

1. MANUAL DE USUARIO

Se explicará la forma de uso de las diferentes funcionalidades de la aplicación “MatchMath”.

1.1. Identificación de Usuario

La primera interfaz que se muestra al abrir la aplicación es la de identificación.



Figura 1: Pantalla de Bienvenida

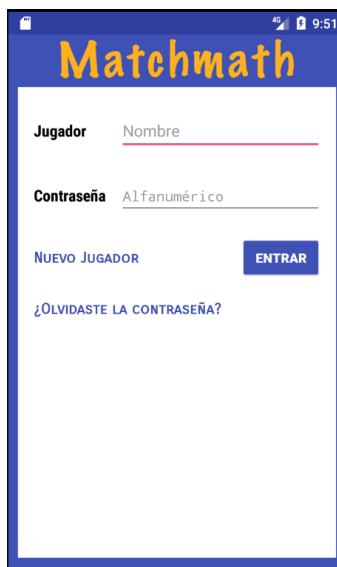


Figura 2: Pantalla de identificación
I



Figura 3: Pantalla de identificación
II

En ella se identifican dos campos. En el primero se introduce el nombre de usuario con el que éste se registró y, en el segundo, la contraseña; la cual por seguridad estará compuesta solamente por caracteres alfanuméricos.

Una vez rellenos ambos campos, se selecciona: “Entrar” para acceder al menú de usuario de la aplicación.

1.2. Registro de Usuario

Si el usuario no está registrado en la aplicación, se debe pulsar en el botón “Nuevo Jugador”, situado en la pantalla de identificación mostrada anteriormente, en las figuras 13 y 14.

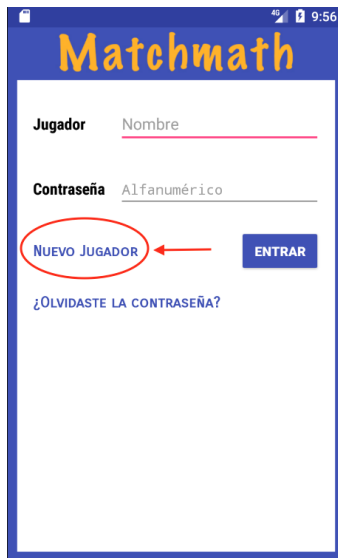


Figura 4: Botón registro



Figura 5: Pantalla registro I



Figura 6: Pantalla de registro II

En la ventana de registro, el usuario deberá introducir un nombre de usuario, un email y una contraseña de acceso a la aplicación. Para evitar equívocos, el jugador tendrá que introducirla dos veces para confirmarla.

Después de cumplimentar los datos de registro, el usuario presionará “Añadir”. En ese momento, el sistema guardará los datos del nuevo usuario y se volverá a mostrar la ventana de Login para su identificación.

1.3. Usuario identificado

Una vez identificado el usuario, el menú de niveles aparece como pantalla principal. En esta ventana se muestra diferente información sobre el progreso del usuario en el juego.



A continuación, se detallan los elementos que aparecen en el menú principal de usuario:

- **Botón de Cerrar Sesión:** cierra la sesión actual del usuario y devuelve a la ventana de Login.
- **Puntuación total:** indicador de la puntuación total que lleva acumulado el usuario en el juego.
- **Niveles:** Es el acceso a los distintos niveles del juego. Para poder jugar un nivel, debe superar los anteriores. El botón de nivel en color azul indica que es accesible, mientras que en color gris indica que está bloqueado.
- **Estrellas:** indican los fallos cometidos en un determinado nivel:
 1. 3 estrellas: el nivel se ha superado con 0 fallos.
 2. 2 estrellas: el nivel se ha superado con 1 fallo.
 3. 1 estrella: el nivel se ha superado con 2 fallos.

1.4. Ranking

Para poder visualizar la puntuación de los diferentes usuarios registrados en el sistema, el jugador debe pulsar sobre el botón de “Ranking”.

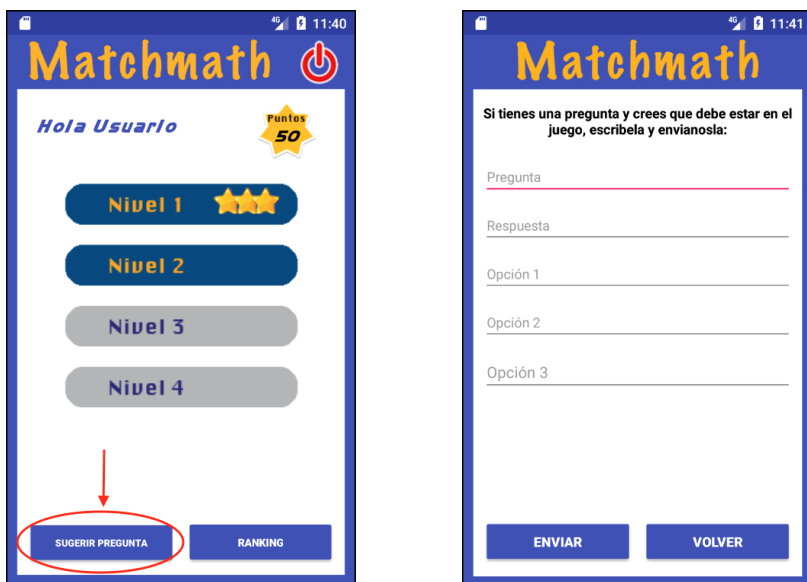


El ranking mostrará una lista de usuario, ordenada de forma descendente, en base a la puntuación obtenida por cada uno de ellos en el juego.

1.5. Sugerir pregunta

El usuario tiene la opción de poder sugerir al administrador del juego cualquier pregunta que, bajo su punto de vista, crea que puede enriquecer de alguna manera el juego. De esta forma, el usuario puede colaborar con el desarrollo y avance de la aplicación, es decir, tendrá la oportunidad de ser un actor activo.

Para ello, desde el menú principal, el usuario debe pulsar el botón “Sugerir pregunta”.



Una vez en la ventana de “Sugerir pregunta”, el usuario debe rellenar los campos: pregunta, respuesta, opción 1, opción2, opción 3. Y, finalmente, pulsar: “Enviar”.

La sugerencia la recibe directamente el administrador de la aplicación, quien valorará si es o no factible introducirla en la siguiente actualización.

1.6. Partida

Para comenzar una nueva partida, el usuario deberá seleccionar el nivel que desee en el menú principal del juego.

Si quiere mejorar la puntuación en un nivel ya superado, podrá volver a jugar ese mismo nivel pulsando sobre él.

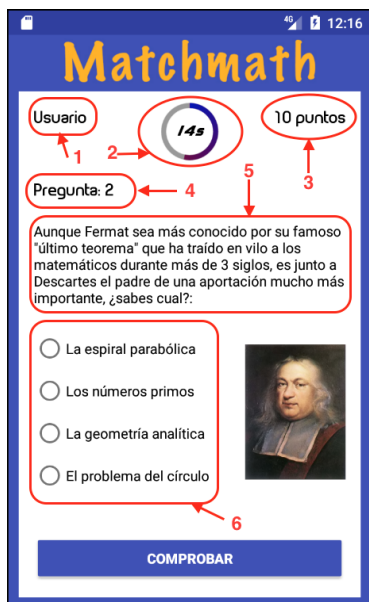
Solo tiene la opción de seleccionar los niveles coloreados en azul.

El acceso a los niveles es progresivo, por lo que para poder acceder a un nivel antes ha de superarse el nivel anterior

Cada nivel tiene un determinado número de preguntas, con su respectiva dificultad definida. Cuanto más elevado sea el nivel, mayor será la complejidad de las preguntas



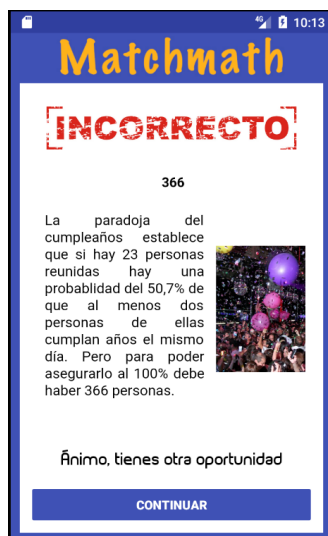
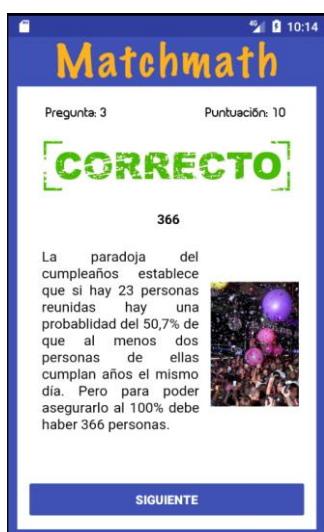
Una vez seleccionado el nivel deseado, a través del juego se comenzarán a realizar las preguntas; en relación al nivel seleccionado. A continuación, se detallan los campos que aparecen en la pantalla de pregunta.



1. Nombre de usuario del jugador.
2. Cuenta atrás: tiempo restante para contestar a la pregunta.
3. Puntuación acumulada en la partida.
4. Número de pregunta de la partida.
5. Enunciado de la pregunta formulada.
6. Opciones de respuesta.

El usuario tendrá cuatro opciones posibles para responder y un tiempo máximo de 30 segundos. Si transcurridos esos 30 segundos el usuario no ha marcado ninguna de las posibles respuestas, el juego tomará como incorrecta la pregunta.

Una vez que el usuario selecciona la respuesta elegida, deberá pulsar el botón “Comprobar”. Dependiendo de si la respuesta elegida es la acertada, aparecerá en la pantalla: “Correcto” o “Incorrecto”.



En ambas pantallas se muestra la respuesta correcta y una breve explicación de ésta a modo de aprendizaje.

La puntuación, bien sea sumada por respuesta acertada o restada por respuesta incorrecta, dependerá del nivel de la partida en la que se encuentre el jugador.

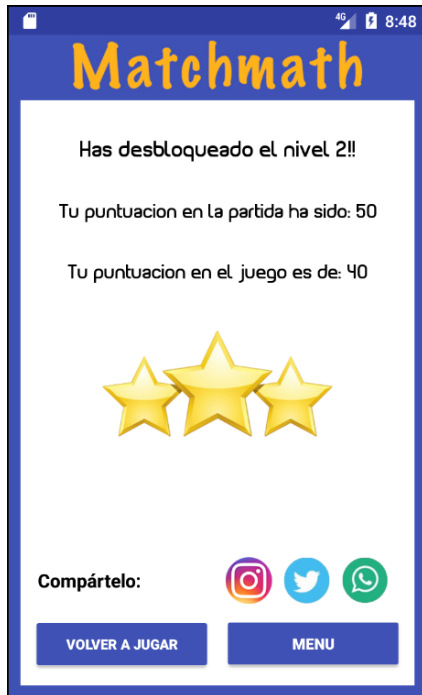
Los interrogantes que se realicen al usuario serán preguntas que no haya contestado con anterioridad o, en su defecto, que hayan respondido de manera errónea. En ningún caso se le formularán preguntas ya acertadas.

En el supuesto de que el usuario repita un mismo nivel varias veces y responda, de manera correcta, a todas las preguntas registradas en la base de datos, el juego mostrará la pantalla situada a la derecha:

Con este aviso se informa al jugador de que ya ha contestado a todas las preguntas. Podrá seguir jugando, pero sin obtener puntuación por las respuestas correctas. De esta manera, no se le permitirá al jugador conseguir puntos con preguntas que ha demostrado conocer.



El jugador solo podrá cometer dos fallos, al tercer fallo se acaba la partida mostrando la pantalla final que se detallada a continuación:



En la pantalla final se indica:

- Si se ha desbloqueado un nuevo nivel.
- La puntuación obtenida en la partida.
- La puntuación total en el juego.
- Imagen de estrellas que indica con el número de fallos que se ha superado.
- Botones para compartir en las redes sociales.

El usuario puede decantarse por dos alternativas: pulsar el botón “Menú”, si desea volver al menú principal del juego, o pulsar “Volver a jugar” si prefiere comenzar una nueva partida, con el mismo nivel de dificultad que la anterior.

1.7. Compartir puntuación

Matchmath pone a disposición del usuario la posibilidad de poder compartir su puntuación acumulada en el juego, a través de las redes sociales Instagram, Twitter o Whatsapp. Para ello, debe de pulsar en el botón de la red social deseada situado en la pantalla final detallada en el punto anterior.

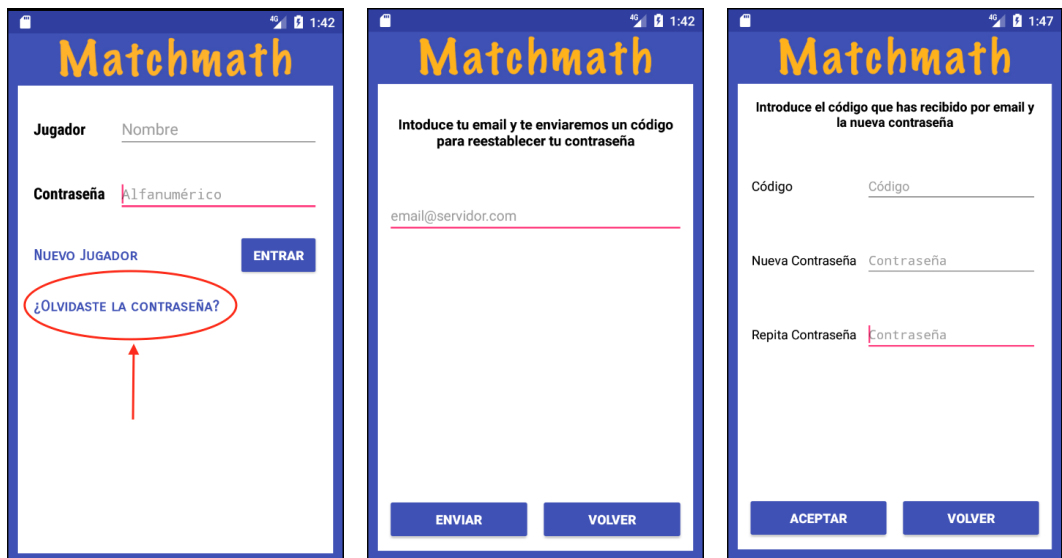
Antes de realizar cualquier publicación, la red social correspondiente pide previa confirmación al usuario.



1.8. Restablecer contraseña

Para poder restablecer la contraseña de usuario, este debe seleccionar el botón “¿Olvidaste la contraseña?” situado en la pantalla de login. Deberá introducir el correo electrónico con el que se registró en la aplicación, pulsar “Enviar” y esperar a que se le llegue un código compuesto por 4 caracteres.

Una vez que haya introducido su correo electrónico y pulsado “Enviar”, automáticamente saldrá una nueva ventana en la que tendrá que introducir el código recibido en el email y la nueva contraseña.



Con la nueva contraseña ya restablecida, el usuario podrá entrar en Matchmath desde la pantalla de login.