

# Pantalla Inicial Cliente

Botón de iniciar:  
Este botón te dirige  
hacia a otra ventana  
antes de iniciar el  
juego.



Botón de Salir:  
Te permite salir del  
juego

Label Acerca de:  
Permite revisar algunos datos asociados acerca  
del o los desarrolladores de la aplicación así  
como a la institución a la que pertenecen

# Pantalla Inicial Cliente



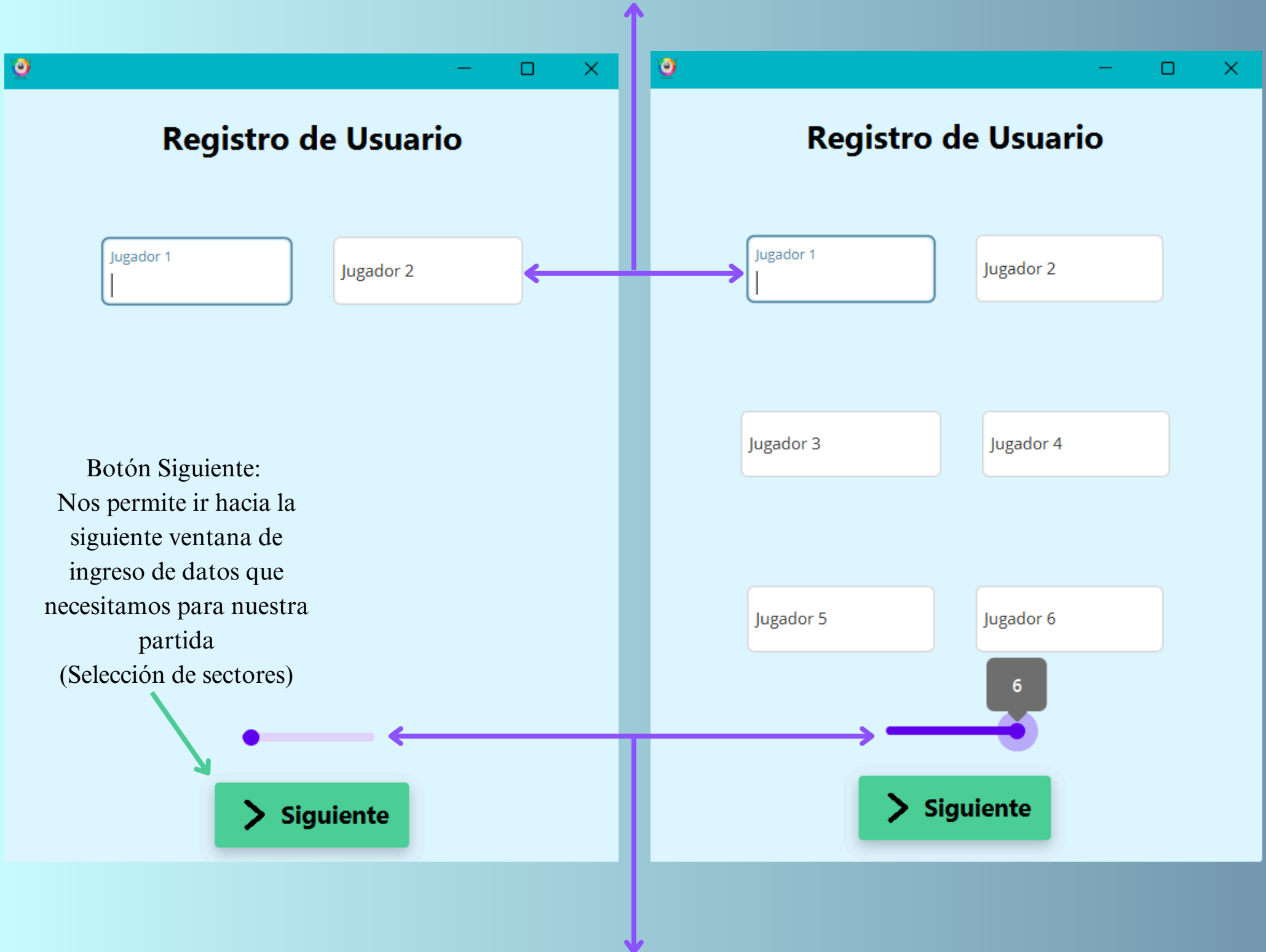
Botón de Nueva Partida:  
Permite crear desde cero  
una partida personalizada

Botón de Cargar Partida:  
Permite reanudar una partida  
que previamente se guardó en la  
aplicación.

Label Tabla de Posiciones:  
Abre una ventana la cual permite visualizar  
estadísticas de jugadores que han jugado  
previamente algunas partidas

Textfields:

Estos textfield se activan de acuerdo al numero marcado en el slider, permiten ingresar los nombres de los jugadores a registrar en nuestra nueva partida



Botón Siguiete:

Nos permite ir hacia la siguiente ventana de ingreso de datos que necesitamos para nuestra partida  
(Selección de sectores)

Slider:

Este slider nos permite controlar la cantidad de jugadores que queremos al momento de crear una nueva partida

Nombres Jugadores:  
Estos son los nombres de  
los jugadores que  
queremos registrar en  
nuestra partida

**Selección de Sector**

Sector 1

Jugador A

Jugador B

Jugador C

Jugador D

Jugador E

Jugador F

Sector 2

Sector 4

Sector 6

> Siguiente

ComboBox:  
En estos combo boxes  
podemos seleccionar y  
ubicar en qué lugar de  
nuestros tableros  
queremos posicionar  
cada jugador

Botón Siguiente:  
Nos permite ir hacia la  
siguiente ventana de  
ingreso de datos que  
necesitamos para nuestra  
partida  
(Selección de Peones)

### ComboBox:

En estos combo boxes podemos seleccionar que imagen quiere usar cada jugador en su respectivo sector del tablero (estas imágenes son únicas, ósea que cada jugador tendrá una imagen de color distinta a los demás en cada partida)



**Botón Siguiente:**  
Nos permite ir hacia la siguiente ventana de ingreso de datos que necesitamos para nuestra partida  
(Selección de Dificultad)

Imagen seleccionada por jugador (Por ejemplo, esta imagen la selecciono el jugador en el sector número "6" del tablero)



CheckBoxes Dificultad:

Estos CheckBoxes nos permite al seleccionar en uno de ellos la dificultad en la cual vamos a querer jugar nuestra partida, esta dificultad será permanente en la partida, ósea nunca podrá variar.

- ☐ Facil
- ☐ Intermedio
- ☐ Difícil

**> Ver Resumen de Registro**

Botón Ver Resumen de Registro:

Nos dirige a una pantalla, la cual presenta algunos datos o resumen de los datos de la partida antes de iniciarla (Resumen Pre-Partida)



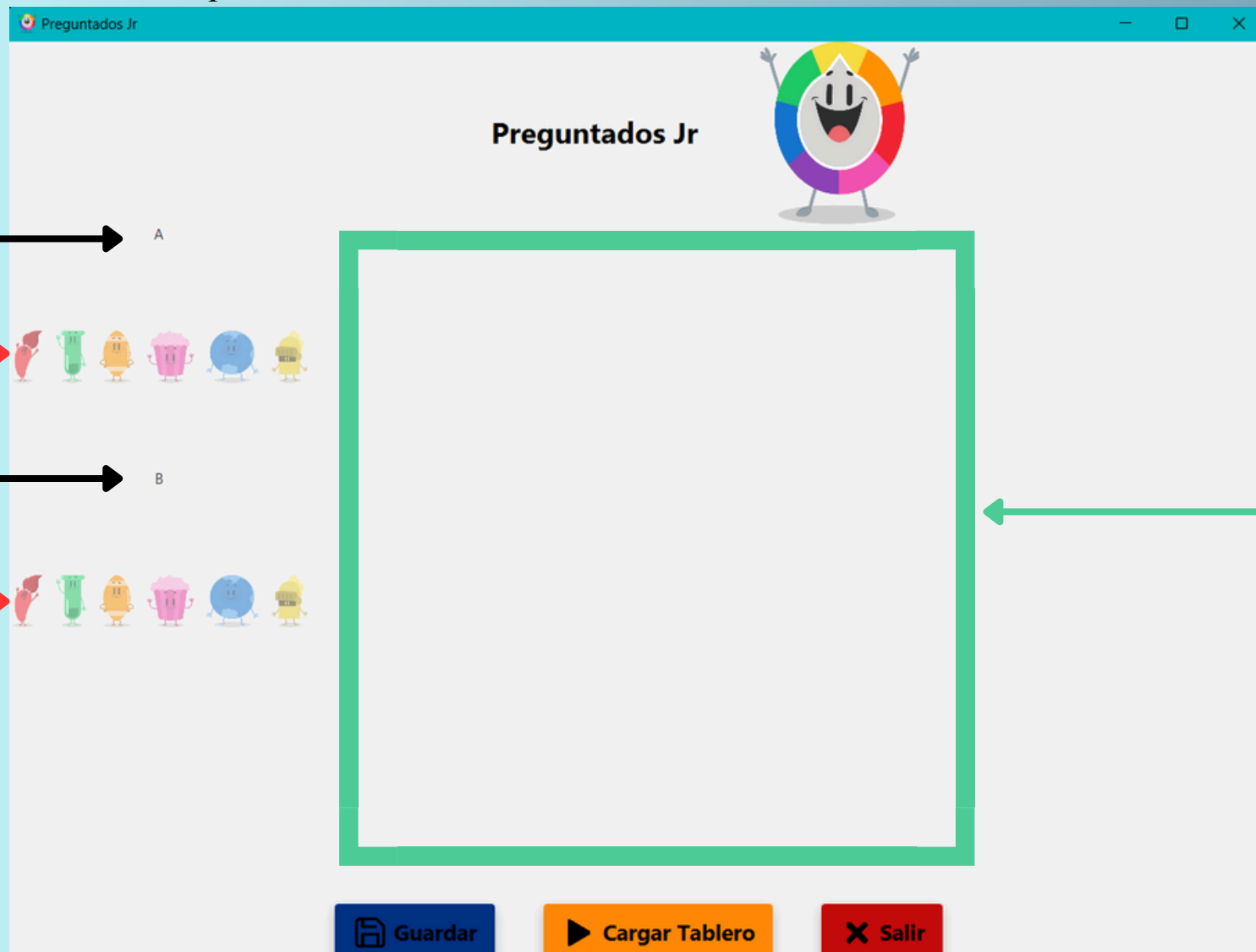
**Botón Editar Información:**  
Este botón nos devuelve hasta la vista de “Registro de usuario”, en la cual podemos ir cambiando o editando de nuevo los datos que queramos.

**Botón Iniciar Partida:**  
Nos dirigirá a un controlador principal, el cual tendrá por dentro nuestro tablero de juego (Tablero-Controller)

ImageViews Coronas:  
Representan las coronas  
previamente ganadas por cada  
jugador en la partida.

Labels Nombres Jugadores:  
Representan los nombres de los  
jugadores que están jugando la  
partida en este momento

VboxCenter:  
En este recuadro se cargará el tablero  
con toda la información necesaria  
según la cantidad de jugadores.



Botón Guardar:  
Este botón nos permite guardar la  
partida en cualquier instante de la  
misma en tiempo real

Botón Cargar tablero:  
Carga el tablero correspondiente al  
centro de la ventana según la cantidad  
de jugadores indicada.

Botón de Salida:  
Nos permite cerrar la ventana y salir  
de la aplicación, antes de salir llama a  
la acción de guardar botón, para  
poder guardar los datos justo antes de  
finalizar.



## Tablero 2 Jugadores

Sectores: La imagen se ira moviendo según la posición actual y la dirección de cada uno dentro de estos recuadros, siempre se unicia en la casilla mas oscura y que contiene un “?”

Label Jugador Actual:  
Nos dice cuál es el jugador que se encuentra en el turno actual del juego.




Label Ronda Actual:  
Nos indica en que ronda se encuentra la partida en general.


Botón Pasar Turno:  
Permite a un jugador pasar el turno hacia el siguiente jugador en la partida, si la dificultad del juego es ‘Fácil’, el jugador que decidió pasar el turno podrá obtener 2 ayudas aleatorias. sí jugador ya tenía todas las ayudas, esto no cumple.

Imagen Picker Ruleta:  
Al presionar esta imagen (picker), la ruleta girara, si la ronda de la partida es igual a ‘1’, la ruleta seguirá girando y el juego comenzara hasta que algún jugador saque la categoría de corona en la ruleta, el juego tomara un comportamiento circular e ira cambiando el turno hacia la derecha.

Tablero 3 Jugadores:








Jugador Actual :

A

Ronda:

1

Pasar >









Tablero 4 Jugadores:

Ronda:  
1

Jugador Actual :  
2

Pasar >

Tablero 5 Jugadores:







Ronda:  
1



Jugador Actual :  
2











Pasar >


Tablero 6 Jugadores:



Jugador Actual :

1



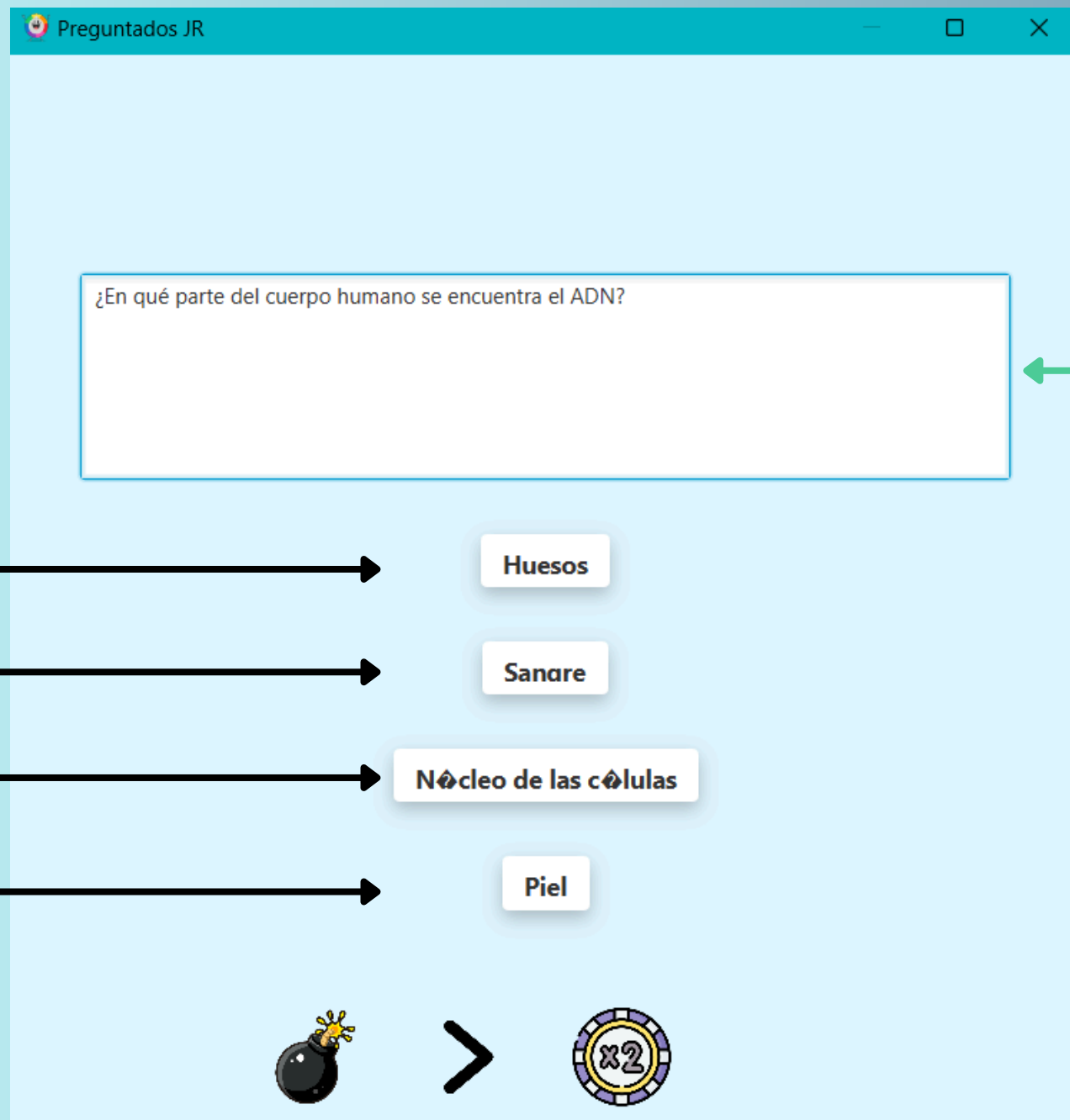




Pasar >

### Text Area Enunciado:

Aquí se visualizará el enunciado de la pregunta que le corresponda responder al jugador según el comportamiento que ha seguido en el juego.



### Botones

#### Respuesta:

Nos permite seleccionar una respuesta por pregunta, solo una de ellas es correcta, están relacionadas con las ayudas, pueden ser habilitados o deshabilitados mediante el uso de las mismas.

### Ayudas:

Estas ayudas estarán disponibles según la dificultad del juego, permiten al jugador facilitar e incrementar el porcentaje de acierto de las preguntas.



## Frontal Card Cartas Categoría:

Existen dos tipos de cartas categoría, estas se muestran en pantalla si escogemos responder alguna pregunta, por ejemplo que si escogemos corona, duelo salta una carta de ese tipo si no salta una ventana con la carta de categoría, que esta tiene una ayuda en su interior que puede estar activada o desactivada según la dificultad y el uso de la ayuda que le haya dado el jugador



Botón Mantenimiento:

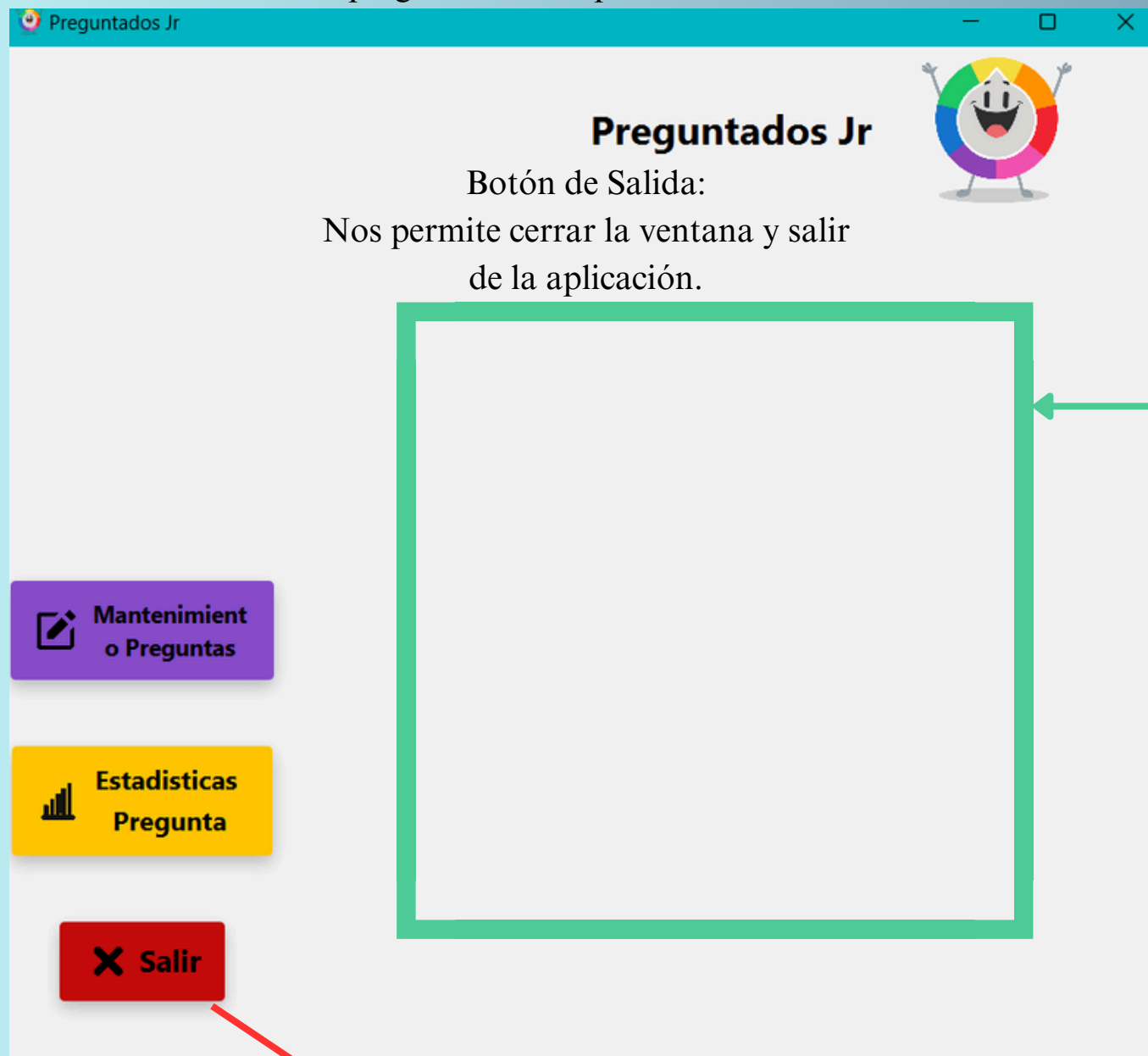
Permite abrir una ventana donde podamos crear/editar/eliminar y guardar cambios que le hagamos a las preguntas que existen en la base de datos para que se usen dentro de la aplicación

Botón Estadísticas Pregunta:

Permite visualizar cargar una ventana donde se mostrarán datos acerca de las preguntas en la aplicación.

VboxCenter:

En este recuadro cargara la ventana de mantenimiento de preguntas o la ventana de estadísticas al centro de esta esta ventana



Botón de Salida:

Nos permite cerrar la ventana y salir de la aplicación.



Enunciado TextArea:  
Permite ver/editar el  
enunciado de nuestra  
pregunta.

ID textfield:  
Nos permite visualizar el  
ID correspondiente a una  
pregunta cargada en la  
ventana

Categoría ComboBox:  
Nos permite  
ver/seleccionar la  
categoría a la cual  
queremos que pertenezca  
nuestra pregunta,

Activo CheckBox:  
Nos permite establecer un  
estado a nuestra pregunta,  
ya sea el estado de activo  
o inactivo.

### Mantenimiento de Preguntas

Id  
15

Categoría  
Geografia

✓ Activo

¿En que continente se encuentra el desierto del Sahara?

Respuestas TextField :  
Permitir ver/editar las  
respuestas de nuestra  
pregunta

Asia

África

América del Norte

América del Sur

☐ Correcta

☒ Correcta

☐ Correcta

☐ Correcta

Correcta CheckBox:  
Solo una de estas  
respuestas puede ser  
correcta por pregunta,  
permite establecer un  
estado a cada respuesta,  
y la respuesta marcada  
será la respuesta  
correcta por pregunta

 **Guardar**

 **Limpiar**

 **Eliminar**

 **Buscar**

Botón de guardar:  
Permite guardar los  
cambios que hemos  
realizado en una pregunta  
cargada o persistir una  
nueva pregunta a nuestra  
DB

Botón de limpiar:  
Nos permite limpiar la  
ventana para poder  
cargar una pregunta o  
así poder crear una  
nueva.

Botón de eliminar:  
Al presionarlo  
elimina la  
pregunta  
previamente  
cargada de nuestra  
base de datos.

Botón de buscar:  
Nos dirige hacia una  
ventana que nos permite  
buscar, seleccionar y  
cargar una pregunta ya  
almacenada para editar  
los datos o eliminarla

Parámetros de búsqueda:

Nos permiten buscar preguntas con los datos asignados a ella, por ejemplo, por ID específico, por categoría e incluso por enunciado, cada uno de estos parámetros puede estar escrito en parte o en su totalidad para así poder mostrar una o varias preguntas según sus datos relacionados.

Parámetros de búsqueda:

Nos permiten buscar preguntas con los datos asignados a ella, por ejemplo, por ID específico, por categoría e incluso por enunciado, cada uno de estos parámetros puede estar escrito en parte o en su totalidad para así poder mostrar una o varias preguntas según sus datos relacionados.

Contiene datos acerca de las preguntas almacenadas en la base de datos:

- Columna ID: Muestra el ID de la pregunta
- Columna Categoría: Muestra la categoría a la cual pertenece cada una de las preguntas.
- Columna Enunciado: Muestra el enunciado de cada una de las preguntas

Contiene datos acerca de las preguntas almacenadas en la base de datos:

- Columna ID: Muestra el ID de la pregunta
- Columna Categoría: Muestra la categoría a la cual pertenece cada una de las preguntas.
- Columna Enunciado: Muestra el enunciado de cada una de las preguntas

[illegible]

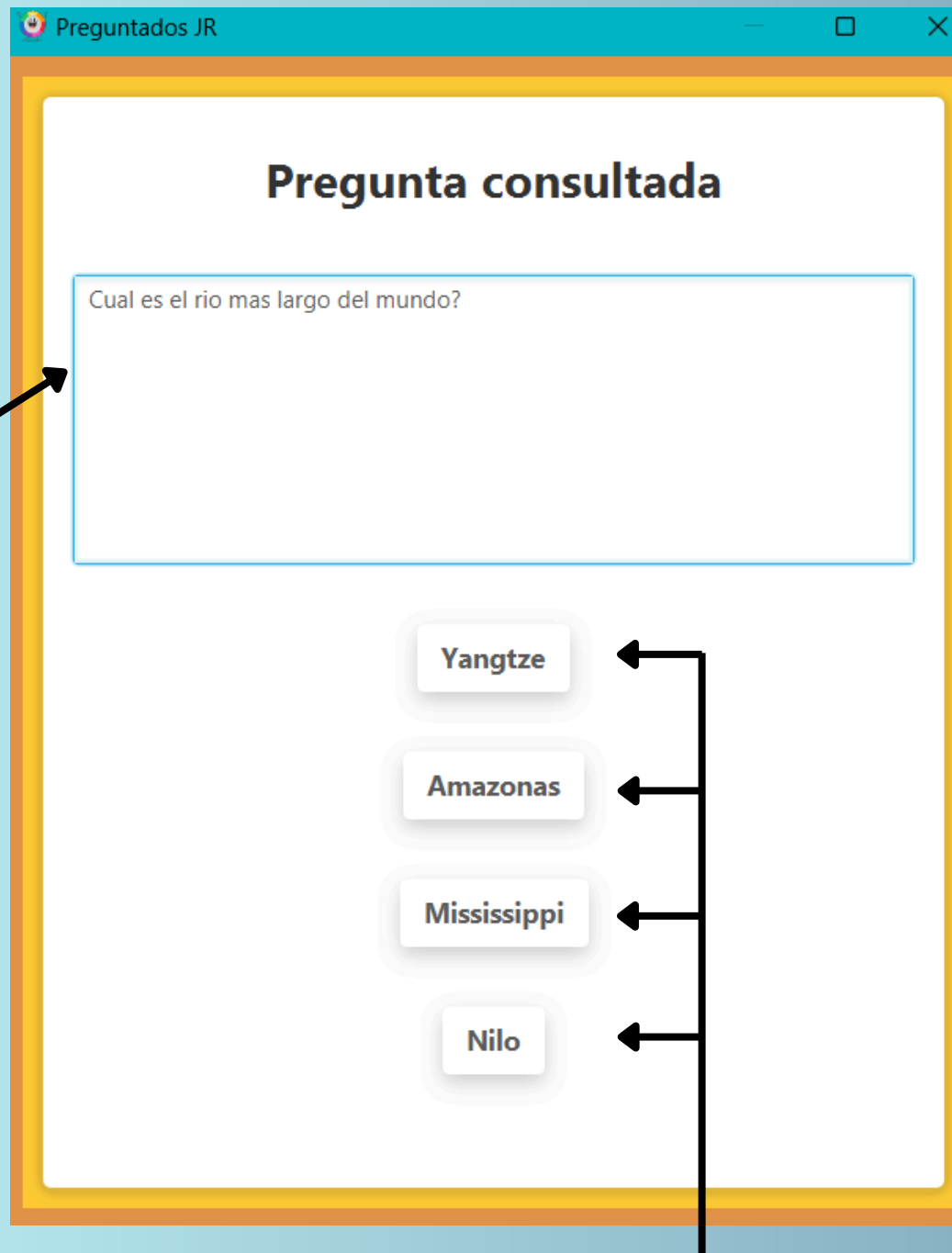
**Botón de Filtrar:**  
Carga (si existen preguntas) las preguntas por los parámetros de búsqueda indicados

Botón de Aceptar:  
Nos devuelve y carga la pregunta en la  
ventana de mantenimiento pregunta.

### Ventana Pregunta Consultada:

Nos permite visualizar como se podría ver una pregunta con sus respectivas respuestas al momento de jugar una partida.

TextArea Enunciado:  
Presenta como se  
visualizaría el enunciado  
de la pregunta al  
momento de jugar



The screenshot shows a window titled 'Preguntados JR' with a teal header bar. Inside the window, the title 'Pregunta consultada' is centered at the top. Below the title is a large text area containing the question 'Cual es el rio mas largo del mundo?'. At the bottom of the window, there are four buttons stacked vertically, each containing a river name: 'Yangtze', 'Amazonas', 'Mississippi', and 'Nilo'. A vertical line with arrows points from the 'Respuestas:' label below the window to each of these buttons.

### Respuestas:

Visualizan como se verían las respuestas de la pregunta al momento de jugar.