

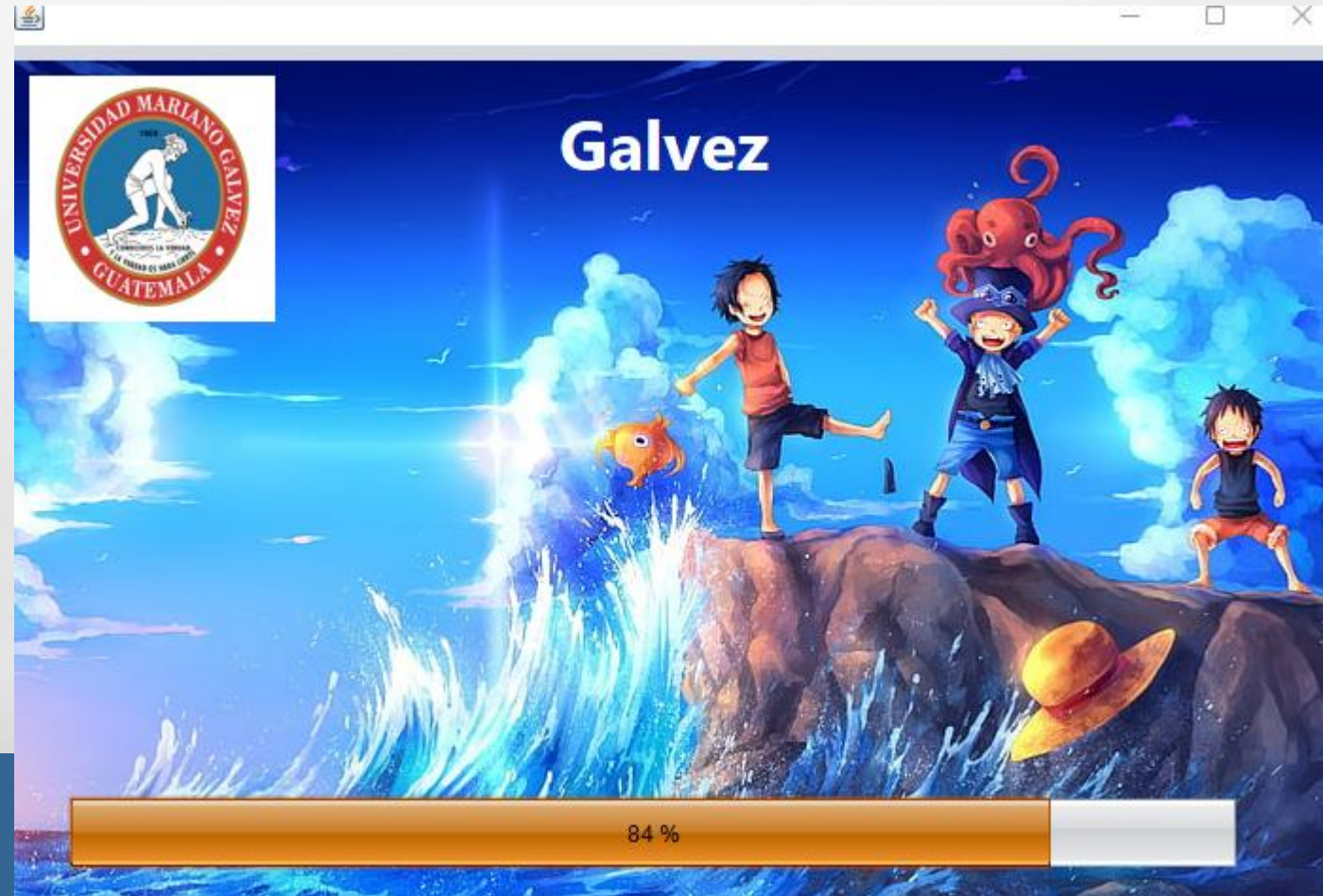
MEMORY GAME 1.0

BY JORGE DUARTE



¿CÓMO FUNCIONA?

**ABRIENDO EL JUEGO;
AL ABRIR EL JUEGO
PODRAS OBSERVAR EL LOGO
QUE INICIA SOBRE UNA
BARRA DE CARGA**



MENÚ



- **EN LA SIGUIENTE PESTAÑA SE NOS MOSTRARA UN MENÚ EN EL CUAL POSEE 4 BOTONES EN LAS CUALES LLEVARA A OTRAS FUNCIONES DEL PROGRAMA.**

FUNCIONALIDAD DE LOS BOTONES

- **EN LA PRIMERA OPCIÓN EN EL BOTÓN DE JUGAR NOS APARECERÁ UN LOGIN EN EL CUAL TENDRÁ QUE INICIAR SESIÓN PARA PODER JUGAR, EN CASO SE NO TENER USUARIO, EN EL BOTÓN DE REGISTRAR PODRÁ CREAR UN USUARIO.**



The screenshot shows a web application window titled "Belen". In the top left corner is a circular logo for "UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ GUATEMALA" featuring a figure. The main content area contains two input fields: "usuario" and "Contraseña". Below these fields are two buttons: "Ingresar" and "Registrar".

BOTÓN REGISTRAR

- **EN EL BOTÓN DE REGISTRAR EXISTEN VARIOS CAMPOS QUE SE DEBEN LLENAR PARA ASÍ EL USUARIO PODER CREAR, CON EL BOTÓN DE GUARDAR SE CREARA EL USUARIO.**



The screenshot shows a web browser window with a registration form. The form has a header with a logo on the left and the title 'Belen' in the center. Below the header, there are four input fields labeled 'usuario', 'Email', 'Contraseña', and 'Contraseña'. To the right of these fields, there is a text label 'Selecione el avatar' and a button labeled 'Selecione su avatar'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Regresar' and 'Guardar'.

Selecione el avatar

Selecione su avatar

Regresar Guardar

BOTÓN PARA SELECCIONAR AVATAR

- **ESTE BOTÓN ABRIRÁ EL EXPLORADOR DE ARCHIVOS EL CUAL NOS PERMITIRÁ SELECCIONAR CUALQUIER TIPO DE IMAGEN .PNG, .JPG, ETC.**



Universidad


usuario

Email

Contraseña

Contraseña

Seleccione el avatar



Seleccione su avatar

Regresar Guardar

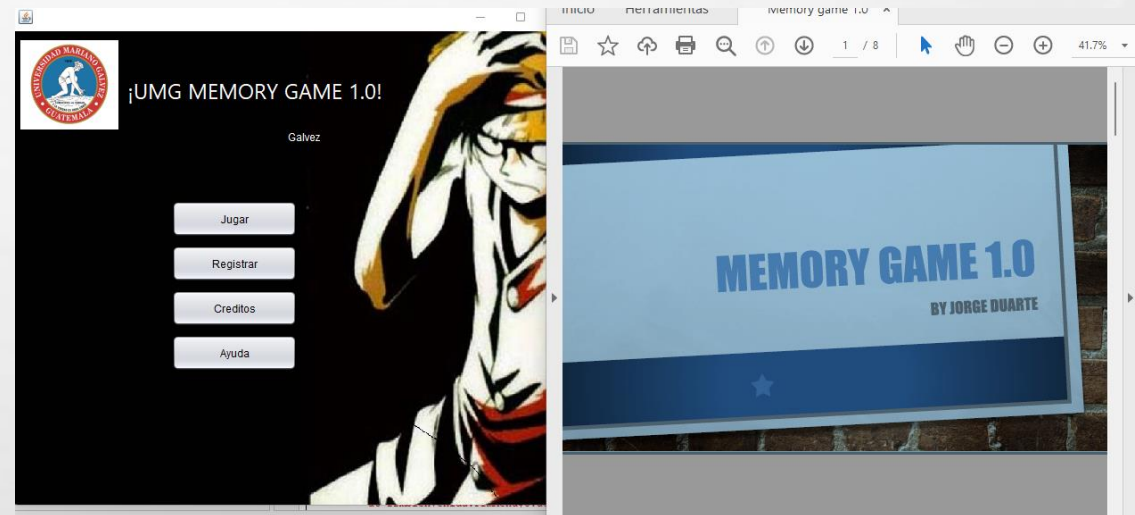
BOTÓN CRÉDITOS

- EN EL BOTÓN DE CRÉDITOS
APARECERÁ EL CREADOR DE
DICHO PROGRAMA



BOTÓN DE AYUDA

- **EN EL BOTÓN DE AYUDA
NOS ABRIRÁ UN PDF EN EL CUAL
SE NOS DARÁN LAS INSTRUCCIONES
DE COMO FUNCIONA EL PROGRAMA**



¿COMO JUGAR?

- EN EL BOTÓN DE JUGAR,
- INICIAMOS SESIÓN
- Y NOS APARECERÁ UNA MEMORIA DE 32*32, EN EL CUAL SOLO TENDREMOS 3 MINUTOS PARA COMPLETARLA

