

## MANUAL DEL USUARIO

Este manual tiene con fin explicar al usuario como manejar de buena manera el programa hecho por nosotros, se mostrara un paso a paso de como iniciar el programa y como usarlo.

### PASO 1:

Para iniciar a jugar se debe seleccionar el archivo .jar para iniciar el juego.

### PASO 2:

Al iniciar el programa se mostrara una pestaña con 3 opciones, que serán:

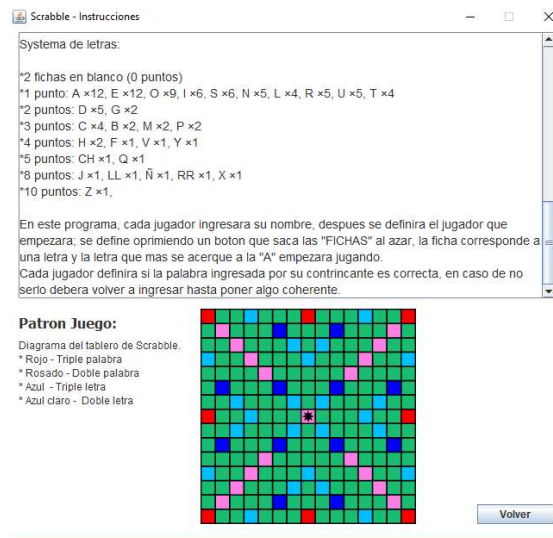


### Entrar

Esta opción es la que accede al juego Scrabble, y de acá seguirá nuestro manual para utilizar el juego Scrabble.



## Instrucciones



Esta opción abrirá una pestaña que tiene en su contenido las reglas del juego y también un poco del sistema de este juego.

## Salir



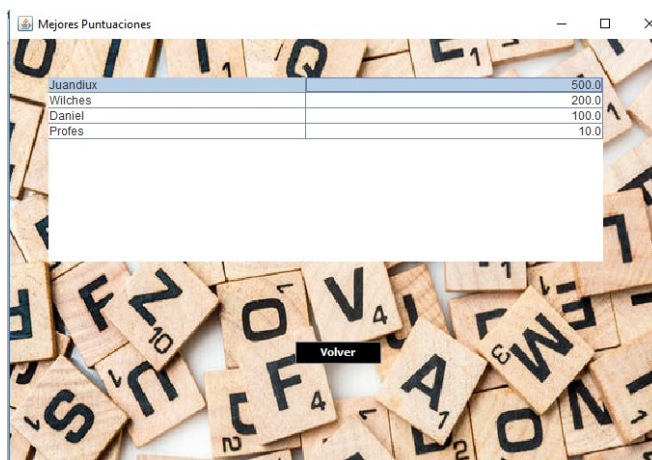
Esta opción le dará al usuario una forma correcta para salir del programa sin cortar ningún proceso.

## PASO 3:



Una vez dada la opción Entrar se desplegara una pestaña igual a esta en donde cada jugador deberá escribir su nombre o la forma en la que quiere ser reconocido por el sistema del juego. Una vez cada jugador haya ingresado su nombre se tendrá que proceder a presionar el botón Ingresar.

Presionando el botón mejores puntajes se abrirá una nueva pestaña que tendrá una tabla en donde se mostraran los puntos hechos por los jugadores con mayores puntajes como se muestra a continuación:



Juandlux	500.0
Wilches	200.0
Daniel	100.0
Profes	10.0

#### PASO 4

Una vez se ingrese al programa empezara la partida entre los jugadores, y para ello primero se definirá el jugador que comenzara la partida, teniendo una letra al azar cada uno.

Scrabble - Turno



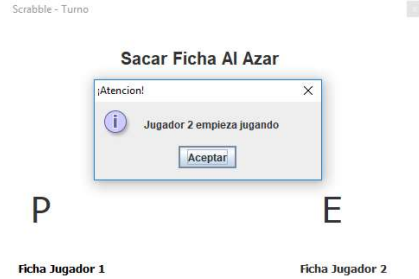
#### Sacar Ficha Al Azar

Sacar Fichas

Ficha Jugador 1

Ficha Jugador 2

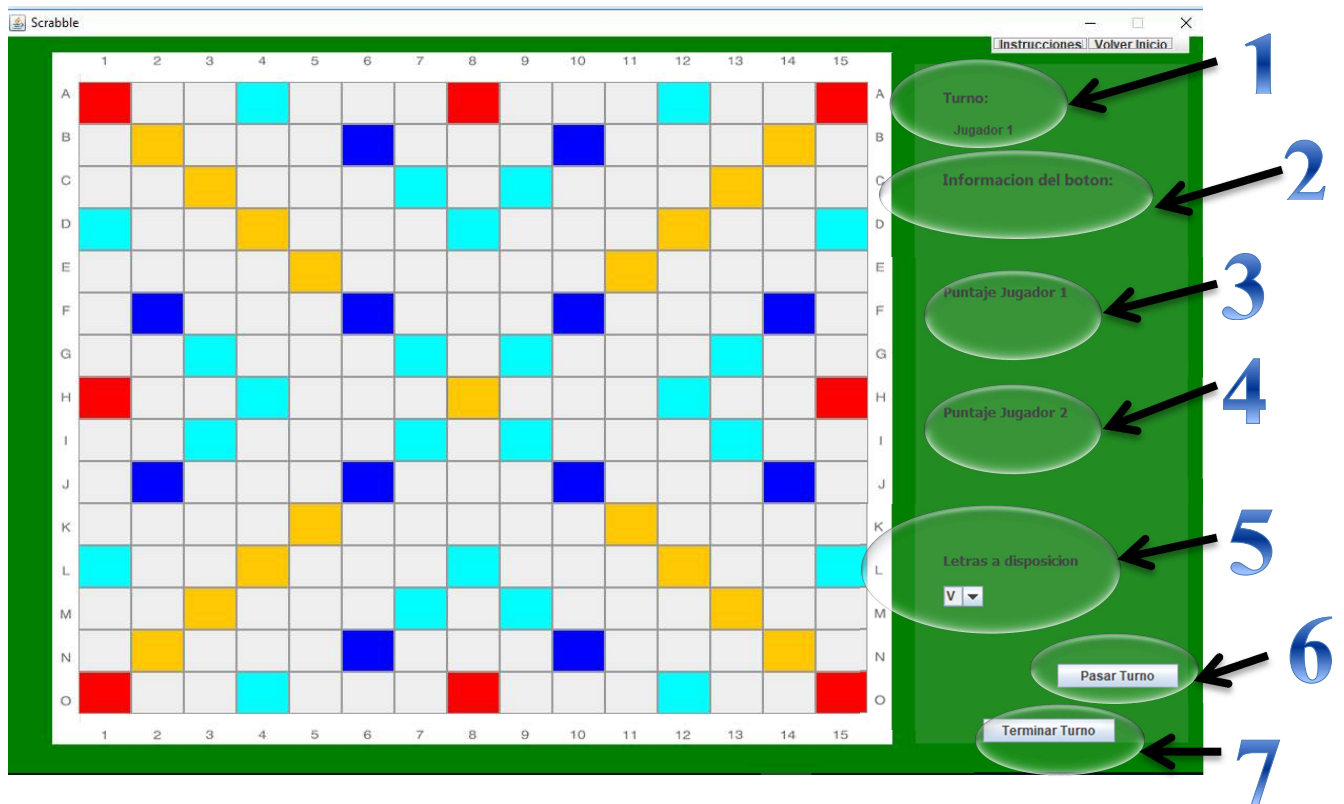
Para eso se deberá clicar el botón Sacar Fichas, en donde saldrá una ficha aleatoria, y el jugador que comenzara será el que tenga la ficha más cerca o que saque la letra a, en el orden de abecedario.



Como en este caso donde la letra más próxima a la letra A es la E, por lo tanto el jugador numero 2 será quien empezara la partida.

## PASO 5

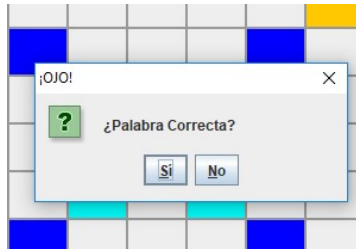
Una vez se le de aceptar a la opción se desplegara el tablero del juego con todas las opciones.



1. En esta casilla se mostrara el turno de la persona, lo que implicara que en ese momento el jugador que aparezca tendrá la oportunidad de formar palabras en el juego.
2. En la información del botón se mostrara cuanto puede llegar a valer las letras que se pongan en esa casilla, por ejemplo, hay casillas en donde la letra puede valer el triple de lo que vale

una letra en una casilla normal. En el manual está especificado de mejor manera cuánto vale cada casilla.

3. En esta casilla se mostrara el puntaje del jugador 1, teniendo en cuenta las palabras que forme y el puntaje de cada letra.
4. En esta casilla se mostrara el puntaje del jugador 1, teniendo en cuenta las palabras que forme y el puntaje de cada letra.
5. En este botón estarán las fichas de cada jugador, dependiendo del turno, siempre serán 7 fichas totalmente aleatorias, y de acá cada jugador podrá escoger cualquier letra que tenga a disposición.
6. En caso de que no se puedan formar palabras, el jugador se verá obligado a pasar turno, así que procederá a seguir el juego con el siguiente jugador.
7. Una vez cada jugador haya hecho su jugada, tendrá que pulsar el botón Terminar Turno así asegurando que ya prosiguiera el siguiente jugador, y cuando se de esta opción aparecerá una ventana así:



Y el jugador deberá asegurarse de que esta palabra si exista en el idioma en el que se está jugando.

De no ser así, se reiniciara su turno nuevamente.

## PASO 6

Una vez terminado el juego los puntajes de los jugadores serán guardados en un bloc de notas, en donde cada jugador puede chequear sus puntajes.