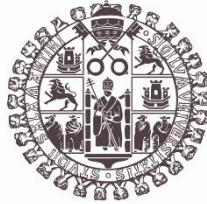


App de Juegos para la estimulación de la memoria basados en el entorno del CRMF

Trabajo de Fin de Grado
Ingeniería Informática



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

Septiembre 2023

Roberto Tomé Moro

María Belén Pérez Lancho

Ana Belén Gil González

**ANEXO IV:
DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN**

DOCUMENTACIÓN

La documentación se encuentra dividida en dos carpetas, una para la aplicación y otra para el servidor.

Ambas están en formato HTML y Latex.

Se puede acceder a la documentación abriendo el archivo index.html en la carpeta de la aplicación o del servidor.

Enlaces al índice de la documentación HTML:

[Aplicación](#)

[Servidor](#)

Estas son algunas capturas que sirven de ejemplo de la documentación:

The screenshot shows a web-based Java documentation interface. The title is "ProyectoTFG Roberto Tomé Moro". The left sidebar contains a "Classes" tree with "CartaIndividual" selected. The main content area is titled "CartaIndividual Class Reference" and includes a description, an inheritance diagram, and sections for "Public Member Functions", "Public Attributes", "Private Member Functions", and "Private Attributes".

ProyectoTFG Roberto Tomé Moro

Main Page | Classes ▾

ProyectoTFG Roberto Tomé Moro

Classes

Class List

- BarraSuperior
- BotonesGenerales
- CajaTexto
- CartaIndividual**
- CartasBotones
- CartasManager
- Cliente
- Constantes
- EleccionUsuarioBotones
- MenuPrincipalBotones
- MenuPrincipalController
- NivelCartas
- NivelCompletadoBotones
- NivelCompletadoScript
- NivelPuzzle
- NivelRosco
- NombresBotones
- NombresManagerScript
- NombresSeleccionar
- OpcionesBotones
- OpcionesScript
- Pantalla
- Pieza
- Player
- PlayerData
- PreguntaList
- PuzzleBotones
- PuzzleManagerScript
- PuzzleMostrarFoto
- PuzzlePiece

CartaIndividual Class Reference

Controla el comportamiento de una carta individual del juego Cartas. More...

Inheritance diagram for CartaIndividual:

Public Member Functions

void **voltearConDelay** ()
Voltea la carta con un ligero retraso.

Public Attributes

int **id**

Private Member Functions

void **Start** ()

void **OnMouseDown** ()

void **revelar** ()
Revela la carta, mostrando su contenido.

void **voltear** ()
Voltea la carta para ocultar su contenido.

Private Attributes

CartasManager **manager**
bool **revelado** = false

Figura 1. Clase CartaIndividual, captura recortada

ProyectoTFG Roberto Tomé Moro

Main Page Classes

ProjectTFG Roberto Tomé Moro

Classes

- Class List
 - BarrasSuperior
 - BotonesGenerales
 - CapaTexto
 - CarrosDividido
 - CartasBotones
 - CartasManager
 - Cliente
 - Constantes
 - ElccionIniciarBotones
 - MenuPrincipalBotones
 - MenuPrincipalController
 - NivelCartas
 - NivelCompletadoBotones
 - NivelCompletadoScript
 - NivelPuzzle
 - NivelRosco
 - NombresBotones
 - NombresManagerScript
 - NombresSeleccionar
 - OpcionesBotones
 - OpcionesScript
 - Pantalla
 - Pieza
 - Player
 - PlayerData
 - ProgramaList
 - PuzzleBotones
 - PuzzleManagerScript
 - PuzzleMostrarFondo
 - PuzzlePieza
 - RoscoBotones
 - RoscoScript
 - SaveSystem
 - scriptTextout
 - SeleccionNivel
 - SeleccionNivelBotones
 - Class Index
 - Class Hierarchy

RoscoScript Class Reference

Controla la gestión del juego Rosco. More...

Inheritance diagram for RoscoScript:

```

classDiagram
    class MonoBehaviour
    class RoscoScript
    MonoBehaviour <|-- RoscoScript
  
```

Public Member Functions

- void **cargarPantalla** (int num)
Carga la pantalla especificada dentro del juego Rosco.
- void **comprobar** ()
Comprueba la respuesta ingresada por el jugador y actualiza el juego en consecuencia.
- void **guardarProgreso** (bool acabado)
Guarda el progreso actual del juego Rosco, incluyendo letras acertadas, fallos y tiempo.
- void **cargarProgreso** ()
Carga el progreso del juego Rosco desde un archivo de guardado.

Public Attributes

- PreguntaList **setPreguntas**
- Pantalla **pantallaActual**
- int **numPantalla**
- TextMeshProUGUI **pregunta**
- TextMeshProUGUI **letraTitulo**
- int **nivel**
- TextMeshProUGUI **todasLasLetras**
- String **letrasCorprobadas**
- String **letrasCorrectas**
- String **letrasIncorrectas**

Private Member Functions

- void **Start** ()
Inicializa y configura el juego Rosco al inicio.
- void **Update** ()
Guarda el progreso cada cierto tiempo.

Figura 2. Clase RoscoScript, captura en pantalla completa