

MANUAL DE USUARIO DE JUEGO DE MEMORIA

by Juan Pablo Orizabal Gil

Carné: 201730318

MANUAL DE USUARIO

El juego es de tipo memoria, es decir de levantar dos cartas y si son iguales obtienes una recompensa, en este caso obtienes puntos, los cuales son los que determinan quien gano o quien perdió la partida.

Iniciar en el Juego

Al nada mas iniciar la aplicación se mostrara el menú inicio y el menú principal, este menú principal se mantiene siempre, sin embargo el menu de inicio no, es aquí donde se podrá crear a un jugador nuevo, si se tiene seleccionada la casilla de si crear jugador se mostrara donde ingresar los datos, si no esta rellena esta se ocultara. Nota: NO dejara crear a jugadores con el mismo nombre.

Iniciar una partida

En el menú principal esta el botón de “juego” el cual es el que podrá iniciar una partida, luego de darle click se habilitara un panel el cual es donde pedirá los nombres de los jugadores que estarán en el reto, así como la dificultad en la que desean jugar, si se selecciono al mismo jugador no dejara iniciar partida, esto con fines de jugabilidad.

En partida

Cuando se esta en una partida se activara el panel según cual escogió en el menú de iniciar partida, aquí en estos paneles de partida se visualizaran las cartas según la dificultad, así como quien lleva el turno, y los punteos de cada jugador.

Los punteos y el turno se actualizara cada vez que se quite el mouse de la ultima carta seleccionada.

Finalizar una partida

Al momento en el cual ya no hay mas cartas que voltear la partida acaba automáticamente y muestra con un mensaje emergente quien fue el que la gano así como con que punteo termino.

Post-partida

Luego de finalizar una partida el juego lo enviara al menú de inicio en el cual es donde empezó, y mediante el menú principal podrá navegar por todo el juego.

¿Como se prepara una partida y como es el punteo?

La forma en la que se empezara la partida es de forma aleatoria, y sin importar si escogiste dos cartas iguales o no, cambiara de turno. Por cada par acertado obtienes 50 puntos que se sumaran a los que ya llevas, y por cada par no acertado perderás 10 puntos de los que ya tienes, si al restarle 10 puntos la suma es menor de 0 el punteo se quedara como 0.

Botón Reportes

Este botón sirve para activar un panel el cual es el de escoger un reporte, aquí mostrara dos botones los cuales lo enviaran al reporte seleccionado, solo existen dos reportes, el de ganadores, y el del punteo mas alto.

Reporte jugadores Ganadores

En este reporte solo entran los jugadores que ganaron una partida, si acaba en empate o pierden no entran, y los muestra conforme se jugaron las partidas, los elementos que muestra es mediante una JTable la clave, el nombre del jugador, el punteo del ganador, el nombre del perdedor, y la hora y fecha.

Así como también un botón el cual podrá re ordenar a los jugadores de mayor a menor punteo.

Tabla de jugadores ganadores ordenados

Muestra por una JTable a los jugadores ganadores pero ordenados por punteo de mayor a menor.

Reporte Mayor Punteo

Muestra el nombre y el punteo del jugador que mas puntos ha obtenido en partida, sin importar si es fácil, normal, o difícil.

Botón Acerca De

Este botón al hacerle click muestra un mensaje emergente con los datos del desarrollador de la aplicación así como las circunstancias bajo las que trabajo.

Botón Ayuda

Muestra una pequeña ayuda por si se esta desorientado en los menús del juego.

Botón Menú Principal

Activa el panel donde esta el Menú Inicio, es donde se crearan jugadores.