



MANUAL DE USUARIO

MOTRIX GAME

Introducción

Este programa se ha diseñado para su uso como aplicación de escritorio para los estudiantes con discapacidad motriz de la Unidad Educativa Especializada Carlos Garbay. Emplea un lenguaje de programación C# desarrollada en visual Studio conjuntamente con Scratch con el dispositivo Kinect, que se usa para reconocer los movimientos del niño (Jugador).

Por tanto, puede ejecutarse en cualquier sistema operativo que tenga instalada el video juego, disponible en cualquier computadora que tenga los requisitos mínimos para poder ejecutar el video juego.

Para que funcionen correctamente audio y vídeo también será necesario instalar los drivers del dispositivo Kinect (todo esto está en el programa principal para una mejor instalación).

Requisitos del programa

Para el correcto funcionamiento del programa es necesario tener cubiertos una serie de requisitos, tanto hardware como software.

Los requisitos previos de software instalado para poder ejecutar el programa serían:

- Windows 8 mínimo
- Kinect for Windows SDK v1.8

Los requisitos mínimos de hardware serían los siguientes:

- Procesador, al menos, Intel Core i3 de tercera generación.
- Al menos 4 de memoria RAM
- Tarjeta de sonido
- Altavoces
- Micrófono (opcional, en caso de que se desee transmitir audio)
- Webcam (opcional, en caso de que se desee transmitir vídeo)

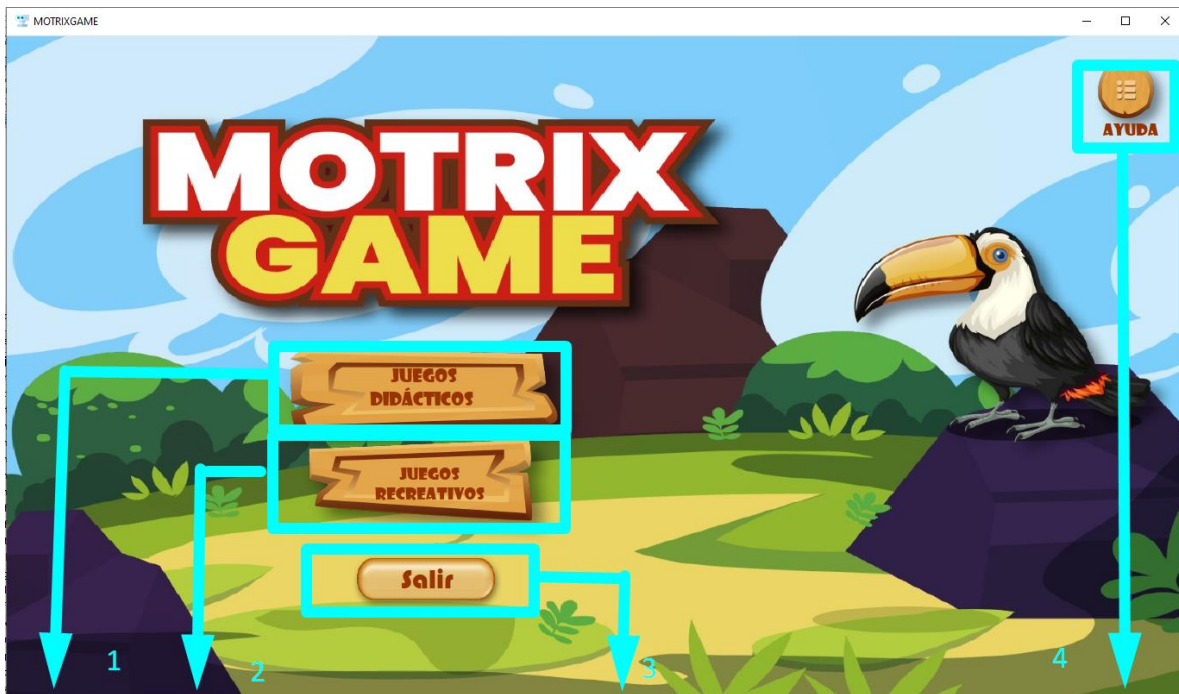
Objetivos del sistema

El Juego Motrix Game permite a los niños controlar e interactuar con el computador sin necesidad de tener contacto físico con un dispositivo de entrada; es un periférico capaz de reconocer un esqueleto completo y reconocer los movimientos generados por el mismo.

Con ayuda del docente encargado del estudiante podrá observar con detenimiento los movimientos que realiza el estudiante.

The logo for 'MOTRIX GAME' is displayed in a large, stylized font. The word 'MOTRIX' is in white with a thick red outline, and 'GAME' is in yellow with a thick red outline. The text is set against a light gray shadow.

Pantalla Principal



1. BOTON 1

- Este botón al presionarlo se despliega la ventana de Juegos Didácticos



2. BOTON 2

- Este botón al presionarlo se despliega la ventana de Juego Recreativos



3. BOTON 3

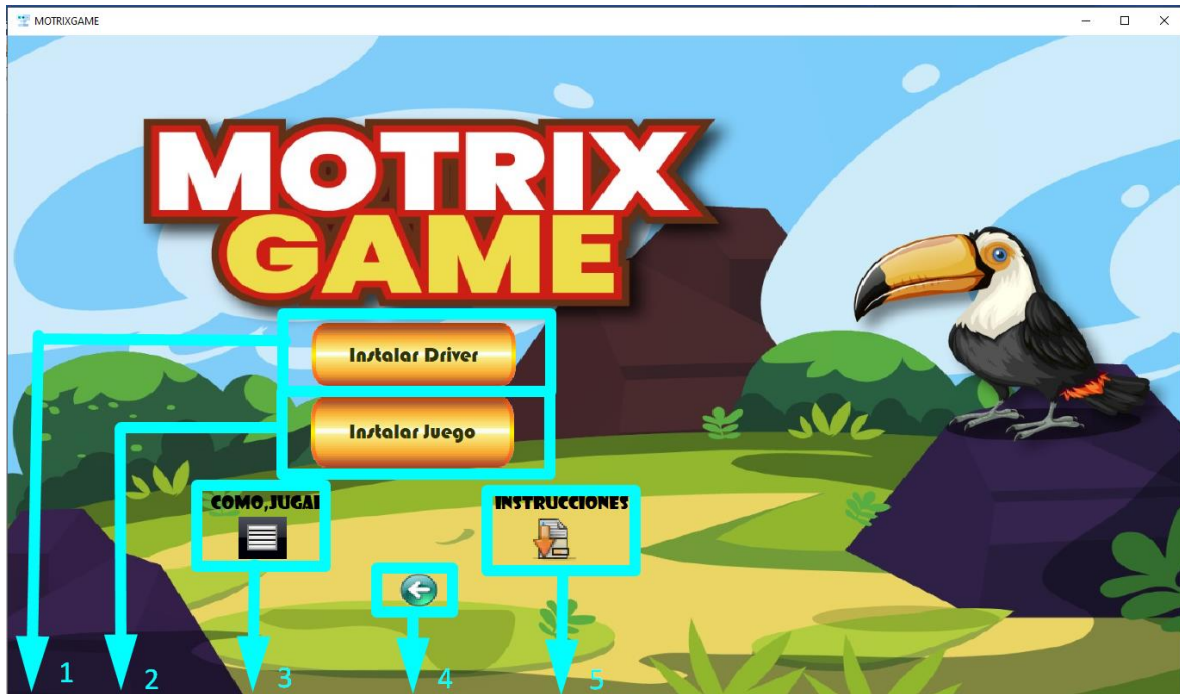
- Finaliza completamente el Juego

4. BOTON 4

- Este botón al presionarlo se despliega la ventana la Ayuda

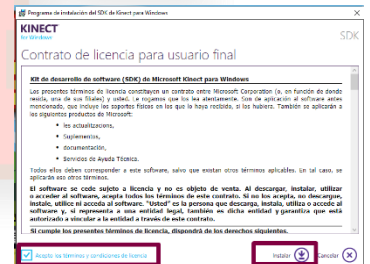


Pantalla de Ayuda



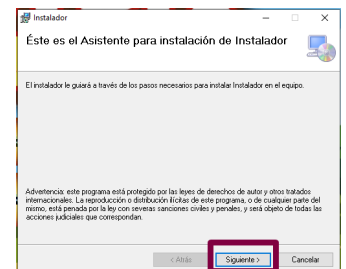
1. BOTON 1

a. Este botón al presionarlo se despliega la ventana de Instalación de Driver para poder ejecutar todos los componentes del KINECT



2. BOTON 2

a. Este botón al presionarlo se despliega la ventana de Instalación del juego Motrix Game y todos sus componentes.



3. BOTON 3

- a. Este botón al presionarlo se despliega la ventana de COMO JUGAR/MANUALES de los juegos Recreativos y Didácticos.

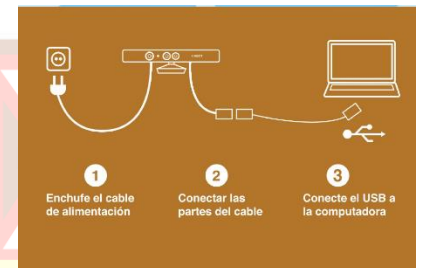


4. BOTON 4

- a. Botón regresar a Pantalla Principal

5. BOTON 5

- a. Este botón al presionarlo se despliega la ventana Instrucciones de Kinect

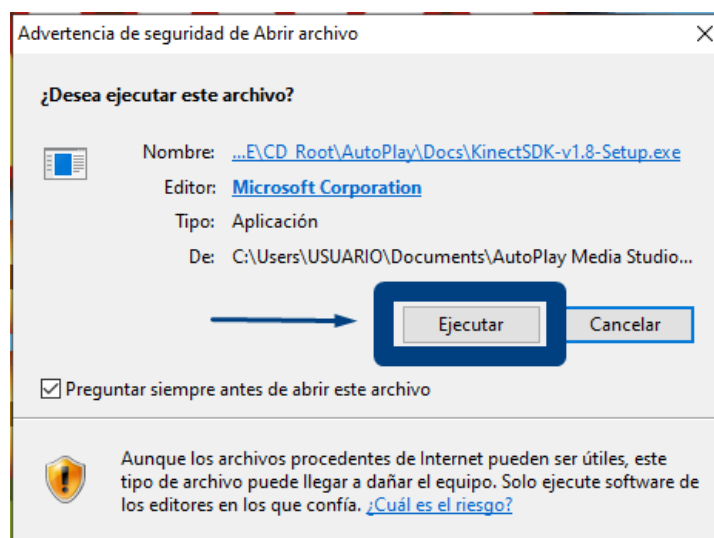


VENTANAS DE INSTALACIÓN

INSTALACIÓN DRIVER

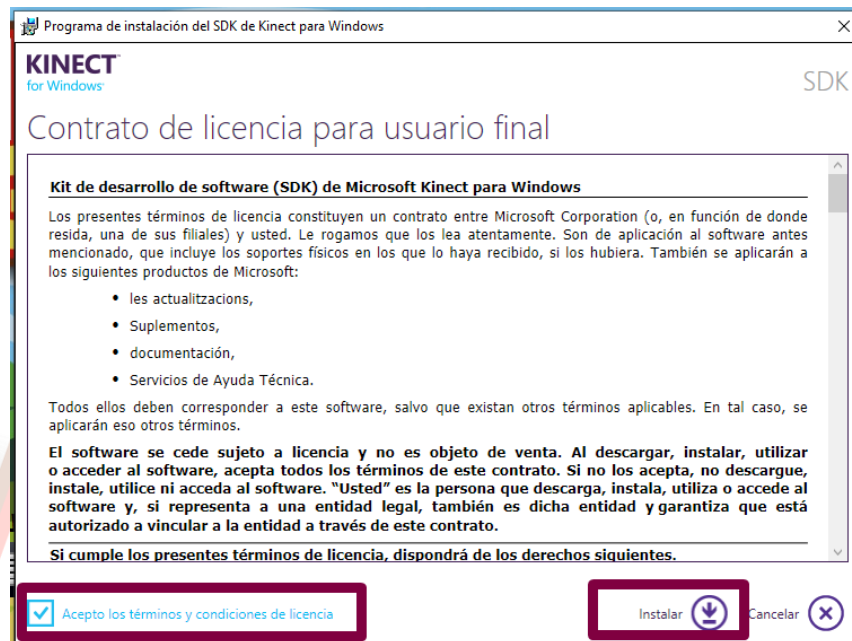


PASO 1

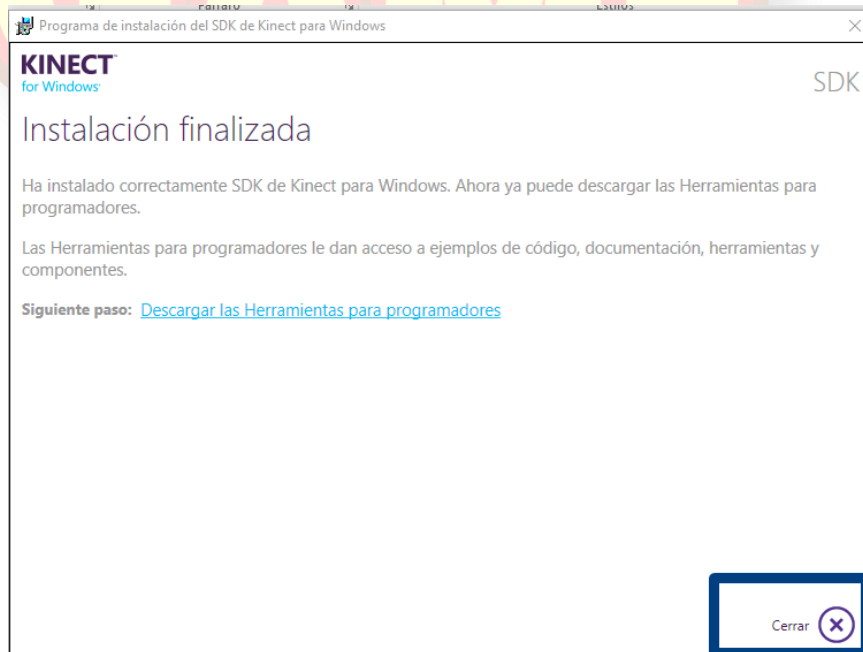


PASO 2

- a. Pinchar en acepto los términos y condiciones de licencia
- b. Clic en Instalar



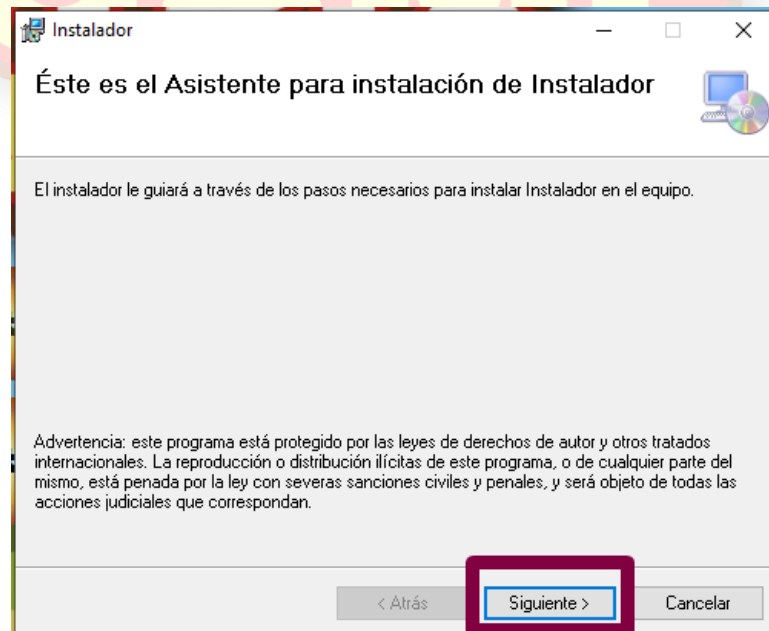
PASO 3



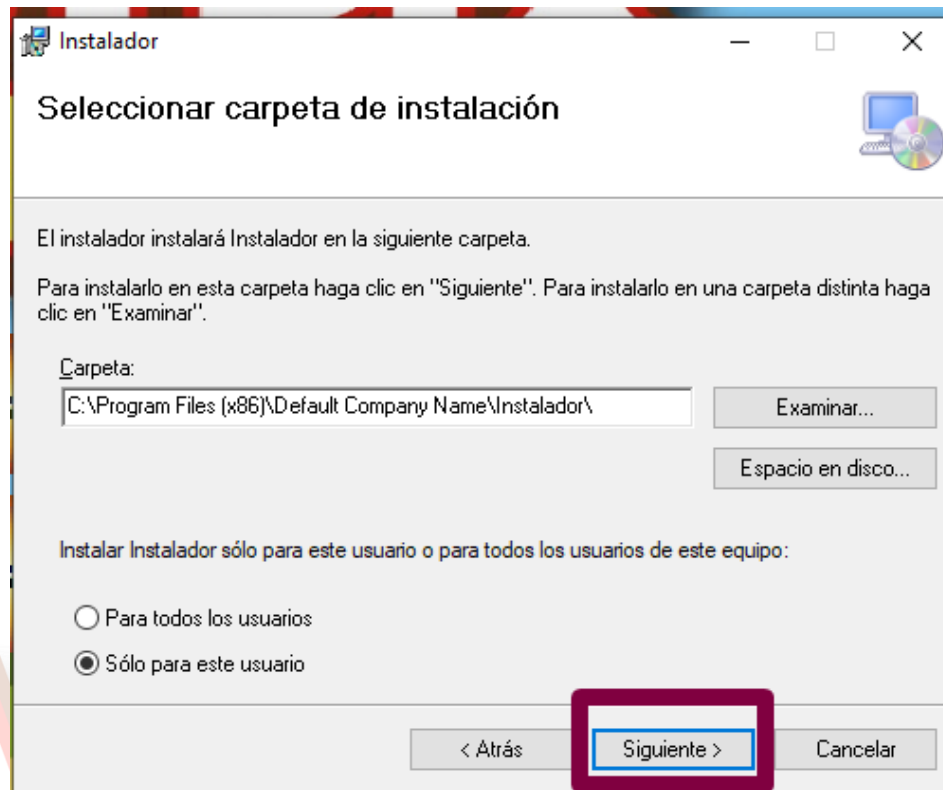
VENTANA DE INSTALACION JUEGO



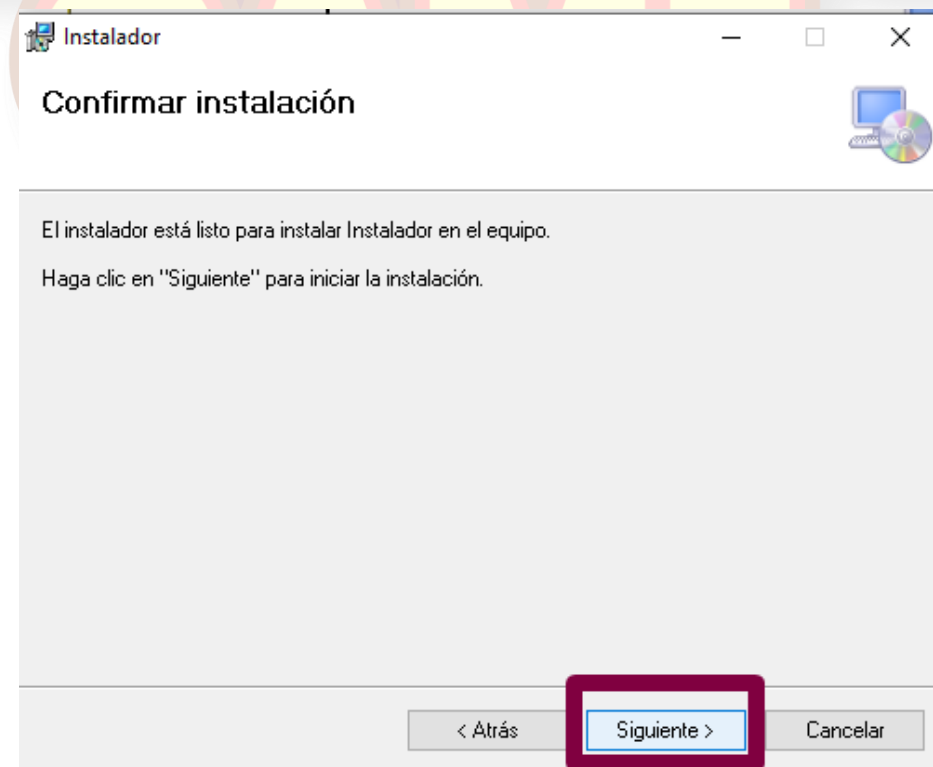
PASO 1



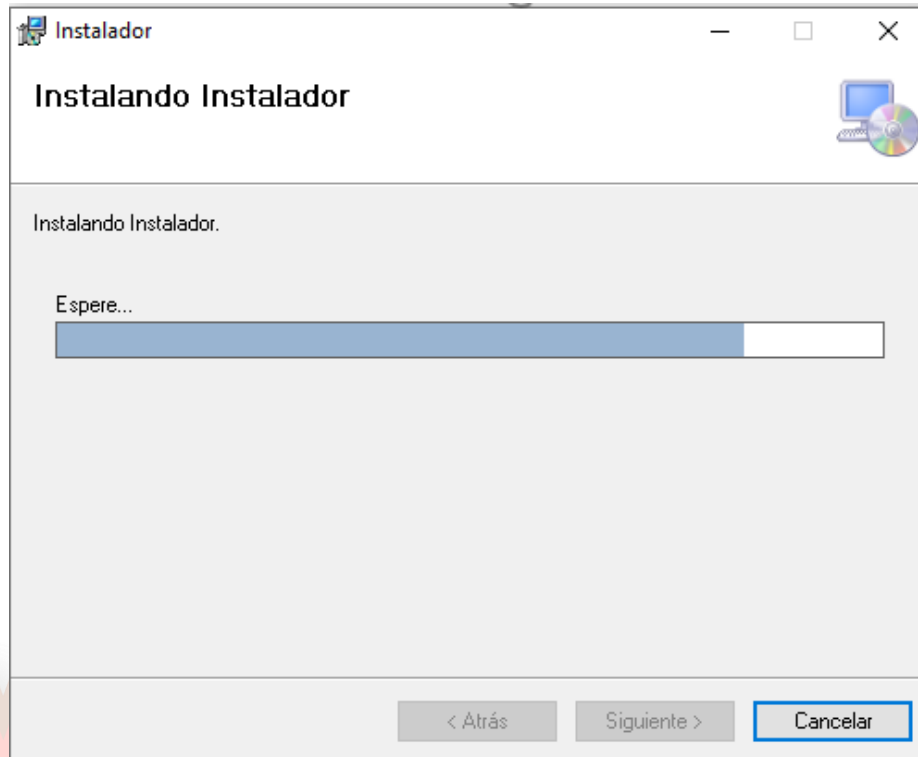
PASO 2



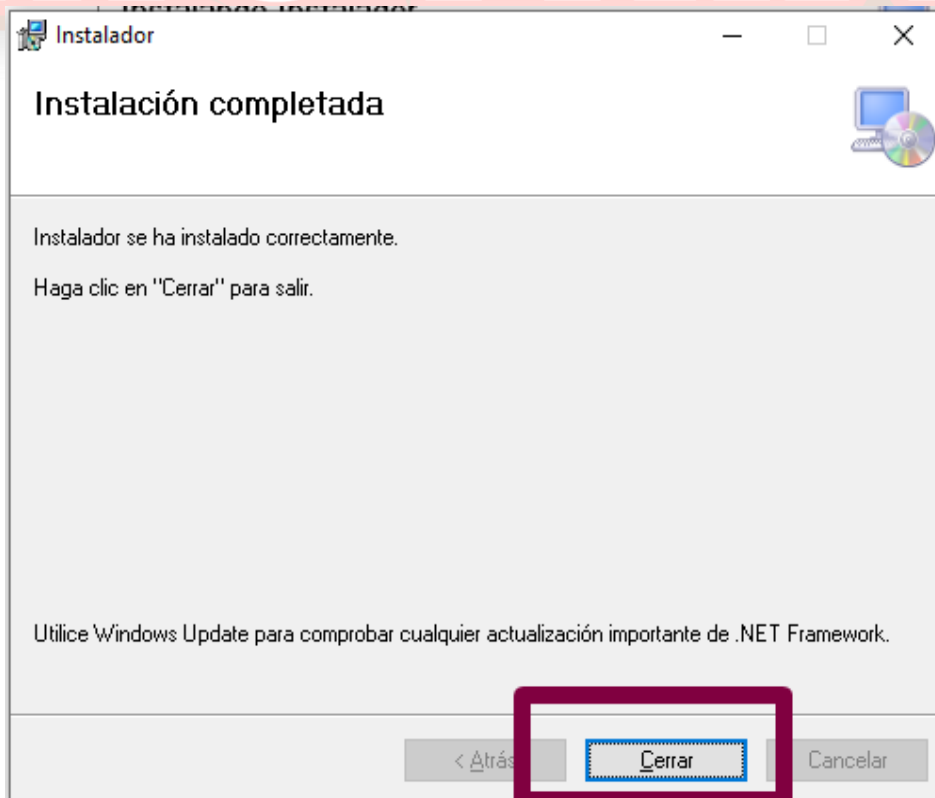
PASO 3



PASO 4



PASO 5



COMO JUGAR MANUALES



1. BOTON 1

a. Al presionar este botón se abre el Manual de Usuario

2. BOTON 2

a. Al presionar este botón se abre el Manual de Juegos Didácticos

3. BOTON 3

a. Al presionar este botón regresa a la pantalla principal

4. BOTON 4

a. Al presionar este botón se abre el Manual de Juegos Recreativos



MANUAL JUEGOS DIDÁCTICOS



1. JUEGO FLECHAS



2. JUEGO NÚMEROS

JUEGO NÚMEROS

Vidas: VIDAS QUE TIENES (3 hearts)

Puntos:0 NÚMEROS DE ASIERTOS

SÚMA CORRECTA A ESCOGER: $3+4$

POSIBLES OPCIONES:

- UNO
- DOS
- TRES
- CUATRO
- CINCO
- SEIS
- SIETE
- OCHO
- NUEVE
- DIEZ

MENU REGRESO AL MENÚ

TU ESTARAS AQUI

3. JUEGOS ANIMALES

JUEGO DE ANIMALES

Vidas: VIDAS QUE TIENES (3 hearts)

Puntos:0 NÚMEROS DE ASIERTOS

Escoje el animal que aparece en el cuadro

POSIBLES OPCIONES DE ANIMALES A ESCOGER:

- Leon
- Cerdo
- Tigre

MENU REGRESO AL MENÚ

TU ESTARAS AQUI

4. JUEGO COLORES



MANUAL JUEGOS RECREATIVOS



1. ATRAPA EL BALÓN

ATRAPA EL BALON

¡Levanta tu mano derecha sobre tu cabeza para comenzar!

OCUPA TUS EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES PARA ATRAPAR EL BALÓN RECUERDA QUE TIENES UN LIMETE DE TIEMPO

SUERTE !TU PUEDES!

AVISOS ANTES DE INICIAR EL JUEGO

TIEMPO DEL JUEGO



BALONES QUE DEBES ATRAPAR

RESULTADO FINAL



2. DESINFECTA LA MESA

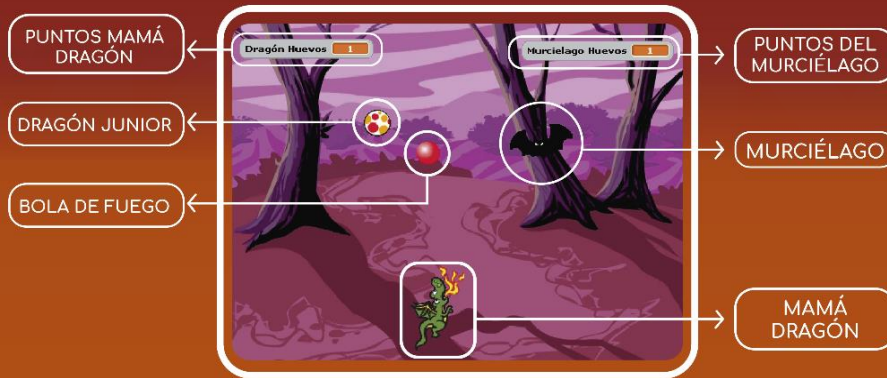


3. AYUDA AL DRAGÓN

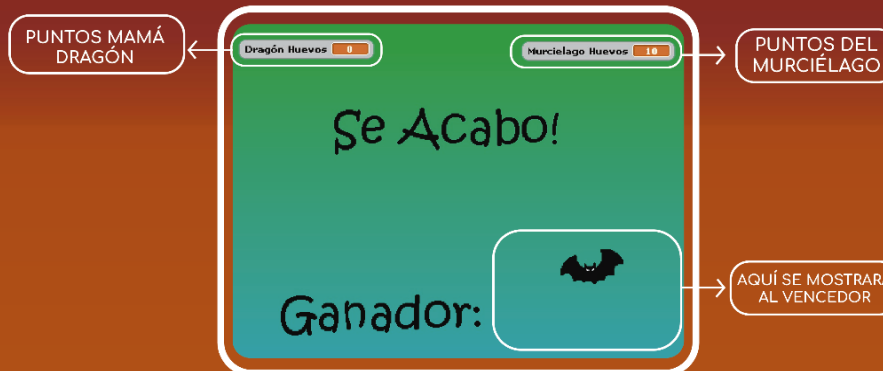
AYUDA AL DRAGÓN
¡Levanta tu mano derecha sobre tu cabeza

Ayuda que los huevos de Dragon no caigan al piso
Muévete hacia la izquierda y hacia la derecha para mover a la mamá Dragon.
¡Cuidado con el murciélago descarado que quiere conseguir los huevos antes que tú!
¡Coloca ambas manos sobre tu cabeza para rociar con agua!
¡El primer animal en conseguir 10 huevos gana!

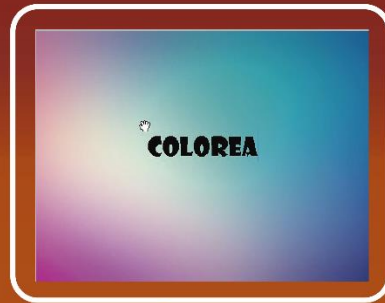
AVISOS ANTES DE INICIAR EL JUEGO



RESULTADO FINAL



4.COLOREA



COLOREA C A TU GUSTO...
TIENES 4 ESCENARIOS....

ESCOJE LOS COLORES CON LOS
NUMEROS 1,2,3,4,5,6,7,8,9

Y CON LA FLECHA → CAMBIAS DE
ESCENARIO

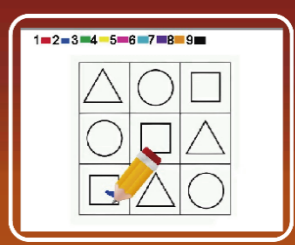
Y CON ESPACIO... BORRAS LO QUE
YA DIBUJASTE...!DIVIERTETE !

AVISOS ANTES
DE INICIAR EL JUEGO

COLORES A ESCOGER

1 2 3 4 5 6 7 8 9

LÁPIZ QUE CONTROLARAS



DIFERENTES
ESCENARIOS



Contactos

- Víctor Lalón
scabervl@gmail.com
- Erika Cando
candoerika8@gmail.com

MOTRIX
GAME