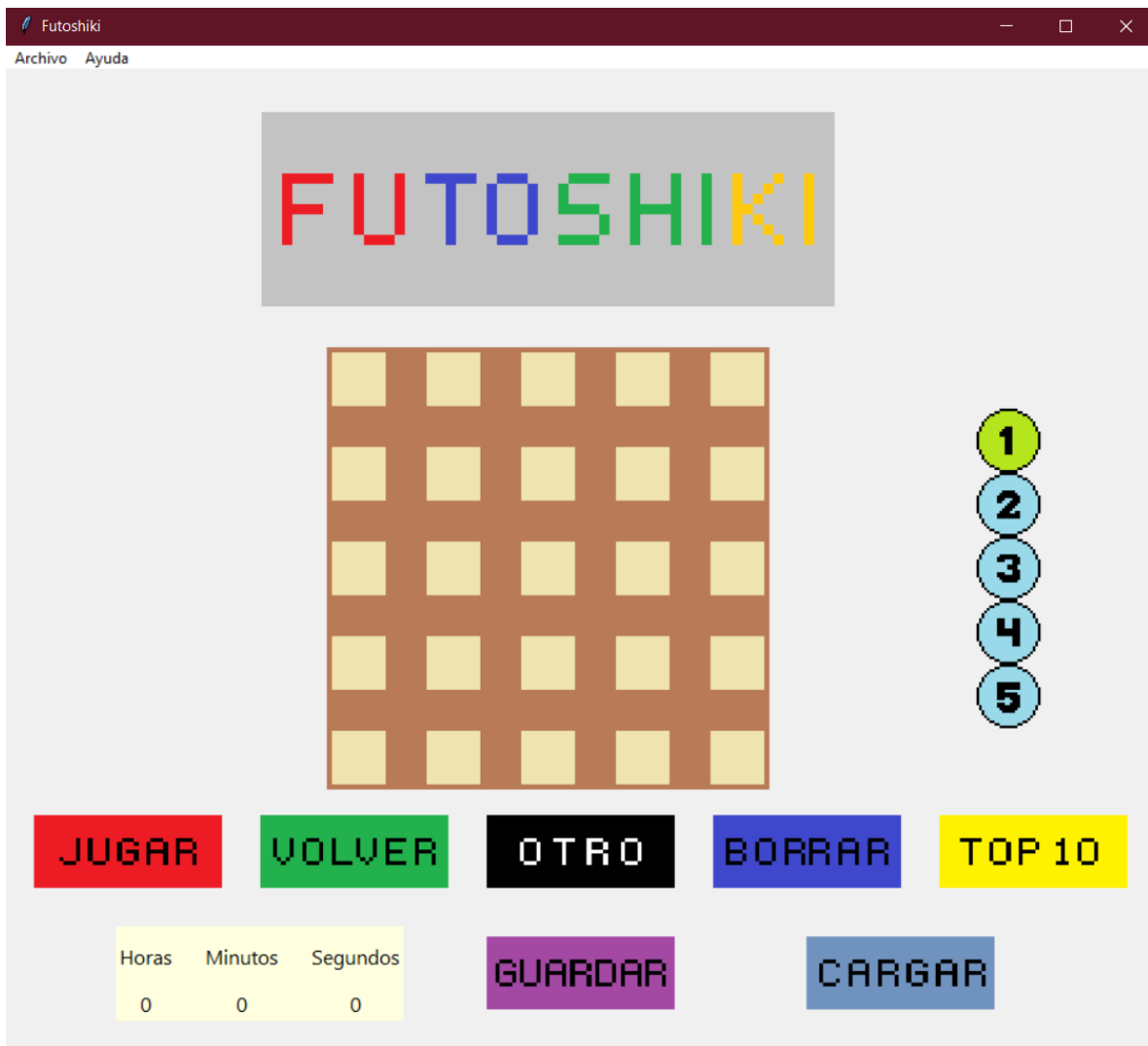


Manual de Usuario Futoshiki

¡Bienvenido al manual de Usuario de Futoshiki! A continuación, se le enseñará a usar el programa donde podrá jugar.

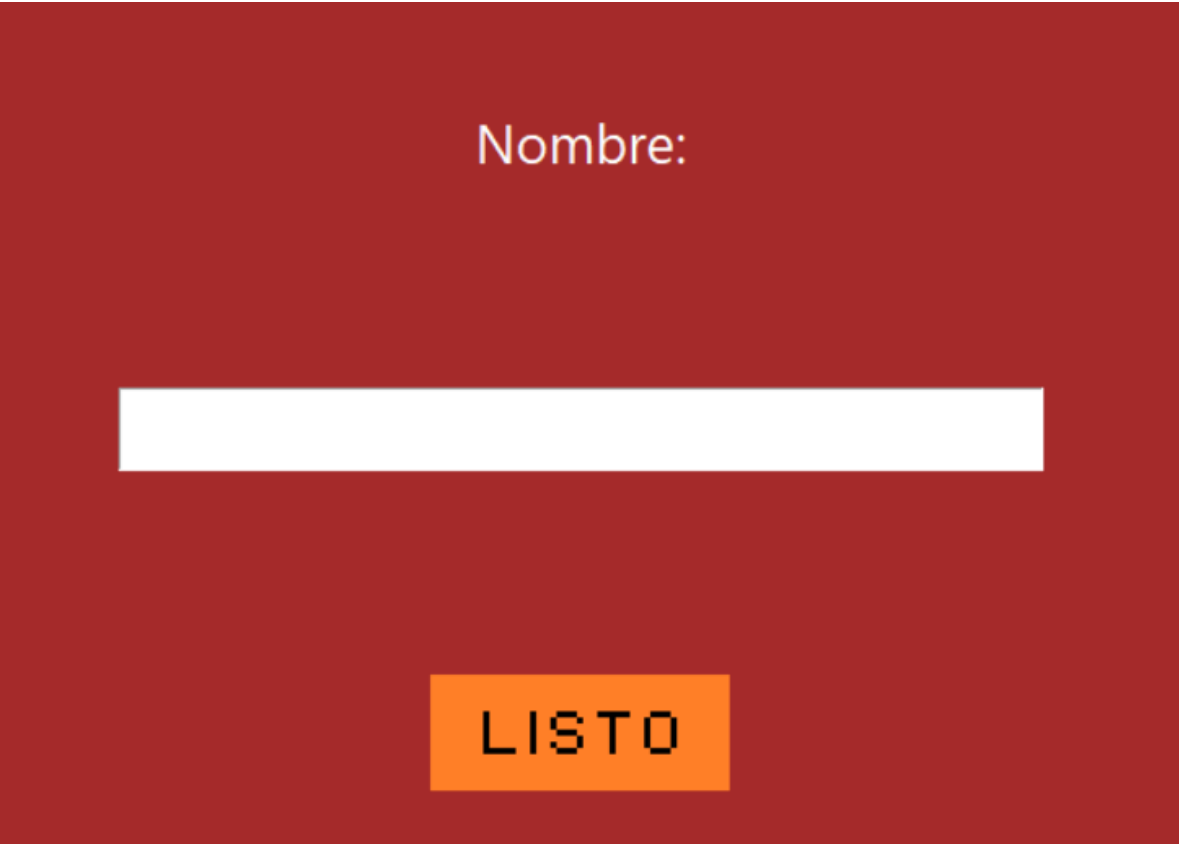
Al entrar al juego, verá una interfaz como la que se presenta aquí debajo:



Seguidamente, se explicará el funcionamiento de los botones que se distinguen con colores.

A red rectangular button with the word "JUGAR" in a black, pixelated, uppercase font.

Con este botón, se inicia una partida en la dificultad definida por el usuario. Si no se define una dificultad, como se explicará más adelante, entonces se iniciará en modo fácil.

A dark red rectangular form. At the top, it contains the text "Nombre:" in white. Below this is a white rectangular input field. At the bottom center, there is an orange rectangular button with the word "LISTO" in a black, pixelated, uppercase font.

Nombre:

LISTO

Después de tocar ese botón, nos mostrará la ventana que se acaba de visualizar. Aquí, debemos colocar nuestro nombre y dar al botón “Listo” para iniciar una partida.

A green rectangular button with the word "VOLVER" in a black, pixelated, uppercase font.

Si estamos dentro de una partida, borra la última jugada realizada por el usuario (en este caso, usted). Es útil para cuando cometemos equivocaciones en la solución.

A black rectangular button with the word "OTRO" in a white, pixelated, uppercase font.

Si no nos ha gustado el nivel que estamos jugando o lo consideramos muy difícil, entonces podemos tocar este botón y así cambiar a otro nivel.

A blue rectangular button with the word "BORRAR" in a black, pixelated, uppercase font.

Si no nos ha gustado nuestra jugada o queremos corregir varias posiciones en el juego, entonces podemos tocar este botón y borrará todas las casillas que hemos rellenado.

A yellow rectangular button with the text "TOP 10" in a black, pixelated, uppercase font.

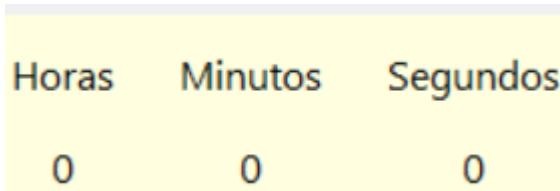
Aquí podremos ver el top 10 de puntuaciones, es decir, las personas que menor tiempo han registrado cuando han completado un nivel.

A purple rectangular button with the word "GUARDAR" in a black, pixelated, uppercase font.

Si estamos en una partida, guarda el progreso que tenemos para poder jugar posteriormente.



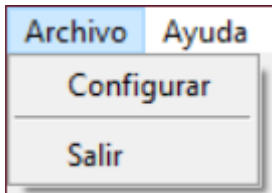
Si ya teníamos una partida guardada, se puede cargar desde este botón.



Se tiene un contador de tiempo que inicia cuando presionamos el botón "Jugar". Se puede deshabilitar desde la configuración que será explicada a continuación.

Configuración del juego

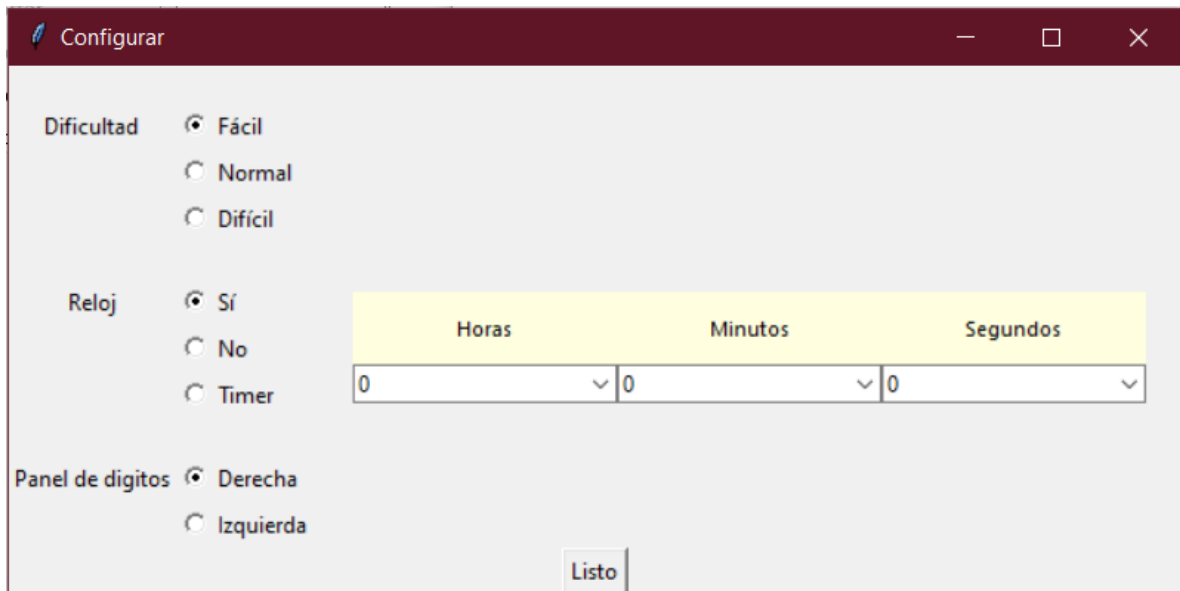
En la interfaz principal, se cuenta con esta pestaña que despliega la configuración:



Si se quiere configurar algo, se debe presionar el apartado que dice "Configurar".

Debajo de "Configurar", está la opción "Salir" que nos saca de la pestaña.

Al entrar aquí, se puede ver la siguiente ventana:



Configurar

Dificultad ☒ Fácil
☐ Normal
☐ Difícil

Reloj ☒ Sí
☐ No
☐ Timer

Horas	Minutos	Segundos
0	0	0

Panel de dígitos ☒ Derecha
☐ Izquierda

Listo

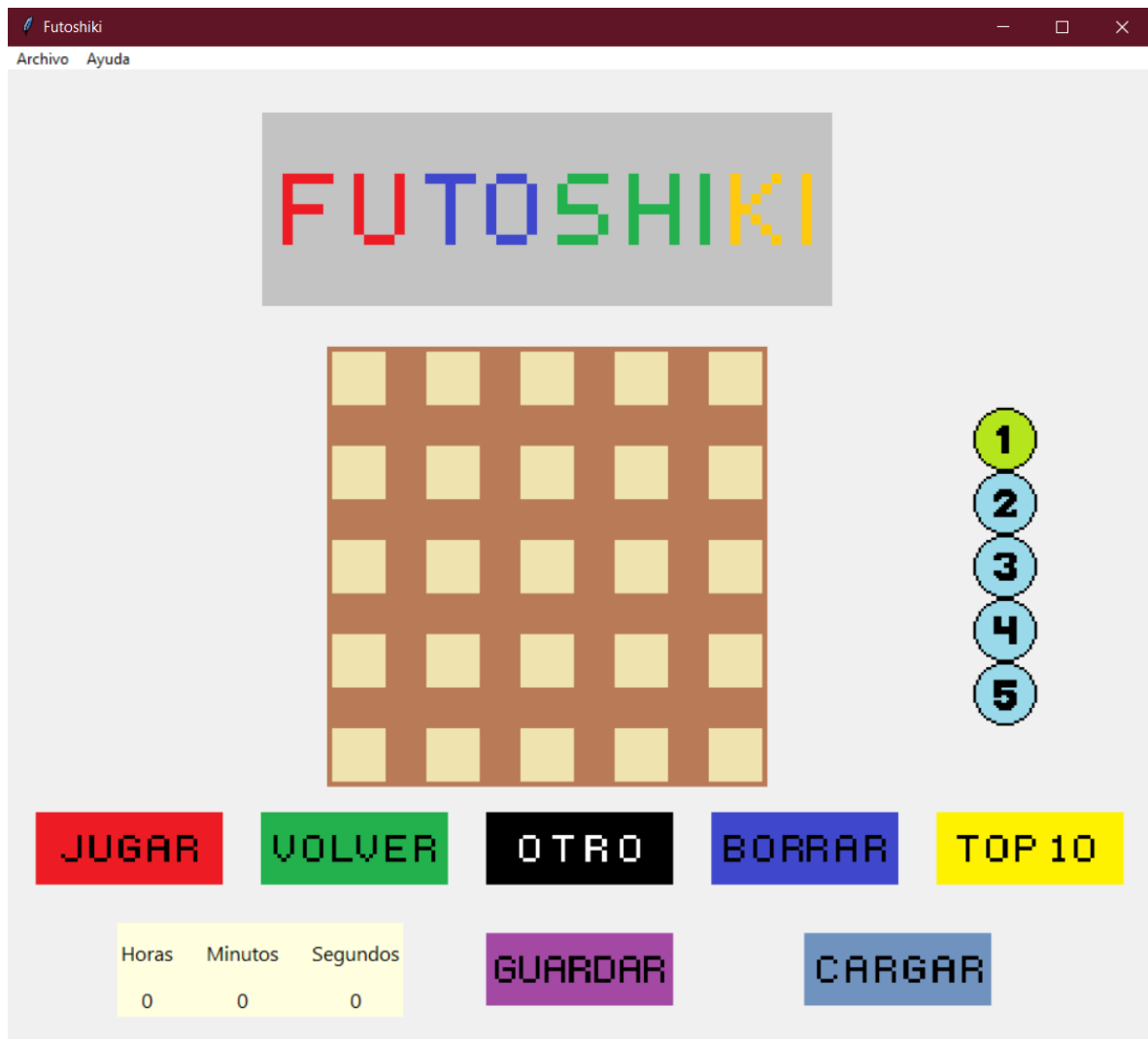
Dificultad: Se configura la dificultad del juego. Se puede escoger entre fácil, normal o difícil. Conforme mayor sea la dificultad, mayores habilidades requiere para completarse.

Reloj: Si se escoge la opción “sí”, al iniciar una partida, se verá el reloj que contabiliza el tiempo que duramos resolviendo el nivel. Si se escoge “no”, no aparecerá el reloj.

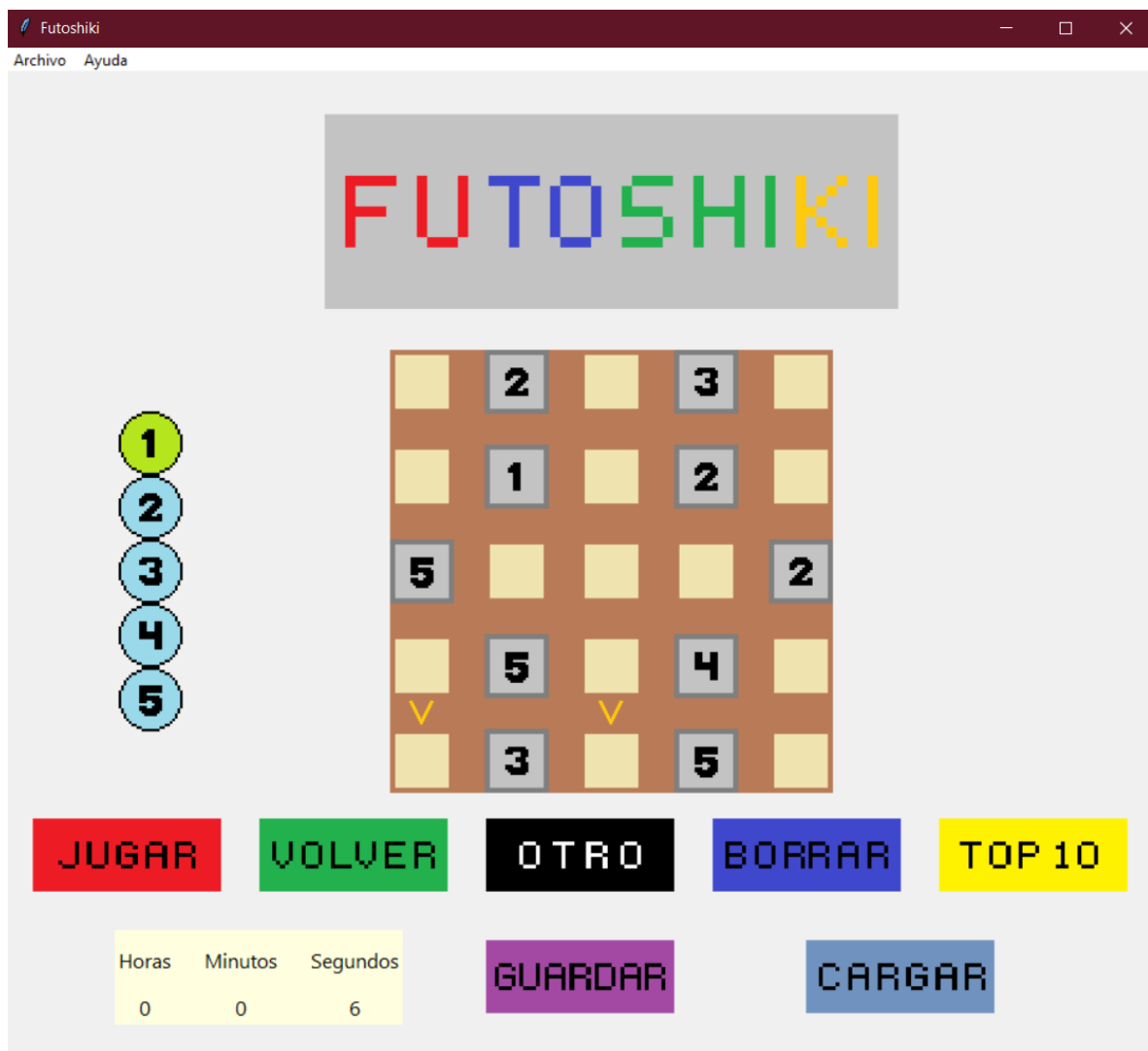
Si se escoge la opción “timer”, se tendrá durante la partida un temporizador. Se puede configurar el tiempo que se quiere que dure, lo cual sirve para también agregar dificultad al juego. Se debe completar la partida antes de que el timer llegue a cero.

Panel de dígitos:

Si está en la opción “Derecha”, la interfaz se verá así



Si esta en la opción “izquierda”, la interfaz se verá así

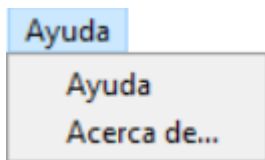


Ayuda

Archivo Ayuda

El apartado de ayuda se encuentra en la esquina superior izquierda del programa. Acceder a ella es tan sencillo como hacer click sobre el botón que dice “Ayuda”.

Dentro ya, podemos visualizar dos opciones:



Ayuda: nos desplegará el manual que se está viendo actualmente.

Acerca de: se despliega la siguiente información



Versión: la versión actual del programa que se está ejecutando.

Fecha: La fecha de la versión, en formato mes/día/año

Autor: El autor de este programa.