

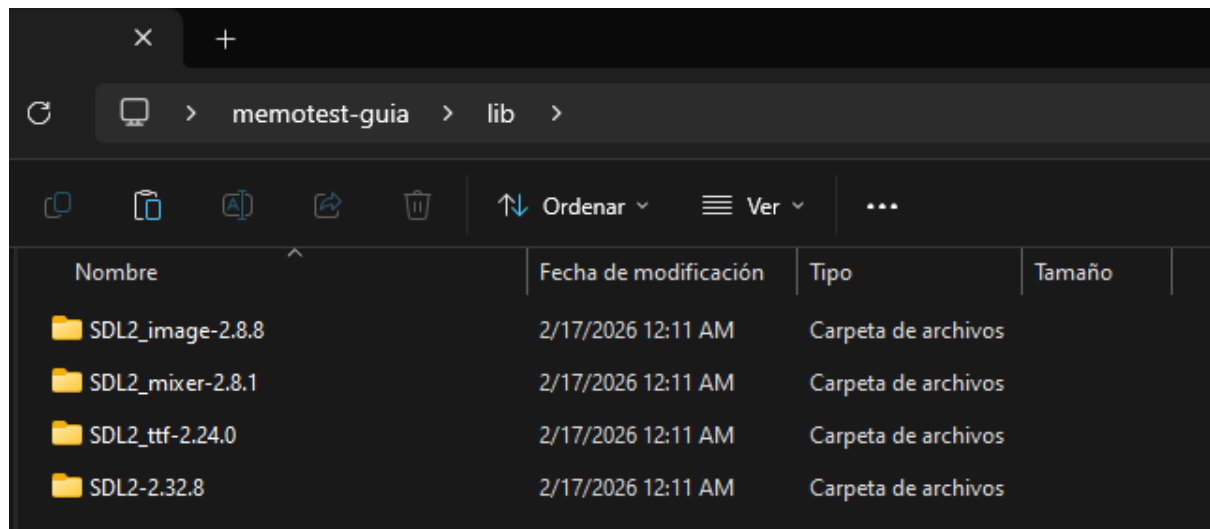
# Documentacion Juego Memotest - Tópicos

Preparación del entorno:

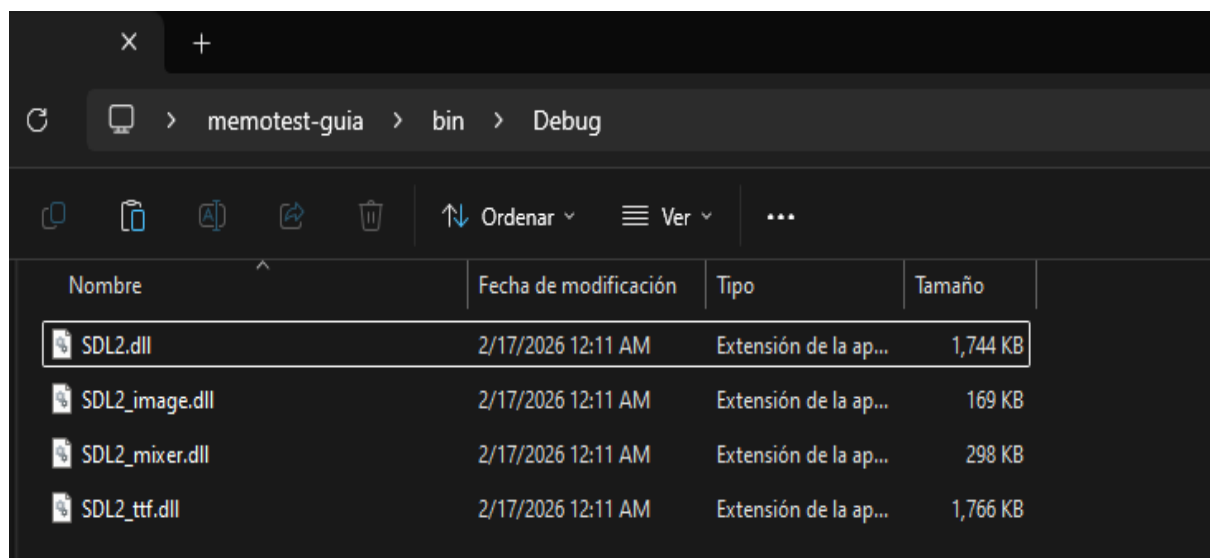
Archivos

1. Descargar SDL2  
[github.com/libsdlorg/SDL/releases/download/release-2.32.8/SDL2-devel-2.32.8-mingw.zip](https://github.com/libsdlorg/SDL/releases/download/release-2.32.8/SDL2-devel-2.32.8-mingw.zip)
2. Descargar SDL2\_mixer  
[github.com/libsdlorg/SDL\\_mixer/releases/download/release-2.8.1/SDL2\\_mixer-devel-2.8.1-mingw.zip](https://github.com/libsdlorg/SDL_mixer/releases/download/release-2.8.1/SDL2_mixer-devel-2.8.1-mingw.zip)
3. Descargar SDL2\_ttf  
[github.com/libsdlorg/SDL\\_image/releases/download/release-2.8.8/SDL2\\_image-devel-2.8.8-mingw.zip](https://github.com/libsdlorg/SDL_image/releases/download/release-2.8.8/SDL2_image-devel-2.8.8-mingw.zip)
4. Descargar SDL2\_image  
[github.com/libsdlorg/SDL\\_ttf/releases/download/release-2.24.0/SDL2\\_ttf-devel-2.24.0-mingw.zip](https://github.com/libsdlorg/SDL_ttf/releases/download/release-2.24.0/SDL2_ttf-devel-2.24.0-mingw.zip)

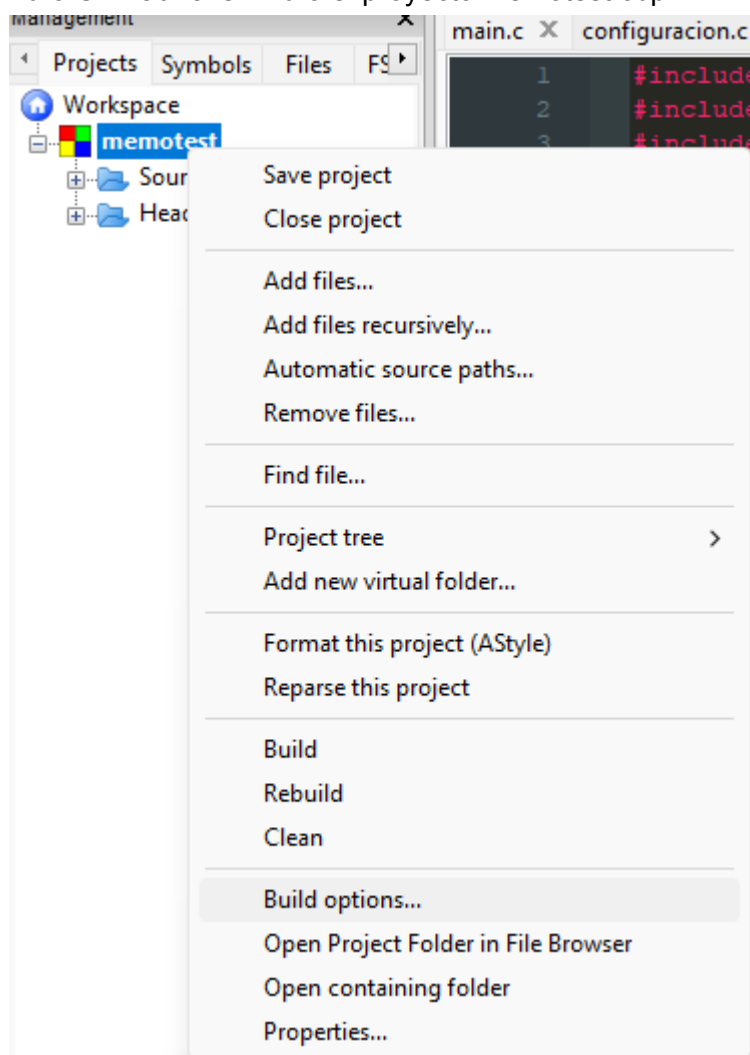
Descomprimir los .zip en la carpeta /lib ubicada dentro de la carpeta de nuestro proyecto.



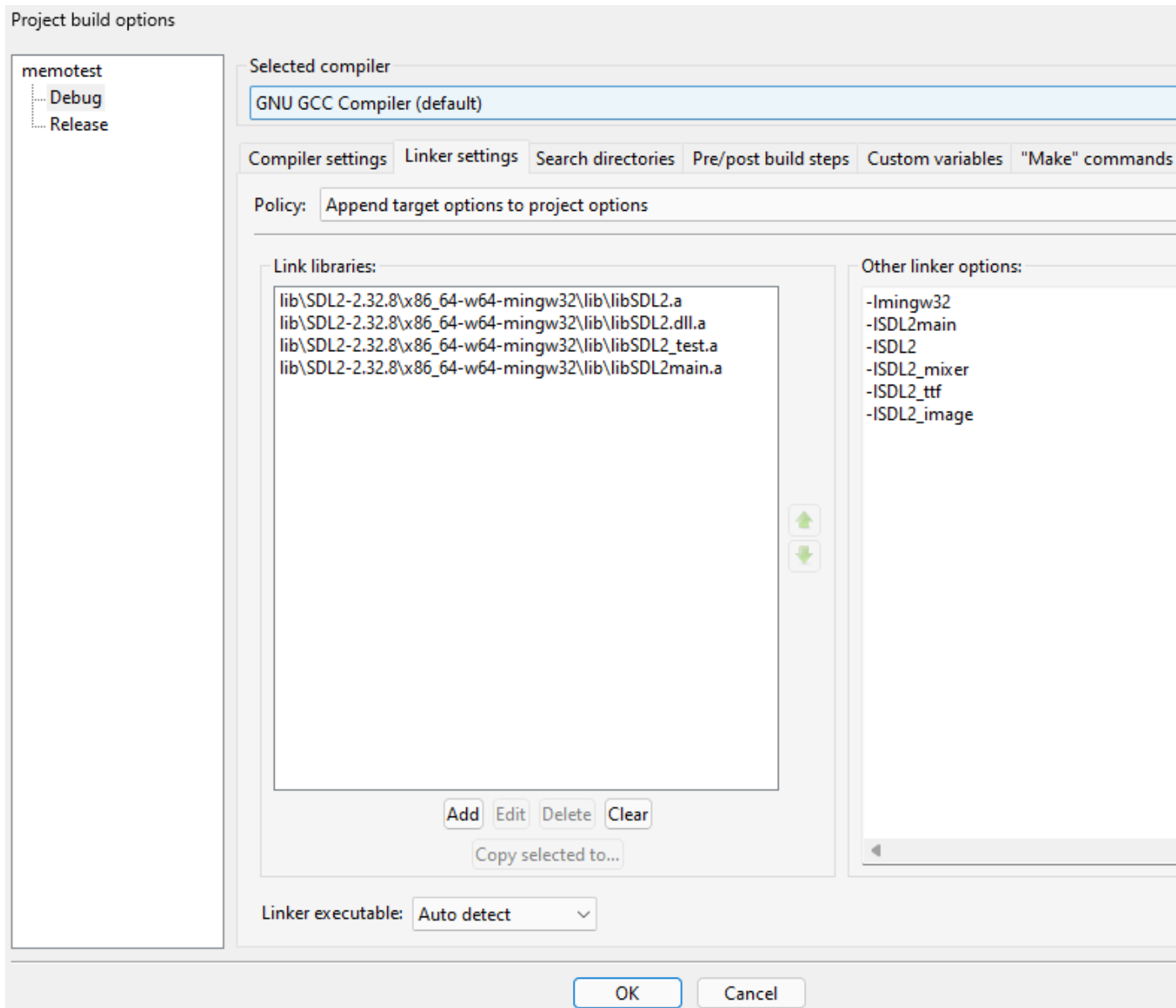
Buscar los .ddl dentro de las carpetas descomprimidas (SDL2.dll, SDL2\_Image, SDL2\_mixer.dll, SDL2\_ttf.dll) y colocarlas en la carpeta bin/debug.



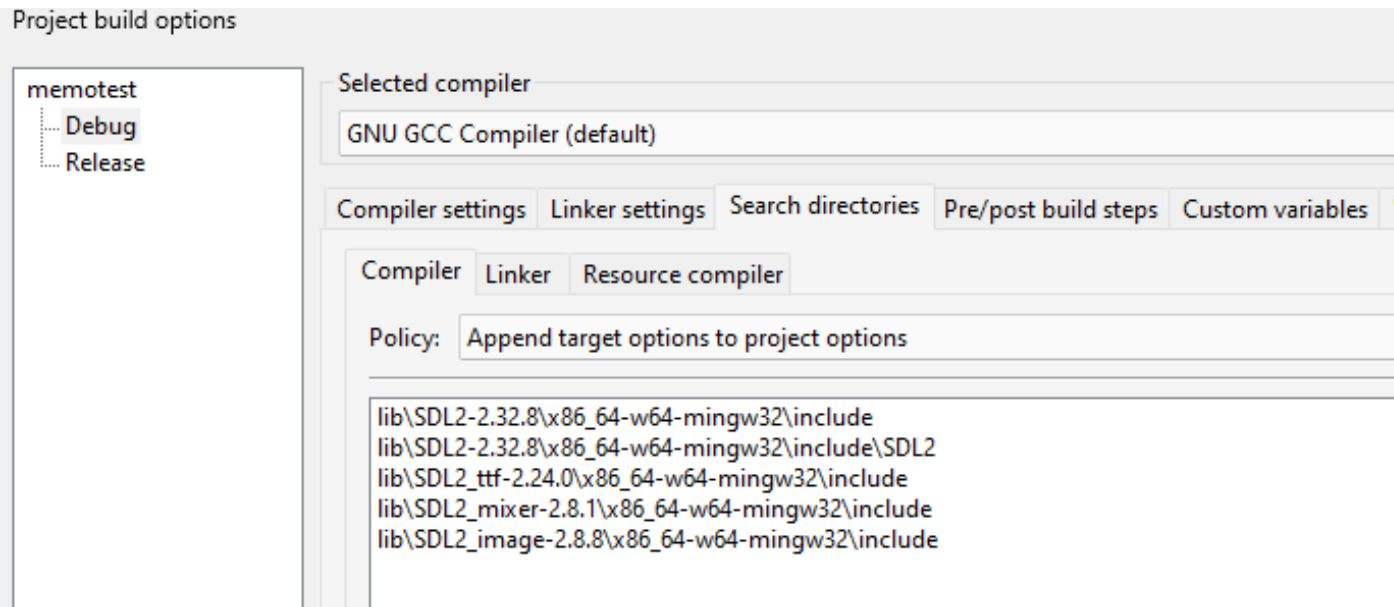
Abro CB Launcher. Abro el proyecto memotest.cbp.



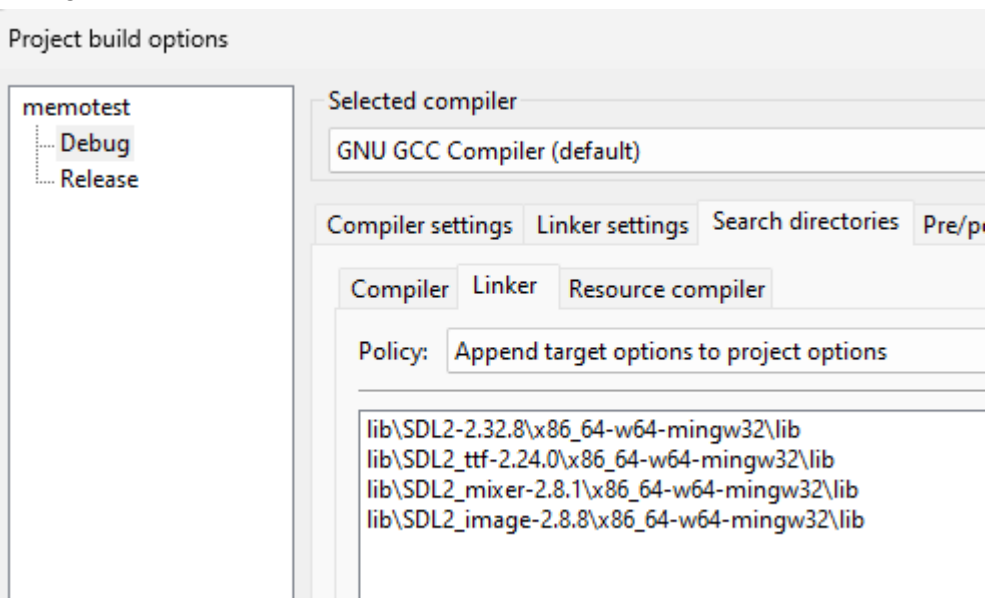
Cuando estemos en Build Options iremos a Linker Settings y ahí deberemos agregar los archivos .a y en la sección de Other Linker Options debemos escribir tal cual aparece en la imagen sin alterar el orden.



Pasaremos a la sección Search Directories y desde ahí a la ventana Compiler donde mediante Add agregaremos las siguientes carpetas:



Luego dentro de Search directories iremos a la pestaña linker y mediante Add agregaremos las siguientes carpetas:



## Instrucciones de Juego:

Al iniciar el juego aparece una pantalla de presentación y luego el menú con tres opciones:

- **JUGAR** → te lleva a la pantalla de configuración
- **ESTADÍSTICAS** → muestra el Top 10 histórico de puntajes

### Dimensiones del tablero

- 3 x 4 - 6 Pares de cartas.
- 4 x 4 - 8 Pares de cartas.
- 4 x 5 - 10 Pares de cartas.

### Set de cartas

Brindamos 2 set de cartas distintas. Set A o B.

### Cantidad de jugadores

Contiene el modo un jugador (clásico) y el modo 2 jugadores (competitivo) donde se cambiará de turno luego de que el jugador en turno tenga un fallo.

### Sistema de puntajes

El sistema se basa en puntos asignados aleatoriamente al inicio de la partida. Existe un pozo de 300 puntos base para repartir entre todos los pares, donde cada par recibe un mínimo de 10 puntos y el excedente, que se calcula como 300 menos 10 por el número de pares, se distribuye al azar. Es importante destacar que los valores son idénticos para las dos cartas de un mismo par; por ejemplo, con 6 pares, cada uno recibe 10 puntos y los 240 restantes se reparten aleatoriamente, permitiendo que algunos pares valgan mucho más que otros.

En cuanto a los aciertos, el juego premia la continuidad mediante un bonus por racha. Cada vez que se aciertan pares de forma consecutiva sin fallar, se acumula un bonus creciente definido por la fórmula  $5 \times (\text{racha} - 1)$ . Esto significa que el primer acierto no suma puntos extra, el segundo consecutivo suma 5, el tercero 10, el cuarto 15, y así sucesivamente para cada n-ésimo acierto. Por el contrario, cuando se comete un error al destapar dos cartas que no coinciden, se aplican penalizaciones: se restan 5 puntos del total, teniendo siempre en cuenta que el puntaje tiene un piso de cero y nunca será negativo, y la racha de aciertos se reinicia inmediatamente a cero.

### Estadísticas

Las estadísticas mostrarán el TOP 10 de jugadores históricos con sus respectivos puntajes, incluyendo sesiones en modo solitario y modo competitivo.

