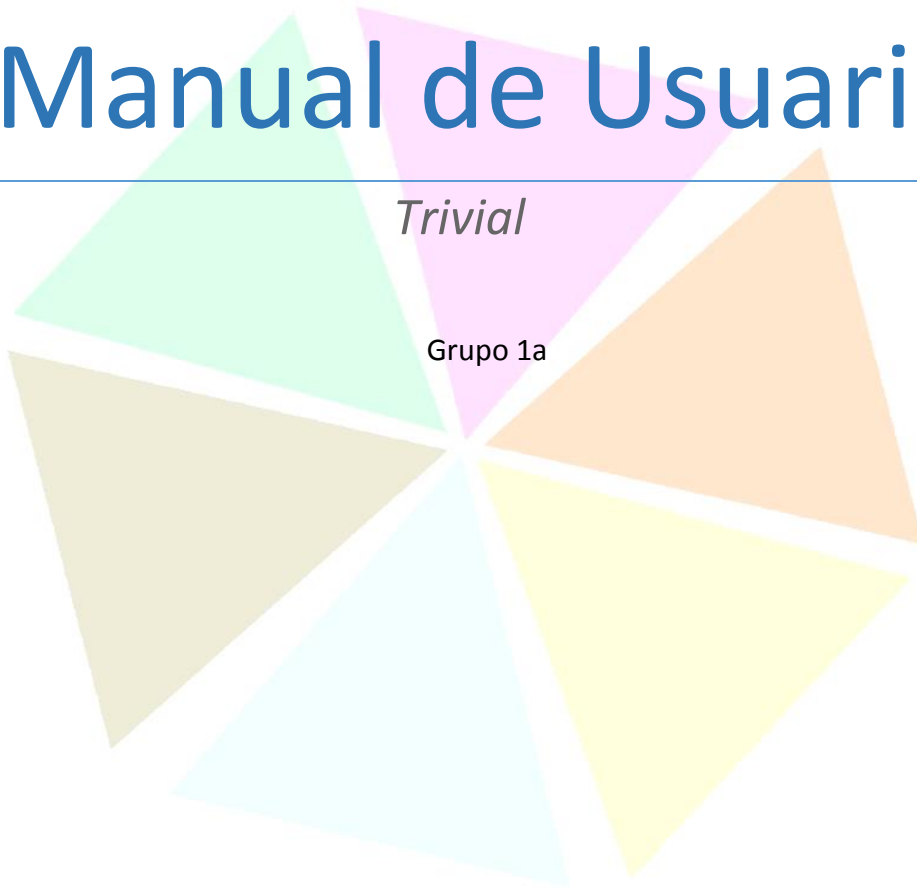


# Manual de Usuario

---

*Trivial*

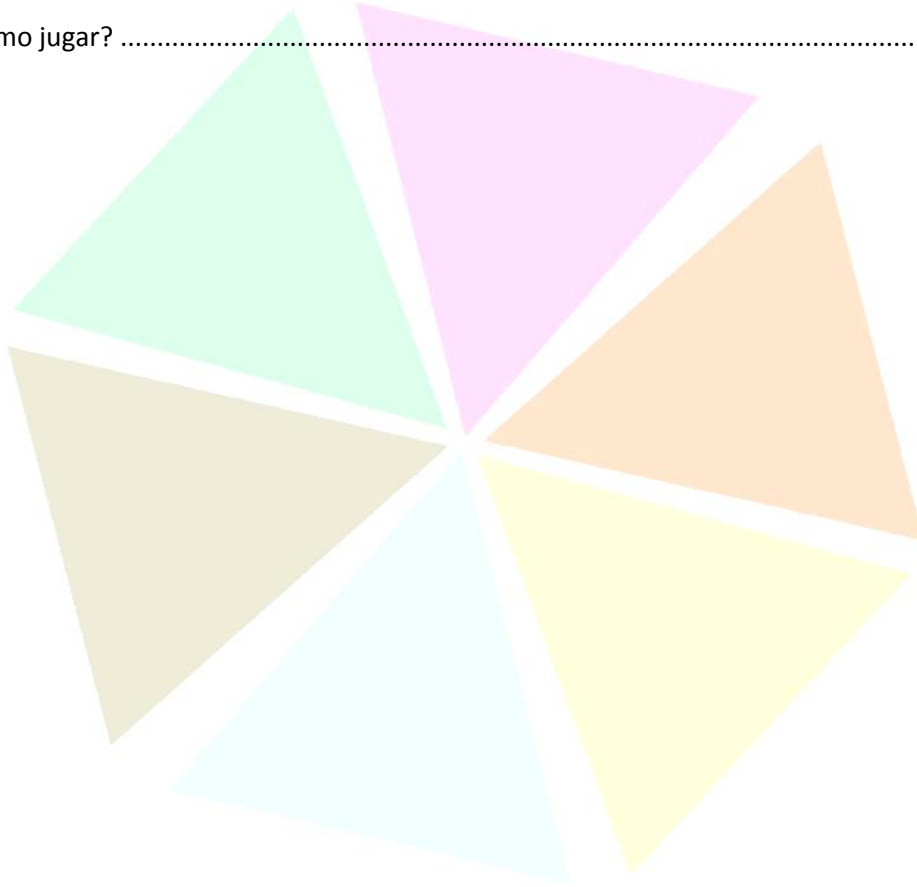
Grupo 1a



# Manual de Usuario

## Tabla de Contenidos

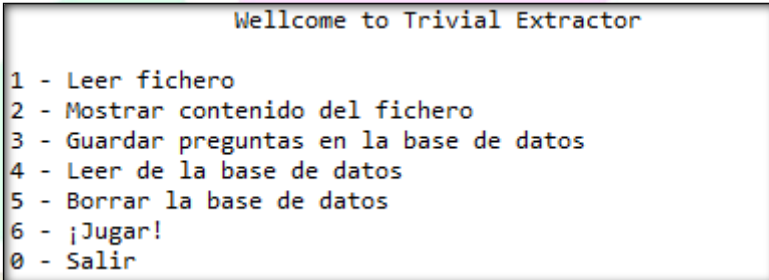
1. Introducción .....	2
2. ¿Cómo jugar? .....	3



## 1. Introducción

En este documento se van a explicar las distintas operaciones que un usuario podrá realizar con nuestra aplicación, así como la forma y la secuencia en la que debe realizarlas.

El usuario utilizará la aplicación por línea de comandos, permitiéndole hacer las opciones mostradas en la Figura 1.



```
Wellcome to Trivial Extractor

1 - Leer fichero
2 - Mostrar contenido del fichero
3 - Guardar preguntas en la base de datos
4 - Leer de la base de datos
5 - Borrar la base de datos
6 - ¡Jugar!
0 - Salir
```

Figura 1.Opciones trivial

Las opciones que se presentan son las siguientes:

1. **Leer fichero:** esta opción lee desde un fichero externo ,este fichero contiene las preguntas y respuestas del juego.
2. **Mostrar contenido del fichero:** lista el contenido del fichero mostrando por consola para cada pregunta sus posibles respuestas.
3. **Guardar preguntas en la base de datos:** guarda las preguntas en una base de datos.
4. **Leer de la base de datos:** leer desde una base de datos las preguntas y respuestas del juego.
5. **Borrar base de datos:** borra las preguntas y respuestas contenidas en la base de datos.
6. **Jugar:** permite comenzar a interaccionar con el juego.
7. **Salir:** finaliza la ejecución de la aplicación.

El usuario puede interaccionar con la aplicación escribiendo la opción que desee procesar y pulsando Enter .En la Figura 2 podemos ver un ejemplo de una interacción de un usuario que quiere leer un fichero externo.

```
1
Introduce el nombre del fichero:
questions.gift
Fichero cargado correctamente!
```

Figura 2.Ejemplo Leer de un fichero

## 2. ¿Cómo jugar?

Tras introducir el entorno de la aplicación, para que el usuario pueda comenzar a jugar debe seguir los siguientes pasos:

1. Cargar las preguntas y respuestas que se utilizaran en el juego. Para hacer esto el usuario puede escoger entre estas dos opciones:
  - a. Leer desde un fichero externo.
  - b. Leer desde la base de datos.

Estas dos opciones se muestran en la Figura 3.El usuario deberá seleccionar opción 1 o 4 y presionar Enter.

```
Wellcome to Trivial Extractor

1 - Leer fichero
2 - Mostrar contenido del fichero
3 - Guardar preguntas en la base de datos
4 - Leer de la base de datos
5 - Borrar la base de datos
6 - ¡Jugar!
0 - Salir
```

Figura 3.Leer preguntas

2. Una vez cargadas las preguntas el siguiente paso es ejecutar la opción ¡Jugar! (6), como se muestra en la figura 4.

```
6
¿En qué deporte se usa tiza?
1) En el tenis
2) El el críket
3) En el billar
4) En el curling
```

Figura 4.A Jugar

3. El siguiente paso será responder a la pregunta que aparecerá por pantalla .En la Figura 5 se puede ver como se mostrará la pregunta

```
¿Cuántas manos tiene un caballo?  
1) Dos  
2) Una  
3) Ninguna  
4) Cuatro  
2
```

Figura 5.Formato de preguntas

4. Para responder la pregunta el usuario solo tendrá que introducir el número de la opción que crea que es la correcta y presionar Enter. El juego le reportará si la respuesta era correcta o no.

