**CONTEXTO – INTRODUCCIÓN**

Listen the card es una aplicación pensada para niños entre 5 y 10 años, a través de esta aplicación los usuarios podrán desarrollar la habilidad de escucha en el idioma inglés por medio de juegos de memoria o lecciones que se dividen por temáticas, como colores, verbos, y animales, además, al finalizar cada partido obtendrá recompensas que lo motivaran a continuar jugando mientras aprende.

Cada lección consta de un tablero de parejas de cartas, las cuales se encontrarán boca abajo, cuando el usuario presione la carta, esta se girará mostrando así una imagen y emitiendo el sonido de la pronunciación del sustantivo relacionado con dicha imagen; la idea del juego es encontrar la pareja idéntica de cada carta, hasta que todas las cartas del tablero se encuentren boca arriba, como herramienta adicional cada carta contará con un botón de reproducción de audio, con el cual el usuario podrá escuchar cuantas veces quiera el audio de cada carta.

Para validar cada ejercicio, se tendrá en cuenta la cantidad de aciertos y de errores durante la partida, con estos dos parámetros se realizará un cálculo y se hará entrega de la respectiva ganancia de monedas por haber completado la lección. Adicionalmente, el acudiente de cada niño registrado tendrá acceso a un reporte de resultados de las partidas que le permitirá llevar el respectivo control y progreso del niño.

**REQUERIMIENTOS**

En este caso, fue necesario dividir los requerimientos en 3 partes principales: los requerimientos del sistema, los del usuario o niño, y los del usuario acudiente:

Entre los requerimientos mas importantes del sistema encontramos:

* El sistema crea tableros de parejas de acuerdo con la selección del usuario.
* Una vez que encuentra una pareja, las dos cartas quedan destapadas por el resto del juego y no se pueden seleccionar nuevamente.
* El sistema da por finalizada la partida en el momento en el que todas las parejas fueron encontradas y finalmente calcula las monedas obtenidas por el jugador y la suma a su respectivo saldo.

Por su parte, los requerimientos del usuario son:

* El usuario puede escoger el tamaño y la temática del tablero entre algunas opciones preestablecidas.
* En el tablero, el jugador puede levantar dos cartas por turno, y asi intentar ubicar las parejas.

Por último, los Requerimientos del acudiente:

* El acudiente puede registrar al jugador o niño dentro de la aplicación, además puede revisar el resumen de la actividad del niño

**DIAGRAMA DE ACTIVIDADES**

**VISTAS DE USUARIO**

**BASE DE DATOS-ARQUITECTURA**

**GIT**

Para la ejecución de este proyecto se hizo uso de la herramienta github git, tal como se ve en pantalla, por medio de esta se realizó el respectivo control de versiones para los avances que se presentaron a lo largo del periodo de desarrollo, de esta manera los miembros del equipo pudimos realizar un trabajo colaborativo mucho más ordenado.

**CRONOGRAMA**

Previo a comenzar con el desarrollo del proyecto, se propuso el siguiente cronograma.

En este se contemplaron actividades como:

* implementación de la base de datos, registro y login
* Diseñar y generar los tableros con sus respectivos elementos
* Establecer el método para evaluar cada juego y definir la recompensa.
* Hacer el juego totalmente funcional-
* Presentar los informes necesarios, y la realización de este video.

**APLICACIÓN**

**CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES**

Para concluir, esta aplicación podría obtener un muy buen resultado en los niños que la usaran, ya que disfrutaran la diversión y entretención del juego mientras desarrolla habilidades que les resultaran sumamente útiles para su vida a corto y largo plazo.

Como trabajo futuro es muy importante ampliar y diversificar las temáticas en las que se dividen las lecciones, añadiendo temas nuevos e interesantes constantemente, para que de esta manera no se convierta en un juego monótono, sino que, por el contrario, el usuario siempre tenga opciones por explorar, lo cual podría asegurar el uso continuo de esta aplicación.