
this.tmrLlenarPalJ2.Tick += new System.EventHandler(this.tmrLlenarPalJ2_Tick);
//
// btnJ3
//
this.btnJ3.Font = new System.Drawing.Font("Stencil", 10.2F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.btnJ3.Location = new System.Drawing.Point(828, 74);
this.btnJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
this.btnJ3.Name = "btnJ3";
this.btnJ3.Size = new System.Drawing.Size(147, 59);
this.btnJ3.TabIndex = 9;
this.btnJ3.Text = "Encuentra La Palabra";
this.btnJ3.UseVisualStyleBackColor = true;
this.btnJ3.Visible = false;
this.btnJ3.Click += new System.EventHandler(this.btnJ3_Click);
this.btnJ3.MouseEnter += new System.EventHandler(this.btnJ3_MouseEnter);
this.btnJ3.MouseLeave += new System.EventHandler(this.btnJ3_MouseLeave);
//
// pnlJ3
//
this.pnlJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Gold;
this.pnlJ3.BorderStyle = System.Windows.Forms.BorderStyle.Fixed3D;
this.pnlJ3.Controls.Add(this.btnJ3VolverMenu);
this.pnlJ3.Controls.Add(this.lblAvisoJ3);
this.pnlJ3.Controls.Add(this.lblCronoJ3);
this.pnlJ3.Controls.Add(this.lblPalBuscarJ3);
this.pnlJ3.Controls.Add(this.lblPreguntaJ3);
this.pnlJ3.Controls.Add(this.lblAciertosJ3);
this.pnlJ3.Location = new System.Drawing.Point(1019, 332);
this.pnlJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);

```

```

        this.pnlJ3.Name = "pnlJ3";
        this.pnlJ3.Size = new System.Drawing.Size(1087, 124);
        this.pnlJ3.TabIndex = 10;
        this.pnlJ3.Visible = false;
        //
        // btnJ3VolverMenu
        //
        this.btnJ3VolverMenu.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.btnJ3VolverMenu.FlatAppearance.BorderColor = System.Drawing.Color.White;
        this.btnJ3VolverMenu.FlatAppearance.CheckedBackColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(255)))), ((int)(((byte)(192)))),
((int)(((byte)(192))))));
        this.btnJ3VolverMenu.FlatAppearance.MouseDownBackColor =
System.Drawing.Color.White;
        this.btnJ3VolverMenu.FlatAppearance.MouseOverBackColor =
System.Drawing.Color.FromArgb(((int)(((byte)(255)))), ((int)(((byte)(128)))),
((int)(((byte)(128))))));
        this.btnJ3VolverMenu.FlatStyle = System.Windows.Forms.FlatStyle.Flat;
        this.btnJ3VolverMenu.Font = new System.Drawing.Font("Bauhaus 93", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.btnJ3VolverMenu.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ButtonHighlight;
        this.btnJ3VolverMenu.Location = new System.Drawing.Point(976, 2);
        this.btnJ3VolverMenu.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
        this.btnJ3VolverMenu.Name = "btnJ3VolverMenu";
        this.btnJ3VolverMenu.Size = new System.Drawing.Size(99, 34);
        this.btnJ3VolverMenu.TabIndex = 10;
        this.btnJ3VolverMenu.Text = "Volver";
        this.btnJ3VolverMenu.UseVisualStyleBackColor = false;
        this.btnJ3VolverMenu.Click += new
System.EventHandler(this.btnJ3VolverMenu_Click);
        //
        // lblAvisoJ3
        //
        this.lblAvisoJ3.AutoSize = true;
        this.lblAvisoJ3.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Light", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblAvisoJ3.Location = new System.Drawing.Point(381, 92);
        this.lblAvisoJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
        this.lblAvisoJ3.Name = "lblAvisoJ3";
        this.lblAvisoJ3.Size = new System.Drawing.Size(0, 21);
        this.lblAvisoJ3.TabIndex = 4;
        //
        // lblCronoJ3
        //
        this.lblCronoJ3.AutoSize = true;
        this.lblCronoJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblCronoJ3.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Light", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblCronoJ3.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
        this.lblCronoJ3.Location = new System.Drawing.Point(868, 92);
        this.lblCronoJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
        this.lblCronoJ3.Name = "lblCronoJ3";
        this.lblCronoJ3.Size = new System.Drawing.Size(93, 21);
        this.lblCronoJ3.TabIndex = 3;

```



```

this.lblCronoJ3.Text = "Tiempo :";
//
// lblPalBuscarJ3
//
this.lblPalBuscarJ3.AutoSize = true;
this.lblPalBuscarJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblPalBuscarJ3.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Bold",
12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)0));
this.lblPalBuscarJ3.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
this.lblPalBuscarJ3.Location = new System.Drawing.Point(615, 63);
this.lblPalBuscarJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
this.lblPalBuscarJ3.Name = "lblPalBuscarJ3";
this.lblPalBuscarJ3.Size = new System.Drawing.Size(70, 23);
this.lblPalBuscarJ3.TabIndex = 2;
this.lblPalBuscarJ3.Text = "PEPE";
//
// lblPreguntaJ3
//
this.lblPreguntaJ3.AutoSize = true;
this.lblPreguntaJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblPreguntaJ3.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Light",
12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)0));
this.lblPreguntaJ3.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
this.lblPreguntaJ3.Location = new System.Drawing.Point(385, 63);
this.lblPreguntaJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
this.lblPreguntaJ3.Name = "lblPreguntaJ3";
this.lblPreguntaJ3.Size = new System.Drawing.Size(207, 21);
this.lblPreguntaJ3.TabIndex = 1;
this.lblPreguntaJ3.Text = "Palabra a buscar :";
//
// lblAciertosJ3
//
this.lblAciertosJ3.AutoSize = true;
this.lblAciertosJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblAciertosJ3.Font = new System.Drawing.Font("Copperplate Gothic Light",
12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)0));
this.lblAciertosJ3.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
this.lblAciertosJ3.Location = new System.Drawing.Point(27, 92);
this.lblAciertosJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
this.lblAciertosJ3.Name = "lblAciertosJ3";
this.lblAciertosJ3.Size = new System.Drawing.Size(118, 21);
this.lblAciertosJ3.TabIndex = 0;
this.lblAciertosJ3.Text = "Aciertos :";
//
// tmrCronoJ3
//
this.tmrCronoJ3.Interval = 1000;
this.tmrCronoJ3.Tick += new System.EventHandler(this.tmrCronoJ3_Tick);
//
// tmrNuevaPartidaJ3
//
this.tmrNuevaPartidaJ3.Tick += new
System.EventHandler(this.tmrNuevaPartidaJ3_Tick);

```

```

//
// lblInfoJ3
//
this.lblInfoJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
this.lblInfoJ3.Font = new System.Drawing.Font("Arial Rounded MT Bold", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblInfoJ3.ForeColor = System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
this.lblInfoJ3.Location = new System.Drawing.Point(811, 181);
this.lblInfoJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4, 0);
this.lblInfoJ3.Name = "lblInfoJ3";
this.lblInfoJ3.Size = new System.Drawing.Size(220, 80);
this.lblInfoJ3.TabIndex = 11;
this.lblInfoJ3.Text = "Tienes 5 segundos para encontrar la palabra
solicitada.\r\n\r\n\r\n\r\n";
this.lblInfoJ3.Visible = false;
//
// pnlDatosUsuario
//
this.pnlDatosUsuario.BackColor = System.Drawing.Color.DimGray;
this.pnlDatosUsuario.BorderStyle =
System.Windows.Forms.BorderStyle.FixedSingle;
this.pnlDatosUsuario.Controls.Add(this.lblAvisoDatoUsuario);
this.pnlDatosUsuario.Controls.Add(this.btnCrearUsuario);
this.pnlDatosUsuario.Controls.Add(this.txtEntradaUsuario);
this.pnlDatosUsuario.Controls.Add(this.lblNickUsuario);
this.pnlDatosUsuario.Location = new System.Drawing.Point(281, 139);
this.pnlDatosUsuario.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
this.pnlDatosUsuario.Name = "pnlDatosUsuario";
this.pnlDatosUsuario.Size = new System.Drawing.Size(515, 243);
this.pnlDatosUsuario.TabIndex = 12;
this.pnlDatosUsuario.Visible = false;
//
// lblAvisoDatoUsuario
//
this.lblAvisoDatoUsuario.AutoSize = true;
this.lblAvisoDatoUsuario.Font = new System.Drawing.Font("Microsoft Sans Serif",
12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.lblAvisoDatoUsuario.ForeColor = System.Drawing.Color.Firebrick;
this.lblAvisoDatoUsuario.Location = new System.Drawing.Point(35, 127);
this.lblAvisoDatoUsuario.Name = "lblAvisoDatoUsuario";
this.lblAvisoDatoUsuario.Size = new System.Drawing.Size(0, 25);
this.lblAvisoDatoUsuario.TabIndex = 12;
this.lblAvisoDatoUsuario.Visible = false;
//
// btnCrearUsuario
//
this.btnCrearUsuario.Font = new System.Drawing.Font("Broadway", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
this.btnCrearUsuario.Location = new System.Drawing.Point(196, 162);
this.btnCrearUsuario.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
this.btnCrearUsuario.Name = "btnCrearUsuario";
this.btnCrearUsuario.Size = new System.Drawing.Size(133, 34);
this.btnCrearUsuario.TabIndex = 11;

```

```

        this.btnCrearUsuario.Text = "ACEPTAR";
        this.btnCrearUsuario.UseVisualStyleBackColor = true;
        this.btnCrearUsuario.Click += new
System.EventHandler(this.btnCrearUsuario_Click);
        //
        // txtEntradaUsuario
        //
        this.txtEntradaUsuario.Location = new System.Drawing.Point(303, 87);
        this.txtEntradaUsuario.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
        this.txtEntradaUsuario.Name = "txtEntradaUsuario";
        this.txtEntradaUsuario.Size = new System.Drawing.Size(164, 22);
        this.txtEntradaUsuario.TabIndex = 10;
        //
        // lblNickUsuario
        //
        this.lblNickUsuario.AutoSize = true;
        this.lblNickUsuario.Font = new System.Drawing.Font("Broadway", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblNickUsuario.Location = new System.Drawing.Point(33, 85);
        this.lblNickUsuario.Name = "lblNickUsuario";
        this.lblNickUsuario.Size = new System.Drawing.Size(251, 22);
        this.lblNickUsuario.TabIndex = 0;
        this.lblNickUsuario.Text = "Nick/Apodo/Nombre";
        //
        // lblJugadorActivo
        //
        this.lblJugadorActivo.AutoSize = true;
        this.lblJugadorActivo.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblJugadorActivo.Font = new System.Drawing.Font("Stencil", 12F,
System.Drawing.FontStyle.Bold, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.lblJugadorActivo.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
        this.lblJugadorActivo.Location = new System.Drawing.Point(28, 433);
        this.lblJugadorActivo.Name = "lblJugadorActivo";
        this.lblJugadorActivo.Size = new System.Drawing.Size(175, 24);
        this.lblJugadorActivo.TabIndex = 13;
        this.lblJugadorActivo.Text = "Está Jugando :";
        this.lblJugadorActivo.Visible = false;
        //
        // lblPuntuacionActualJ1
        //
        this.lblPuntuacionActualJ1.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblPuntuacionActualJ1.Font = new System.Drawing.Font("Arial Rounded MT
Bold", 12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.lblPuntuacionActualJ1.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
        this.lblPuntuacionActualJ1.Location = new System.Drawing.Point(77, 336);
        this.lblPuntuacionActualJ1.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4,
0);

        this.lblPuntuacionActualJ1.Name = "lblPuntuacionActualJ1";
        this.lblPuntuacionActualJ1.Size = new System.Drawing.Size(212, 30);
        this.lblPuntuacionActualJ1.TabIndex = 14;
        this.lblPuntuacionActualJ1.Text = "Tú puntuación :\r\n\r\n\r\n\r\n\r\n\r\n";

```

```

        this.lblPuntuacionActualJ1.Visible = false;
        //
        // lblPuntuacionActualJ2
        //
        this.lblPuntuacionActualJ2.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblPuntuacionActualJ2.Font = new System.Drawing.Font("Arial Rounded MT
Bold", 12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.lblPuntuacionActualJ2.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
        this.lblPuntuacionActualJ2.Location = new System.Drawing.Point(457, 336);
        this.lblPuntuacionActualJ2.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4,
0);

        this.lblPuntuacionActualJ2.Name = "lblPuntuacionActualJ2";
        this.lblPuntuacionActualJ2.Size = new System.Drawing.Size(212, 30);
        this.lblPuntuacionActualJ2.TabIndex = 15;
        this.lblPuntuacionActualJ2.Text = "Tú puntuación : \r\n\r\n\r\n\r\n\r\n\r\n";
        this.lblPuntuacionActualJ2.Visible = false;
        //
        // lblPuntuacionActualJ3
        //
        this.lblPuntuacionActualJ3.BackColor = System.Drawing.Color.Transparent;
        this.lblPuntuacionActualJ3.Font = new System.Drawing.Font("Arial Rounded MT
Bold", 12F, System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point,
((byte)(0)));
        this.lblPuntuacionActualJ3.ForeColor =
System.Drawing.SystemColors.ControlLightLight;
        this.lblPuntuacionActualJ3.Location = new System.Drawing.Point(819, 336);
        this.lblPuntuacionActualJ3.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4, 0, 4,
0);

        this.lblPuntuacionActualJ3.Name = "lblPuntuacionActualJ3";
        this.lblPuntuacionActualJ3.Size = new System.Drawing.Size(212, 30);
        this.lblPuntuacionActualJ3.TabIndex = 16;
        this.lblPuntuacionActualJ3.Text = "Tú puntuación : \r\n\r\n\r\n\r\n\r\n\r\n";
        this.lblPuntuacionActualJ3.Visible = false;
        //
        // btnMostrarPuntuaciones
        //
        this.btnMostrarPuntuaciones.Font = new System.Drawing.Font("Stencil", 10.2F,
System.Drawing.FontStyle.Regular, System.Drawing.GraphicsUnit.Point, ((byte)(0)));
        this.btnMostrarPuntuaciones.Location = new System.Drawing.Point(875, 478);
        this.btnMostrarPuntuaciones.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
        this.btnMostrarPuntuaciones.Name = "btnMostrarPuntuaciones";
        this.btnMostrarPuntuaciones.Size = new System.Drawing.Size(165, 64);
        this.btnMostrarPuntuaciones.TabIndex = 18;
        this.btnMostrarPuntuaciones.Text = "Puntuaciones";
        this.btnMostrarPuntuaciones.UseVisualStyleBackColor = true;
        this.btnMostrarPuntuaciones.Visible = false;
        this.btnMostrarPuntuaciones.Click += new
System.EventHandler(this.btnMostrarPuntuaciones_Click);
        //
        // dgvPuntuaciones
        //
        this.dgvPuntuaciones.BackgroundColor = System.Drawing.Color.DimGray;

```

```

        this.dgvPuntuaciones.ColumnHeadersHeightSizeMode =
System.Windows.Forms.DataGridViewColumnHeadersHeightSizeMode.AutoSize;
        this.dgvPuntuaciones.GridColor = System.Drawing.Color.DimGray;
        this.dgvPuntuaciones.Location = new System.Drawing.Point(102, 71);
        this.dgvPuntuaciones.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(3, 2, 3, 2);
        this.dgvPuntuaciones.Name = "dgvPuntuaciones";
        this.dgvPuntuaciones.RowTemplate.Height = 24;
        this.dgvPuntuaciones.Size = new System.Drawing.Size(895, 385);
        this.dgvPuntuaciones.TabIndex = 19;
        this.dgvPuntuaciones.Visible = false;
        //
        // FrmEntrenamiento
        //
        this.AutoScaleDimensions = new System.Drawing.SizeF(8F, 16F);
        this.AutoScaleMode = System.Windows.Forms.AutoScaleMode.Font;
        this.BackColor = System.Drawing.Color.White;
        this.ClientSize = new System.Drawing.Size(1067, 554);
        this.Controls.Add(this.dgvPuntuaciones);
        this.Controls.Add(this.pnlDatosUsuario);
        this.Controls.Add(this.pnlJ3);
        this.Controls.Add(this.lblPuntuacionActualJ3);
        this.Controls.Add(this.lblPuntuacionActualJ2);
        this.Controls.Add(this.lblPuntuacionActualJ1);
        this.Controls.Add(this.lblJugadorActivo);
        this.Controls.Add(this.btnJ1);
        this.Controls.Add(this.btnJ3);
        this.Controls.Add(this.btnMostrarPuntuaciones);
        this.Controls.Add(this.lblInfoJ2);
        this.Controls.Add(this.pnlJ2);
        this.Controls.Add(this.lblInfoJ3);
        this.Controls.Add(this.btnJ2);
        this.Controls.Add(this.pnlJ1);
        this.Controls.Add(this.lblInfoJ1);
        this.Controls.Add(this.txtEntradaJ1);
        this.Cursor = System.Windows.Forms.Cursors.Hand;
        this.DoubleBuffered = true;
        this.FormBorderStyle = System.Windows.Forms.FormBorderStyle.FixedToolWindow;
        this.Margin = new System.Windows.Forms.Padding(4);
        this.Name = "FrmEntrenamiento";
        this.SizeGripStyle = System.Windows.Forms.SizeGripStyle.Hide;
        this.StartPosition = System.Windows.Forms.FormStartPosition.CenterScreen;
        this.Text = "Entrenamiento Cognitivo y Más";
        this.Load += new System.EventHandler(this.FrmEntrenamiento_Load);
        this.pnlJ1.ResumeLayout(false);
        this.pnlJ1.PerformLayout();
        this.pnlJ2.ResumeLayout(false);
        this.pnlJ2.PerformLayout();
        this.pnlJ3.ResumeLayout(false);
        this.pnlJ3.PerformLayout();
        this.pnlDatosUsuario.ResumeLayout(false);
        this.pnlDatosUsuario.PerformLayout();
        ((System.ComponentModel.ISupportInitialize)(this.dgvPuntuaciones)).EndInit();
        this.ResumeLayout(false);

```

```

        this.PerformLayout();

    }

    #endregion

    private System.Windows.Forms.Timer tmrJ1;
    private System.Windows.Forms.Button btnJ1;
    private System.Windows.Forms.Label lblInfoJ1;
    private System.Windows.Forms.Panel pnlJ1;
    private System.Windows.Forms.Label lblTotalPalabrasJ1;
    private System.Windows.Forms.Label lblFallosJ1;
    private System.Windows.Forms.Label lblAciertosJ1;
    private System.Windows.Forms.TextBox txtEntradaJ1;
    private System.Windows.Forms.Button btnJ1VolverMenu;
    private System.Windows.Forms.Button btnJ2;
    private System.Windows.Forms.Panel pnlJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblCronoJ2;
    private System.Windows.Forms.Timer tmrCronoJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblContadorPalJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblAciertosJ2;
    private System.Windows.Forms.TextBox txtIntroJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblPalBuscarJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblPreguntaJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblRondaJ2;
    private System.Windows.Forms.Button btnJ2VolverMenu;
    private System.Windows.Forms.Label lblInfoJ2;
    private System.Windows.Forms.Timer tmrLlenarPalJ2;
    private System.Windows.Forms.Button btnJ3;
    private System.Windows.Forms.Panel pnlJ3;
    private System.Windows.Forms.Label lblPreguntaJ3;
    private System.Windows.Forms.Label lblAciertosJ3;
    private System.Windows.Forms.Label lblAvisoJ3;
    private System.Windows.Forms.Label lblCronoJ3;
    private System.Windows.Forms.Label lblPalBuscarJ3;
    private System.Windows.Forms.Timer tmrCronoJ3;
    private System.Windows.Forms.Timer tmrNuevaPartidaJ3;
    private System.Windows.Forms.Label lblInfoJ3;
    private System.Windows.Forms.Button btnJ3VolverMenu;
    private System.Windows.Forms.Panel pnlDatosUsuario;
    private System.Windows.Forms.Button btnCrearUsuario;
    private System.Windows.Forms.TextBox txtEntradaUsuario;
    private System.Windows.Forms.Label lblNickUsuario;
    private System.Windows.Forms.Label lblJugadorActivo;
    private System.Windows.Forms.Label lblAvisoDatoUsuario;
    private System.Windows.Forms.Label lblPuntuacionActualJ1;
    private System.Windows.Forms.Label lblPuntuacionActualJ2;
    private System.Windows.Forms.Label lblPuntuacionActualJ3;
    private System.Windows.Forms.Button btnMostrarPuntuaciones;
    private System.Windows.Forms.DataGridView dgvPuntuaciones;
}
}

```