

Brayan Stiven Sanchez - brayan.sanchez.leon@correounivalle.edu.co –  
202043554

Mayra Alejandra Sanchez - mayra.alejandra.sanchez@correounivalle.edu.co –  
202040506

#### HISTORIAS DE USUARIO

Historia Iniciar Juego	Criterios de Aceptación
<b>Como jugador deseo iniciar el juego para jugar en el nivel que me corresponda jugar.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ El jugador deberá ingresar su nombre o alias (cadena de caracteres).</li><li>○ Si es la primera vez que ingresa, se iniciará el primer nivel del juego. En caso contrario, se mostrará el nivel que le corresponda jugar, teniendo en cuenta que este nivel será el siguiente al último nivel aprobado, si el jugador está entre los niveles 1 al 7, si el último nivel aprobado es el 8, se le seguirá cargando al jugador dicho nivel.</li></ul>

- Ingresar nombre
- Si es primera vez entonces empieza el juego desde nivel 1, si no jugara en el nivel que haya quedado.

Historia jugar nivel	Criterios de Aceptación
<b>Como jugador deseo lograr el porcentaje de aciertos para activar el siguiente nivel del juego.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ El jugador deberá visualizar una a una las palabras a memorizar en el nivel correspondiente. Habrá un intervalo de 5 segundos entre la aparición de cada palabra.</li><li>○ Una vez terminado de mostrar el listado de palabras a memorizar debe aparecer una opción que le permita al jugador indicar que desea continuar, a la fase de juego (intentar completar los aciertos requeridos para el nivel).</li><li>○ En la fase de juego, el jugador verá una a una el total de palabras del nivel. Una vez se muestra una palabra, el jugador deberá ver las opciones Si o No para indicar si la palabra estaba contenida en el listado inicial. El jugador tendrá un tiempo de 7 segundos para elegir una de las opciones (Si o No), en caso de no hacerlo se tomará como un error.</li><li>○ El jugador pasará el nivel si logra el porcentaje de aciertos pedidos para el nivel (ver Tabla 1)</li><li>○ Las palabras usadas en el juego en cada nivel deben ser leídas de un archivo de texto.</li></ul>

- Cada 5 segundos se muestra 1 palabra
- Después de terminar la lista, debe salir un botón diciéndole al usuario si desea continuar

- Mostrar una a una el total de palabras del nivel. El jugador debe indicar en cada palabra si estaba o no en el listado que se mostró. El jugador tendrá 7 segundos para indicar si la palabra estaba o no, si no se decide se tomará como error.
- El jugador pasa el nivel si logra el % de aciertos en cada nivel
- Las palabras salen de un archivos txt

Historia Salir del Juego	Criterios de Aceptación
Como jugador deseo salir del juego para terminar su ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ El jugador deberá tener una opción que le permita terminar la ejecución del juego, la cual siempre debe estar disponible.</li> <li>○ Al terminar la ejecución del juego se debe guardar en un archivo el nombre o alias del jugador y el último nivel superado por el jugador.</li> </ul>

- Debe tener botón de salida
- Guardar en el archivo usuarios el nombre o alias del jugador junto con su ultimo nivel superado

### Bocetos de interfaz

The wireframe shows a game interface with a title bar at the top containing a question mark icon, a 'Créditos' button, the title 'I know that word', a minus sign, and a close 'X' button. Below the title bar is a yellow 'Registrarte' button. The main area contains a purple 'Alias' input field, an orange 'Nivel' input field, and a large white text area with the prompt 'Presta atención a la palabras'. Below the text area is a yellow 'Iniciar' button. At the bottom is a light blue 'Información' section.

O

? Créditos I know that word - x

Registrarse / Iniciar sesión

Alias

Nivel

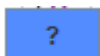
Presta atención a la palabras

Iniciar

Información de la partida

Nos decidimos por el segundo boceto ya que esta más completo en cuanto la información a plena vista, como el botón de registro / inicio de sesión y la parte de abajo donde sale la información de la partida, antes estaba todo muy incompleto

### Botón ayuda



Explicación del juego

Nivel	Palabras a Memorizar	Palabras del nivel	% Aciertos para superar el nivel
1	10	20	70
2	20	40	70
3	25	50	75
4	30	60	80
5	35	70	80
6	40	80	85
7	50	100	90
8	60	120	90
9	70	140	95
10	100	200	100

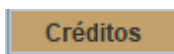
Este ejercicio entrena la memoria episódica verbal reciente. Es importante en tareas donde es útil reconocer qué información hemos oído antes, como en conversaciones, películas o ir a la compra.

El juego consiste en presentar al jugador una secuencia de palabras de una en una, es decir, aparece una palabra, dura 5 segundos en pantalla, luego se borra y aparece la siguiente. El jugador deberá memorizar las palabras que van apareciendo.

Tras la serie de palabras a memorizar, el juego presentará un listado con el doble de palabras que se mostraron. Por cada una las palabras el jugador deberá indicar si la palabra estaba o no contenida en el listado a memorizar y tendrá un tiempo de 7 segundos para responder, en caso de no hacerlo se tomará como un error.

OK

## Botón créditos



Créditos

i

CRÉDITOS  
-> BRAYAN STIVEN SANCHEZ LEON  
-> MAYRA ALEJANDRA SANCHEZ SALINAS

OK

## Botón



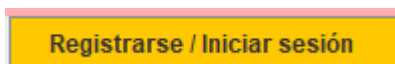
Este botón sirve para minimizar el juego

## Botón



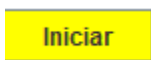
Este botón sirve para cerrar el juego

## Botón



Al presionar este botón saldrá una ventana que pregunta por el nombre / alias del jugador, si la persona ya ha jugado antes entonces saldrá en el panel nivel, el nivel en que quedo

## Botón



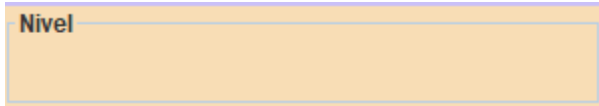
Este botón inicia el juego, al principio saldrá deshabilitado hasta que el usuario complete su registro

## Panel Alias

A purple rectangular panel with the word "Alias" in the top left corner.

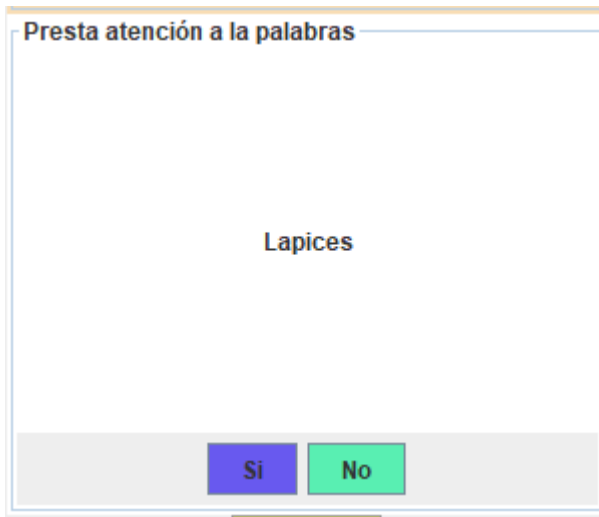
En este panel saldrá el nombre / alias que se haya puesto el usuario en el registro

### Panel Nivel

An orange rectangular panel with the word "Nivel" in the top left corner.

En este panel saldrá el nivel en que se encuentre el usuario registrado

### Panel juego

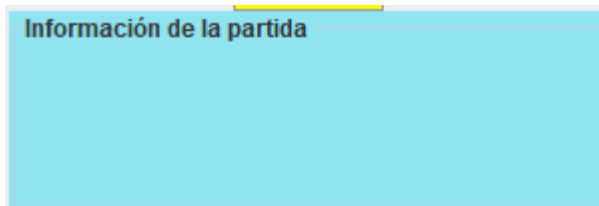
A game panel with a light blue border. At the top, it says "Presta atención a la palabras". In the center, it says "Lapices". At the bottom, there are two buttons: a blue "Si" button and a green "No" button.

En este panel salen las palabras 1 por 1 para que el usuario las memorice, saldrán dos botones en la parte inferior

Si: para seleccionar si la palabra estaba en el listado

No: para seleccionar que la palabra no se encontraba en el listado

### Panel Información

A light blue rectangular panel with the text "Información de la partida" in the top left corner.

En este panel saldrá la información de cada ronda, por ejemplo, el conteo de las palabras acertadas y las incorrectas y el resultado de la ronda, es decir, si paso o no el nivel.

### MVC – Modelo vista controlador

<b>Clase: GUI</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboraciones</b>
Muestra la pantalla de juego, el panel del alias, del nivel y de la información del juego y los botones para registro, ayuda, créditos, salir, minimizar e iniciar	<ul style="list-style-type: none"><li>• File Manager</li><li>• Escucha</li></ul>

<b>Clase: File Manager</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboraciones</b>
Leer los archivos de texto y escribir sobre ellos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Palabras.txt</li><li>• Usuarios.txt</li></ul>

<b>Clase: Escucha</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboraciones</b>
Esta clase realiza los eventos al presionar cualquier botón en pantalla, donde la mayoría está relacionado con el Timer. También está relacionado con la clase File Manager que gestiona los archivos de texto usuarios.txt y palabras.txt.	<ul style="list-style-type: none"><li>• File Manager</li></ul>