

Manual de Usuario

En este documento proporcionamos una guía que cubre todos los aspectos de nuestra aplicación para un uso correcto y fluido.

Autores:

***Acevedo Montañez, Franco
Baqueró Quesada, Jaume
Velasco Calvo, Aleix***

Proyecto de Programación - 11



ÍNDICE

1. Menú principal.	3
1.1. Perfil.	3
1.2. Jugar.	3
1.3. Escenario.	3
1.4. Ranking.	4
2. Perfil.	5
2.1. Crear Perfil.	6
2.2. Consultar Estadística.	7
3. Jugar.	8
3.1. Jugar una partida.	10
4. Escenario.	12
4.1. Crear Escenario	12
4.1. Modificar Escenario	13
5. Reglas del juego "Othello"	15

1. Menú principal.



1.1. Perfil.

Con este botón se accede a las funcionalidades relacionadas con los perfiles (creación, borrado y consulta). Para más información consultar apartado: 2.

1.2. Jugar.

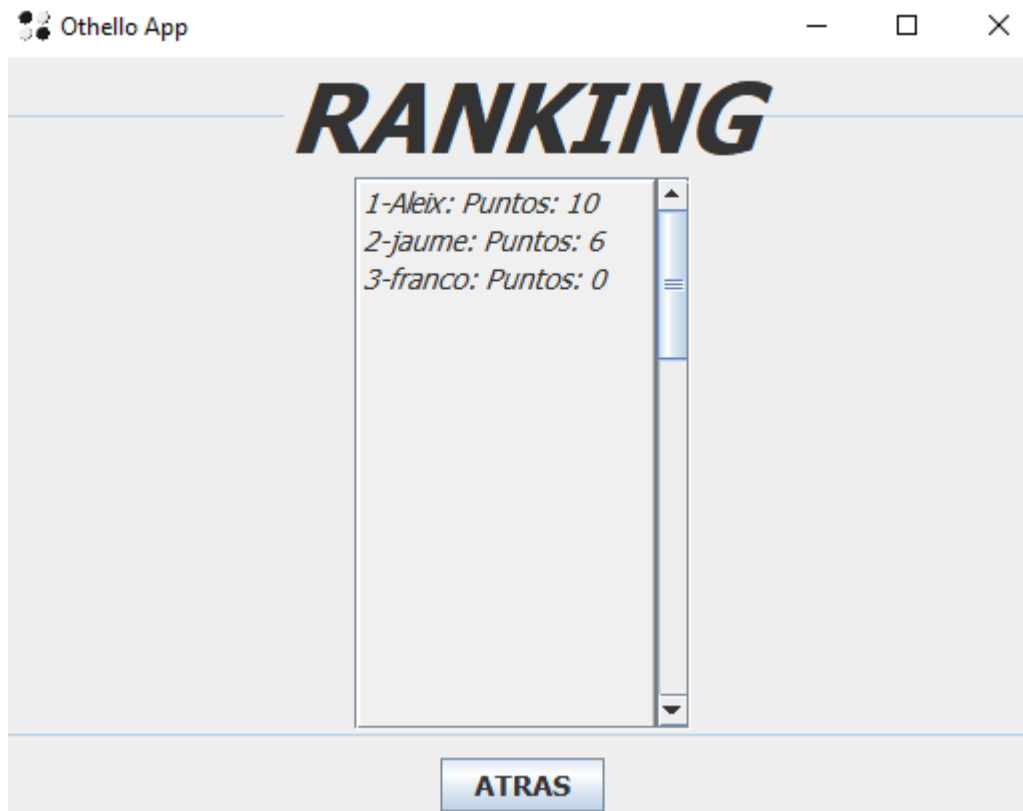
Desde aquí se puede acceder a la sección de juego, es decir la parte relacionada con jugar una partida. Para más información consultar apartado: 3

1.3. Escenario.

Escenario permite entrar en la parte de edición y/o creación de escenarios. Tableros predefinidos para empezar una partida a partir de ellos. Para más información consultar apartado: 4

1.4. Ranking.

Permite acceder al ranking de los perfiles creados. Muestra por orden de puntuación todos los perfiles existentes.



2. Perfil.





2.1. Crear Perfil.

Permite la creación de perfiles, solicita un input de un nombre de usuario y una contraseña de borrado.

El nombre de usuario proporcionado no ha de existir previamente. Los perfiles NO tienen en cuenta las mayúsculas.

Att: Los desarrolladores nunca te pedirán la contraseña. No la proporciones a nadie!

A screenshot of a web application window titled 'Othello App'. The window has a light gray background. In the center, there are two text input fields. The first field is preceded by the label 'INGRESA NOMBRE:' and the second by 'INGRESA CONTRASEÑA:'. Both labels are in a bold, black, sans-serif font. Below the second input field, there are two buttons: 'CREAR' and 'ATRAS'. Both buttons are rectangular with a light blue gradient and a thin black border. The 'CREAR' button is positioned above the 'ATRAS' button. The window also features standard window control icons (minimize, maximize, close) in the top right corner.

2.2. Consultar Estadística.



Mediante el desplegable proporcionado se puede seleccionar un perfil de entre los existentes. Esto da acceso a toda la información sobre el perfil: Nombre, puntuación, victorias, derrotas y empates.

También se da la opción de borrar el perfil mediante el botón correspondiente. Dicha acción solicitará la contraseña del perfil para poder realizarse.

3. Jugar.



En esta imagen vemos el menú de creación de partida. Este menú está dividido en 4 secciones:

1. Jugador 1:
 - a. Botón de selección de tipo de jugador: Jugador o IA; Estos botones cambian los contenidos del desplegable correspondiente, sea a los nombres de los perfiles disponibles (O un perfil de invitado “Guest”), o a las dificultades disponibles en la IA.
 - b. Color: Permite seleccionar un color para el jugador correspondiente. Seleccionar un color en un jugador, selecciona el contrario en el oponente.
2. Jugador 2:
 - a. Botón de selección de tipo de jugador: Jugador o IA; Estos botones cambian los contenidos del desplegable correspondiente, sea a los nombres de los perfiles disponibles (O un perfil de invitado “Guest”), o a las dificultades disponibles en la IA.
 - b. Color: Permite seleccionar un color para el jugador correspondiente. Seleccionar un color en un jugador, selecciona el contrario en el oponente.



3. Escenario:
 - a. Seleccionar: Permite elegir un Escenario de entre los disponibles para empezar la partida desde ese punto.
 - b. Reset: Permite re seleccionar el tablero estándar en caso de haber elegido algún escenario previamente.
4. Comenzar/Cargar:
 - a. Comenzar: Permite iniciar una nueva partida con los atributos seleccionados.
 - b. Cargar: Permite ignorar los atributos y reiniciar una partida guardada previamente desde el mismo punto.

3.1. Jugar una partida.



El menú de la partida te permite jugar una partida con las opciones preseleccionadas.

A la izquierda y derecha del tablero se ve:

1. El número de fichas restantes de cada jugador.
2. El color de su ficha.
3. El nombre (o dificultad en caso de IA) de cada participante.



Debajo del tablero tenemos acceso al botón de guardado de partida (en caso de que un jugador participe en la partida, en caso de IA vs IA, este botón se ve substituido por el botón de PAUSA).

También tenemos un historial de jugadas que han hecho los jugadores de la partida.

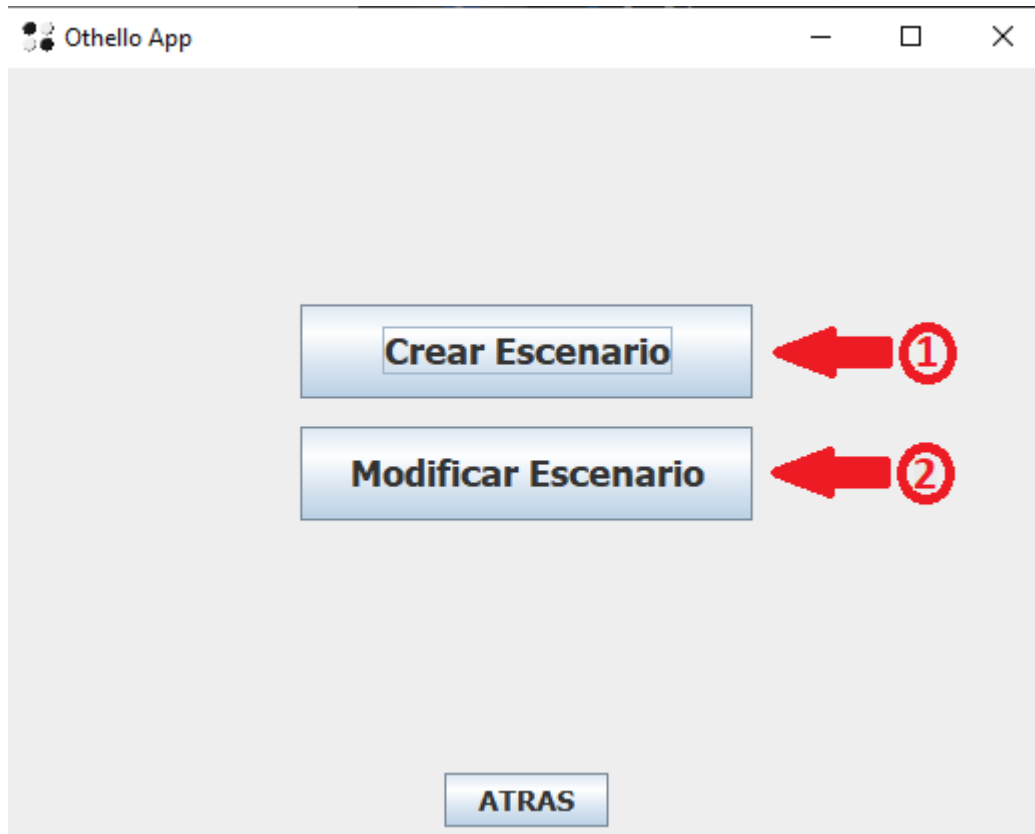
Y en el centro hay el tablero, la funcionalidad principal de la partida. Permite clicar en una posición libre para intentar poner una ficha.

Si la jugada es legal, se colocará la ficha y se resolverá la jugada. En ese momento el turno del jugador habrá terminado.

Si la jugada es ilegal, se notificará al jugador correspondiente y podrá seguir con su turno.

Si un jugador no tiene jugadas legales, se pasará al turno siguiente, y si ninguno de los dos jugadores conserva jugadas legales, la partida terminará.

4. Escenario.



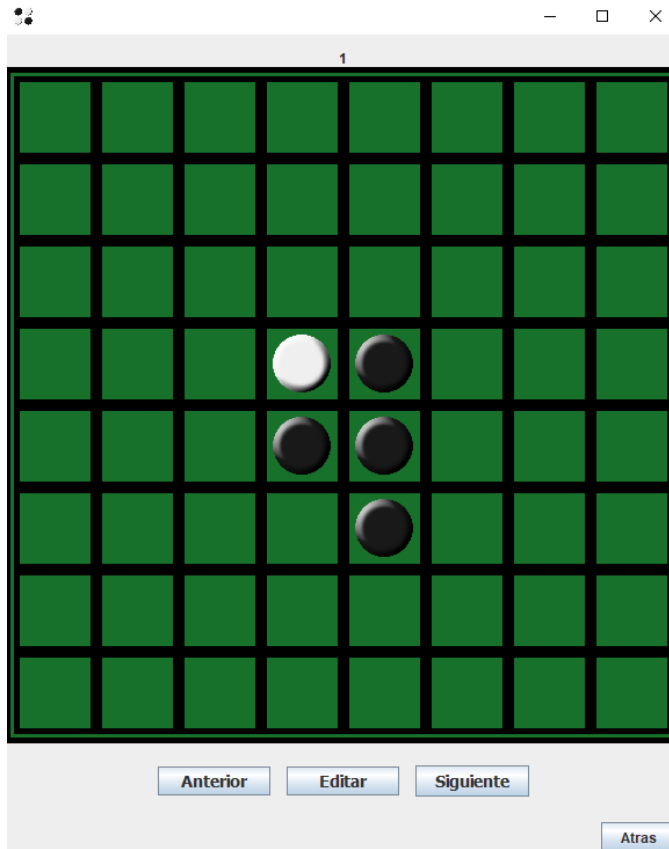
4.1. Crear Escenario

Similar a la creación de perfil, permite crear un Escenario proporcionando un nombre para el mismo, siempre y cuando este no exista.

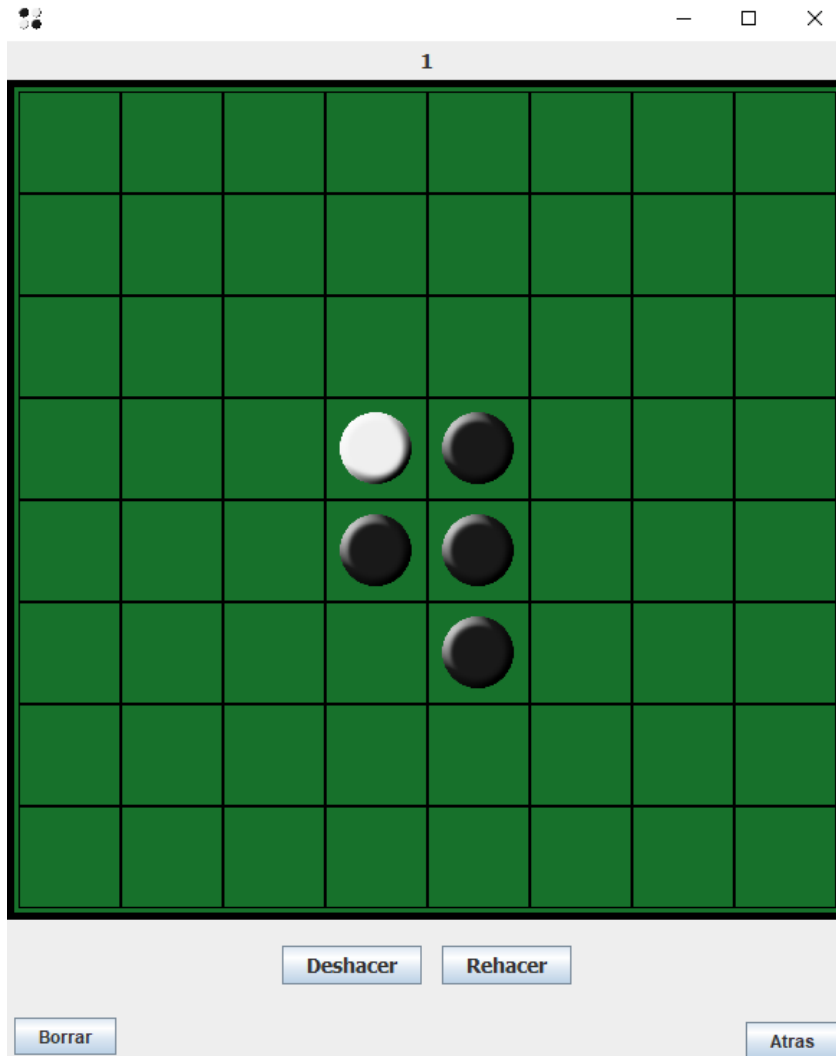




4.1. Modificar Escenario

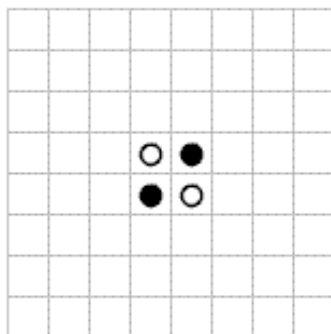


Esta pantalla permite navegar entre los escenarios disponibles para poder seleccionar uno de ellos mediante los botones "Anterior" y "Siguiente". Al pulsar el botón "Editar", se entra al menú de edición.



En el menú de edición de escenario se siguen unas normas parecidas a las de una partida. Sólo se realizará una jugada si ésta es legal. Pero tiene la funcionalidad adicional que permite deshacer o rehacer una acción, si no agrada el resultado. También permite borrar el escenario seleccionado si se pulsa el botón correspondiente.

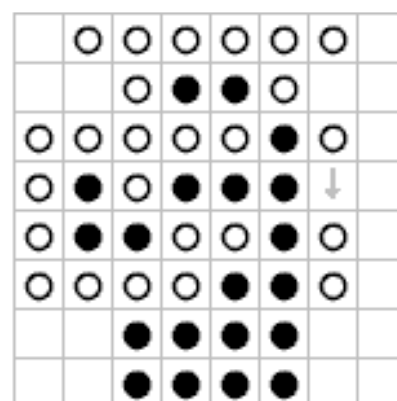
5. Reglas del juego “Othello”



En el othello, se emplea un tablero de 8 filas por 8 columnas y 64 fichas idénticas, redondas, blancas por una cara y negras por la otra (u otros colores). A un jugador se le asigna un color y se dice que lleva las fichas de ese color, lo mismo para el adversario con el otro color.

En el othello, de inicio, se colocan cuatro fichas tal como se ve en el diagrama de la izquierda: dos fichas blancas y dos negras.

En el otelo se comparten las sesenta y cuatro fichas. Empezando por quien lleva las fichas negras los jugadores deben hacer un movimiento por turno, a menos que no puedan hacer ninguno, pasando en ese caso el turno al jugador contrario. El movimiento consiste en colocar una ficha de forma que flanquean una o varias fichas del color contrario y voltear esas fichas para que pasen a mostrar el propio color.



Se voltean todas las fichas que se han flanqueado en ese turno al colocar la ficha del color contrario. Esas fichas, para que estén flanqueadas, deben formar una línea continua recta (diagonal u ortogonal) de fichas del mismo color entre dos fichas del color contrario (una de ellas la recién colocada y la otra ya presente). En el siguiente ejemplo juegan las blancas donde indica la flecha y se puede ver qué fichas se voltean.

La partida finaliza cuando ningún jugador puede mover (normalmente cuando el tablero está lleno de fichas) y gana quien en ese momento tenga sobre el tablero más fichas mostrando su color.



FIB

