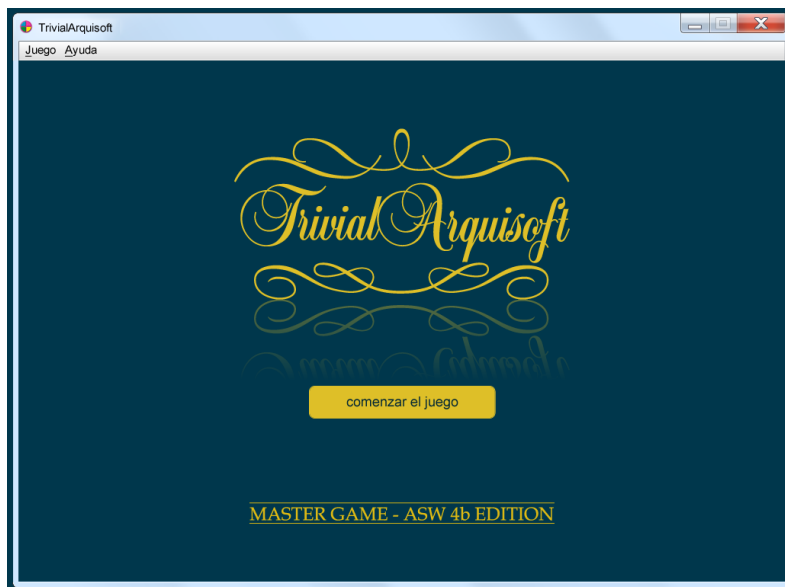


Manual de usuario

Cómo jugar

¡Bienvenido a TrivialArquisoft4b! Al arrancar la aplicación el usuario encontrará una pantalla de bienvenida con un botón de comienzo, que dará paso a la pantalla de selección de jugadores y creará la partida.



Una vez que el usuario pulse sobre el botón “comenzar el juego” nos llevará a una pantalla de selección de usuarios. En ella, el jugador tendrá la opción de seleccionar uno de los usuarios ya existentes, o por el contrario, crear uno nuevo.

- Si se desea crear un usuario nuevo, será necesario escribir nuestro “username” en el campo nuevo, además de incluir una contraseña, y mantener el campo existente vacío. Es necesario realizar esto la primera vez que se desee jugar con cierto nombre de usuario, luego el sistema se encargará de hacerlo figurar en la base de datos.

A screenshot of the 'Selección de Jugadores' (Player Selection) window. The window has a title bar with a user icon and the text 'Selección de Jugadores'. The main area has a dark blue background. It contains four rows of input fields. Each row has a colored circular icon with a cross (pink, green, yellow, blue) to its left. The first row has a pink icon and the text 'Creando nuevo' in the 'Nuevo' field. The other three rows have empty 'Nuevo' fields. Each row has an 'Existente' dropdown menu and a 'Contraseña' field. At the bottom, there is a yellow button with the text 'Comenzar'.

- Si por el contrario, ya disponemos de un usuario registrado, solamente tendremos que seleccionarlo en la pestaña “existente” e introducir la contraseña.

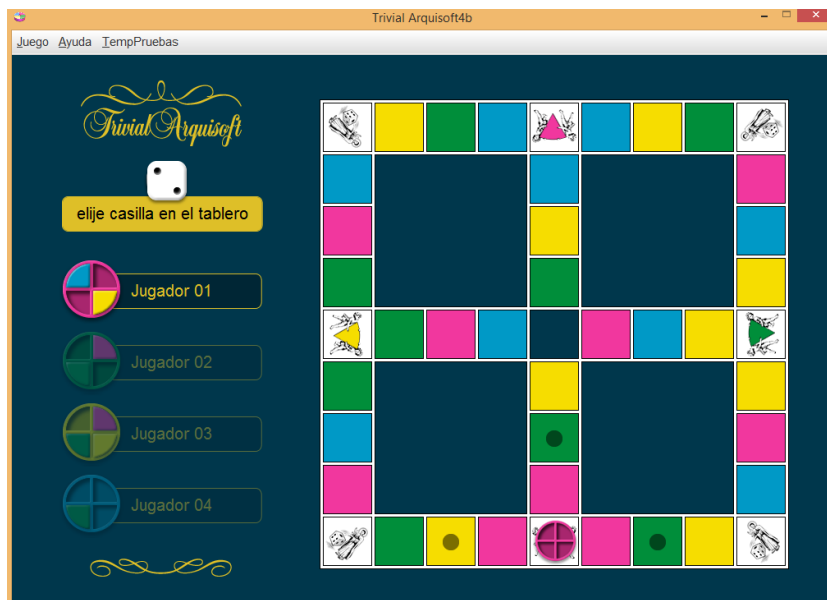
Selección de Jugadores

	Nuevo	Existente	Contraseña
	<input type="text"/>	usuario1
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

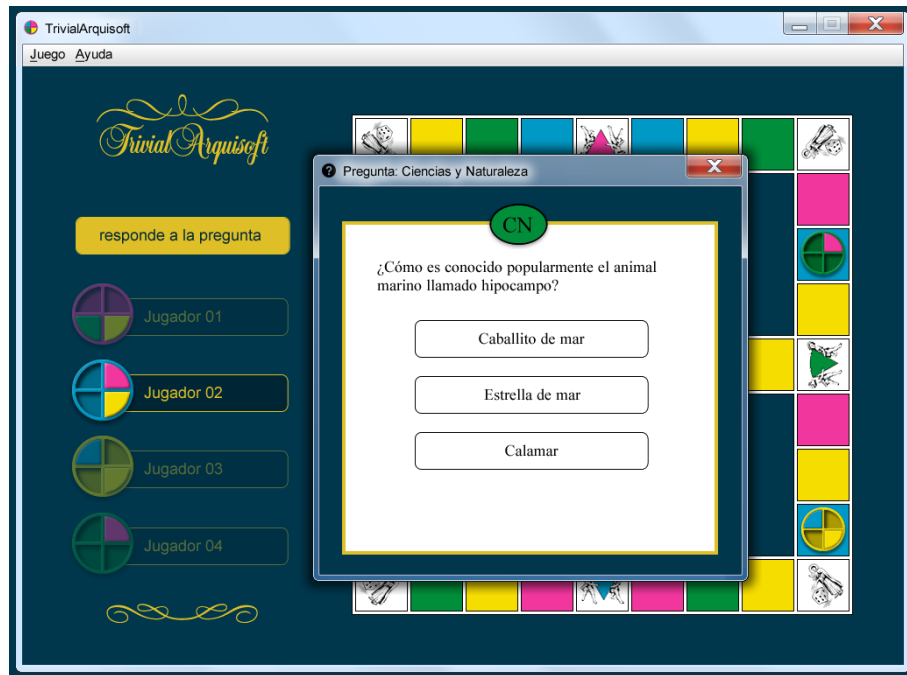
Comenzar

En este juego, podrán jugar un máximo de hasta 4 jugadores. Una vez seleccionados todos los jugadores, haremos click en el botón comenzar e iremos directos a la partida como tal.

El jugador que tiene el turno activo deberá de realizar su tirada, por lo que dispone de un botón situado en la parte izquierda para efectuar dicha acción. Una vez hecha la tirada, el dado generará un número aleatorio del uno, al seis, esto indicará al jugador cuantas casillas debe moverse.

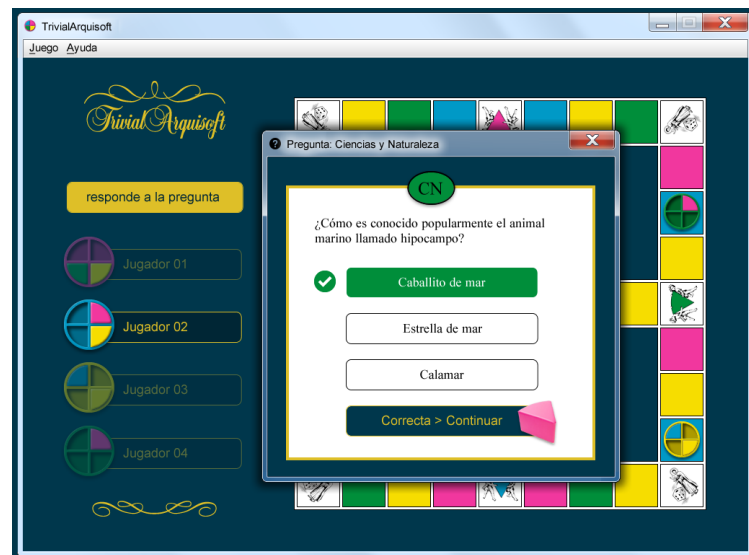


El jugador podrá seleccionar moverse a cualquiera de las casillas marcadas con un punto negro encima. Para realizar el movimiento, será suficiente con hacer un click sobre ella, y automáticamente el sistema lanzará una pregunta acorde a la categoría de la casilla.

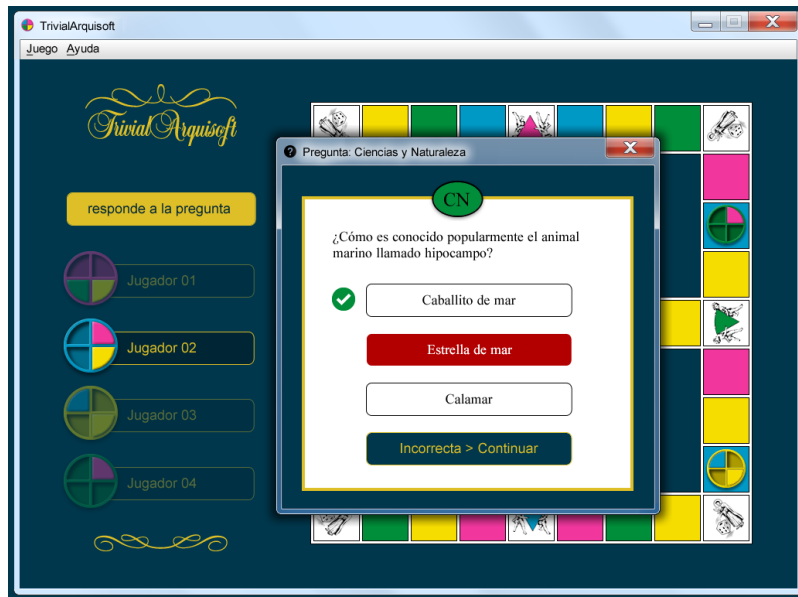


El jugador deberá elegir entre las diferentes posibilidades cuál cree que es la respuesta correcta a la pregunta que se le plantea. Llegado a este punto, se plantean dos opciones posibles:

- El jugador acierta la respuesta: La respuesta seleccionada se pondrá de color verde y aparecerá un botón de continuar, el jugador continuará respondiendo preguntas hasta fallar.



- El jugador falla la respuesta: La respuesta seleccionada se pone de color rojo, se habilita un botón de continuar y se cederá el turno al siguiente jugador.



El juego finaliza cuando alguno de los jugadores consigue los cuatro quesitos. Para conseguir dichos quesitos será necesario contestar correctamente las preguntas ubicadas en las posiciones especiales del tablero.

Otras opciones

El usuario dispone en la parte superior de la pantalla de un menú de navegación con diferentes opciones



- Nueva partida: Relanza la aplicación para crear una nueva partida
- Ajustes: Posibilita la selección del aspecto del tablero entre otras posibilidades.
- Estadísticas: muestra un cuadro de diálogo las estadísticas de las partidas.
- Salir: Cierra la aplicación
- Ayuda: Ofrece un manual de como jugar dentro de la aplicación