

# **MANUAL DE USUARIO**

**Vacaciones Junio 2023**

**Luis Rodrigo Morales Florián**

**202208521**

## Contenido

Descripción General .....	3
DEFINICIÓN: .....	3
CONSIDERACIONES: .....	3
Partes .....	4
Menú Principal .....	4
1) Nueva Partida.....	4
1) Menú Palabras .....	5
2) Jugar .....	7
3) Terminar Partida .....	9
2) Historial de Partidas .....	9
3) Mostrar información del estudiante.....	10

## Descripción General

### DEFINICIÓN:

La práctica consiste en el desarrollo de una aplicación de consola que simulará un juego de sopa de letras en donde el usuario tendrá que buscar en el tablero las palabras ingresadas en el juego. La interacción del juego con el usuario será de manera sencilla mediante un menú en consola.

### CONSIDERACIONES:

- ✓ El tablero de la sopa de letras debe de ser una matriz cuadrada de  $n \times n$ .
- ✓ Las palabras que se mostrarán en el tablero serán ingresadas por el usuario.
- ✓ Las palabras solo podrán ser ingresadas de manera horizontal y vertical,
- ✓ La partida termina cuando el usuario se equivoque más de 3 veces.
- ✓ Se debe de validar que las palabras tengan una longitud entre 5 y 10 caracteres.
- ✓ Se podrán insertar, modificar y eliminar las palabras de la partida.
- ✓ El programa continuara con la ejecución hasta que se seleccione la opción salir.
- ✓ La interacción del usuario con la aplicación será mediante la lectura del teclado.
- ✓ En todo el programa no se distinguirá entre mayúsculas y minúsculas.
- ✓ Se podrá jugar n cantidad de partidas sin que termine el programa y sin que se pierdan las estadísticas.

## Partes

### Menú Principal

```
#####  
### MENU PRINCIPAL  
#####  
Seleccione una opción:  
1) Nueva Partida  
2) Historial de Partidas  
3) Mostrar información de estudiante  
4) Salir  
|
```

Aquí usted podrá seleccionar entre cuatro opciones (la última termina el programa)

#### 1) Nueva Partida

```
*** ha elegido '1) Nueva Partida'  
Escriba su nombre de usuario  
Roberto
```

```
Seleccione una opción  
1) Menú Palabras  
2) Jugar  
3) Terminar Partida  
.
```

Al ingresar en esta opción, podrá observar que se le solicita su nombre de usuario, éste servirá luego para poder registrar sus partidas que haga de ahora en adelante con ese nombre.

Luego se le presenta un menú con 3 opciones (la última termina la partida, sale al menú principal y si quiere volver a iniciar otra partida, deberá volver a insertar un nuevo nombre).

## 1) Menú Palabras

```
*** ha elegido '1) Menu de palabras'
```

```
#####  
### MENU DE PALABRAS ###  
####  
Seleccione una opción:  
1) Insertar  
2) Modificar  
3) Eliminar  
4) Salir  
.
```

Al ingresar se le presentarán nuevamente 4 opciones:

- 1) Insertar: Al insertar, si NUNCA DESDE EL INICIO DE LA EJECUCIÓN se ha accedido a esta opción, entonces se le solicitará la cantidad de palabras a utilizar, numero el cual no podrá modificarse.

Aparecen en una tabla las palabras guardadas y el máximo que usted asignó, puede agregar palabras o dejar esa pantalla solo sin escribir nada y presionar ENTER. Si se intenta agregar más del límite aparecerá un mensaje de error y no podrá seguir agregando.

Tomar en cuenta que las palabras deben de tener entre 5 y 10 caracteres y que no se pueden repetir palabras ya agregadas.

```
*** ha elegido '1) Insertar'  
*** no ha escrito ninguna palabra, una vez ingrese la cantidad de palabras con las que desea jugar, ya no se podra modificar a menos que reinicie el programa  
  
Escriba la cantidad (en números) de palabras con las que desea jugar  
4  
  
+-----+  
| --- PALABRAS GUARDADAS --- |  
+-----+  
| * no hay ninguna palabra guardada |  
+-----+  
MAYOR CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4  
  
Ingrese la nueva palabra  
Si quiere dejar de ingresar palabras y regresar al menú, no escriba nada y presione ENTER  
,
```

Palabra agregada con Éxito

```
+-----+
| --- PALABRAS GUARDADAS ---
+-----+
| 0) Palabra
| 1) Manzana
+-----+
MÁXIMA CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4
```

Ingrese la nueva palabra

Si quiere dejar de ingresar palabras y regresar al menú, no escriba nada y presione ENTER

- 2) Modificar: Al elegir modificar, se le presentará la tabla y se le solicitará el índice, y luego deberá ingresar la nueva palabra.

\*\*\* ha elegido '2) Modificar'

```
+-----+
| --- PALABRAS GUARDADAS ---
+-----+
| 0) Palabra
| 1) Manzana
+-----+
MÁXIMA CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4
```

Elija el Índice de la palabra que quiere modificar

Si quiere dejar de modificar palabras y regresar al menú, no escriba nada y presione ENTER

1

Escriba la nueva palabra:

Naranja

Palabra editada con Éxito

- 3) Eliminar: Esta opción le muestra la tabla de las palabras, le solicita su index y se procede con la eliminación de la palabra

```
*** ha elegido '3) Eliminar'
```

```
+-----+
| --- PALABRAS GUARDADAS ---
+-----+
| 0) Palabra
| 1) Naranja
+-----+
MÁXIMA CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4
```

```
Elija el índice de la palabra que quiere eliminar
Si quiere dejar de eliminar palabras y regresar al menú, no escriba nada y presione ENTER
1
Palabra borrada con éxito
```

## 2) Jugar

Al ingresar podemos ver la matriz generada con las palabras que usted previamente ingresó. Vemos también una tabla, cuantas palabras faltan por encontrar, y se le solicita escribir la palabra que usted puede ver en la sopa de letras (las cuales son las mismas de la tabla).

```
*** ha elegido '2) Jugar'
X: 13; Y: 9
```

```
|s|g|b|g|P|A|L|A|B|R|A|j|w|
|h|j|f|c|k|f|g|q|k|u|x|n|m|
|z|n|b|y|w|f|h|b|g|v|p|a|a|
|d|g|k|l|e|w|g|d|f|d|u|a|e|
|l|l|p|e|b|b|g|q|j|m|m|i|q|
|a|z|s|o|b|c|z|l|q|k|q|z|f|
|k|t|a|y|t|x|x|w|l|z|h|k|v|
|l|r|q|y|r|y|b|f|k|d|b|q|y|
|w|v|r|l|a|q|o|g|o|r|i|l|c|
```

```
+-----+
| --- PALABRAS GUARDADAS ---
+-----+
| 0) Palabra
+-----+
MÁXIMA CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4
```

```
Cuantas palabras quedan: 1
Escriba una palabra que vea en la sopa de letras
.
```

Hay que tomar en cuenta las reglas del juego:

- 1) Se inicia con un puntaje de 20pts
- 2) No se puede fallar más de 3 veces, de lo contrario se da por perdida la partida. Por cada falla se van restando 5pts
- 3) Si se encuentran todas las palabras de la sopa de letras, se gana el juego.  
Por cada palabra que se encuentra se van agregando puntos equivalentes a la longitud de la palabra encontrada, es decir, si se encontró la palabra "gatos" que tiene 5 caracteres, se agregan 5pts, y así sucesivamente. Se va mostrando conforme se va "ganando" la "nueva" sopa de letras, pero observará que con la diferencia que en la "nueva" sopa de letras, los caracteres de la palabra previamente encontrada serán sustituidos con el carácter "\$", lo cual simboliza que esa palabra ya se "encontró".

```
+-----+
| --- PALABRAS GUARDADAS ---
+-----+
| 0) Palabra
+-----+
MÁXIMA CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4
```

Cuántas palabras quedan: 1  
Escriba una palabra que vea en la sopa de letras  
a

```
/()/()/()/()/()/()
/()/() INCORRECTO! La palabra ingresada no es correcta. Intentelo de nuevo
/()/()/()/()/()/()
```

No mas intentos. Has perdido :(

*Si se pierde se vería así*



Escriba una palabra que vea en la sopa de letras

Palabra

/()/()/()/()/()/()

/()/() CORRECTO! La palabra ingresada es correcta. Felicidades!

/()/()/()/()/()/()

```
|h|o|e|f|$|$|$|$|$|$|$|i|z|
|u|k|s|v|b|v|f|y|o|h|p|t|u|
|z|i|g|z|w|u|t|a|a|h|f|k|i|
|t|a|e|y|t|y|n|i|f|p|k|a|v|
|v|b|w|n|k|g|y|e|i|g|n|o|z|
|n|m|g|j|w|z|g|v|t|k|l|b|t|
|d|h|b|d|f|h|p|k|y|u|k|c|f|
|l|h|j|n|d|a|c|j|b|u|y|e|w|
|t|p|h|x|m|q|i|h|d|n|r|z|a|
```

+-----

| --- PALABRAS GUARDADAS ---

+-----

| 0) Palabra

+-----

MÁXIMA CANTIDAD DE PALABRAS POSIBLE: 4

Cuántas palabras quedan: 0

Felicidades!!! Has Ganado

*Si se gana, se vería así.*

### 3) Terminar Partida

Al seleccionar esta opción, se termina la partida y se guarda en el Historial de Partidas

### 2) Historial de Partidas

Esta opción nos muestra el historial de todas las partidas que hemos jugado.

```

*** ha elegido '2) Historial de partidas'
### HISTORIAL DE PARTIDAS

+-----
| [0]
| __ PERDIDO
| Nombre de jugador: Picho
| Puntaje: 5
| Fallos: 3
| Cantidad de palabras encontradas: 0
+-----

+-----
| [1]
| __ GANADO
| Nombre de jugador: Picho
| Puntaje: 27
| Fallos: 0
| Cantidad de palabras encontradas: 1
+-----

```

Podemos observar lo siguiente:

- Nos muestra un index que sería como una enumeración
- Nos dice si esa partida la habíamos ganado o perdido
- Nos muestra el nombre del jugador
- El puntaje alcanzado
- Cuántos fallos tuvo
- Cuantas palabras logró encontrar

### 3) [Mostrar información del estudiante](#)

Finalmente, en esta opción se mostrará la información del estudiante que desarrolló el programa:

\*\*\* ha elegido '3) Mostrar informaci n de estudiante'

--- INFORMACI N ESTUDIANTE ---

@USAC - Vacaciones Junio 2023

Nombre: Luis Rodrigo Morales Flori n

Carnet: 202208521

Secci n: P

---