



PROYECTO FINAL FLUTTER: MEMORAMA CARD MANUAL USUARIO

Jorge Benítez Lladó

2DAM

*Programación Multimedia y
Dispositivos Móviles*

Índice

1. Introducción.....	3
2. Requisitos Mínimos.....	3
2.a Hardware.....	3
2.b Sistema Operativo.....	3
2.c Programas.....	3
La aplicación está desarrollada con Flutter, por lo que no se requiere ningún software adicional para ejecutarla en dispositivos Android.....	3
2.d Configuración adicional.....	3
Conexión a Internet: Necesaria para el inicio de sesión y para guardar el progreso del jugador en la base de datos de Firebase.....	3
3. Cómo instalar la aplicación.....	3
4. Cómo ejecutar la aplicación.....	4
5. Interfaz de la aplicación.....	4
5.a Login.....	4
5.b Registro.....	5
5.c PaginaHome.....	6
5.d MemoryGameScreen.....	7
6. Errores más comunes / FAQs.....	8
6.a Durante la instalación.....	8
6.b Durante la ejecución.....	8
7. Enlaces de interés.....	8

1. Introducción

La aplicación de Juego de Memoria está diseñada para ofrecer una experiencia de juego divertida y desafiante, donde los usuarios deben emparejar cartas con imágenes similares. Esta aplicación permite a los usuarios disfrutar de una dinámica de juego interesante mientras compiten por obtener el mejor tiempo y el menor número de movimientos. Además, la app incluye un sistema de autenticación con Firebase para registrar el progreso y las estadísticas del jugador.

El propósito de esta aplicación es proporcionar entretenimiento a los usuarios que disfrutan de juegos de memoria, además de permitirles seguir sus avances a lo largo del tiempo, comparando su rendimiento en diferentes niveles de dificultad.

2. Requisitos Mínimos

2.a Hardware

Dispositivo móvil o tablet con una pantalla táctil.

Al menos 2GB de RAM para un rendimiento fluido.

2.b Sistema Operativo

Android 6.0 o superior.

2.c Programas

La aplicación está desarrollada con Flutter, por lo que no se requiere ningún software adicional para ejecutarla en dispositivos Android.

2.d Configuración adicional

Conexión a Internet: Necesaria para el inicio de sesión y para guardar el progreso del jugador en la base de datos de Firebase.

3. Cómo instalar la aplicación

Instalación desde archivo APK :

- Descarga el archivo APK desde el repositorio.
- Habilita la opción "Instalar aplicaciones de fuentes desconocidas" desde la configuración de tu dispositivo.

4. Cómo ejecutar la aplicación

Una vez instalada, encontrarás el icono de la aplicación en la pantalla de inicio o en el menú de aplicaciones.

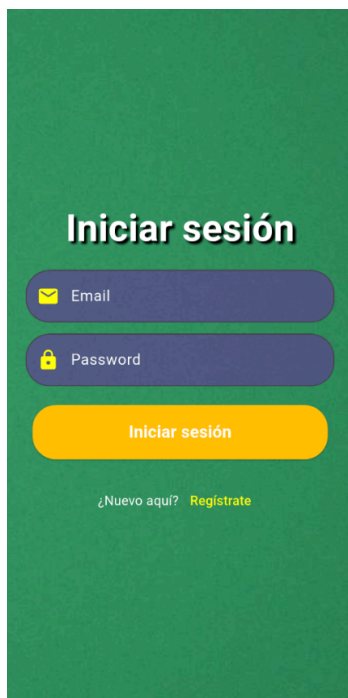
Toca el icono para abrir la aplicación.

Una vez iniciada la aplicación deberás registrarte si no te has registrado aún o iniciar sesión si ya tienes una cuenta.

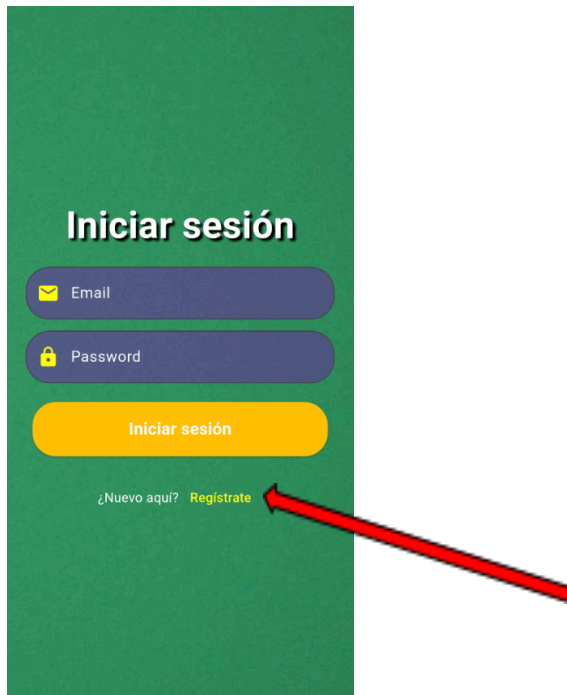
5. Interfaz de la aplicación

5.a Login

- En la pantalla de **Login**, ingresa tu correo electrónico y contraseña para iniciar sesión.



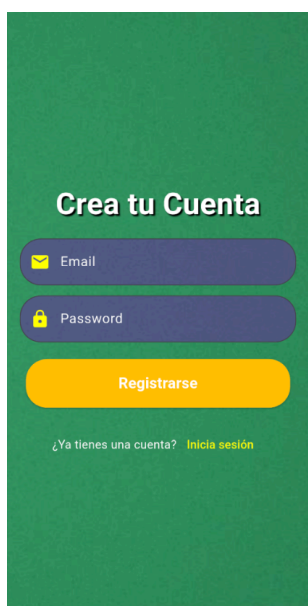
- Si aún no tienes una cuenta, puedes registrarte directamente desde la misma pantalla.



- Después de pulsar iniciar sesión y esten los datos correctos, serás redirigido a la pantalla principal (**PaginaHome**).

5.b Registro

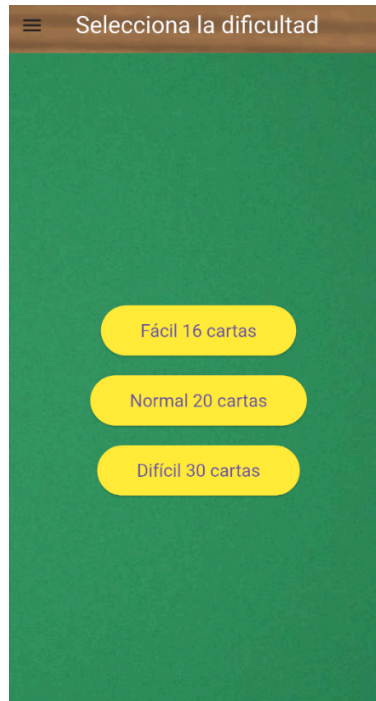
- En la pantalla de **Registro**, ingresa tu correo electrónico y una contraseña para crear una nueva cuenta.



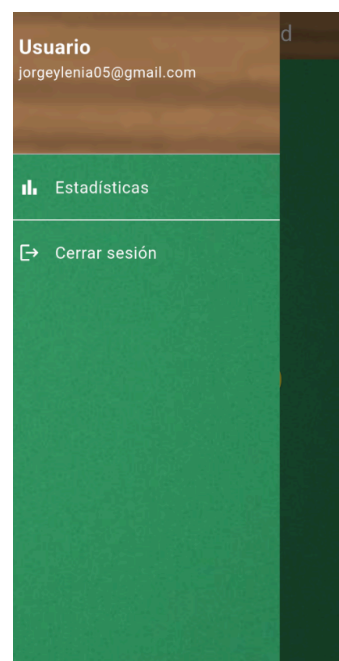
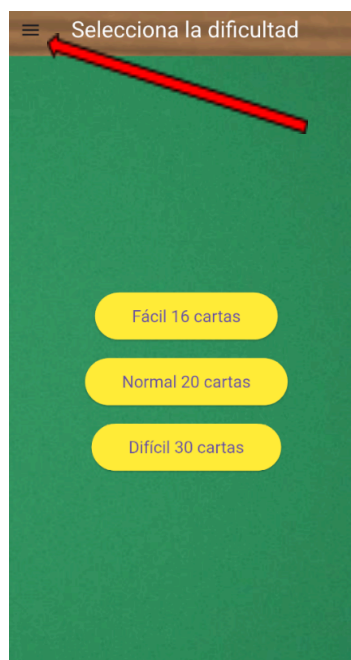
- Después de pulsar registrarse, podrás iniciar sesión de inmediato y comenzar a disfrutar de la aplicación.

5.c PaginaHome

- Esta es la pantalla principal de la aplicación después de que inicies sesión. Desde aquí, podrás:
 - **Iniciar el juego:** Tocar el botón para comenzar una nueva partida del juego con el modo seleccionado.



- Navegar desde el drawer
 - **Ver estadísticas:** Donde podrás ver tus mejores estadísticas en cada modo.
 - **Cerrar sesión:** Si decides salir, puedes cerrar sesión y regresar a la pantalla de Login.

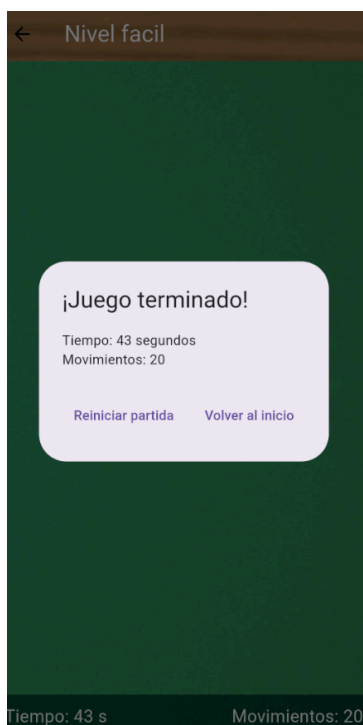


5.d MemoryGameScreen

- Esta es la pantalla donde se juega el juego de memoria.
- Tendrás un tablero con cartas que debes voltear para encontrar y emparejar imágenes similares.
- Durante la partida, se muestra el tiempo transcurrido y el número de movimientos realizados.



- Al completar la partida, podrás ver un resumen con tu rendimiento (tiempo y movimientos), y te ofrecerá la opción de reiniciar el juego o volver a la pantalla de inicio.



6. Errores más comunes / FAQs

6.a Durante la instalación

Pregunta: No puedo instalar el archivo APK.

- **Respuesta:** Verifica que has habilitado la opción para instalar aplicaciones desde fuentes desconocidas en tu dispositivo. Además, asegúrate de tener suficiente espacio de almacenamiento en tu dispositivo.

6.b Durante la ejecución

Pregunta: La aplicación se cierra inesperadamente.

- **Respuesta:** Asegúrate de que tienes suficiente espacio de almacenamiento en tu dispositivo y que estás usando una versión compatible de Android. Si el problema persiste, reinicia tu dispositivo y vuelve a intentar.

Pregunta: No puedo iniciar sesión o registrarme.

- **Respuesta:** Verifica que estás ingresando un correo electrónico válido y una contraseña correcta.

7. Enlaces de interés

Repositorio de GitHub: <https://github.com/jorgebenitezz05/Proyecto-Final-Flutter.git>