

# Aplicación Juego de la Fortuna

## Manual De usuario

### Descripción del Juego

El juego esta basado en el popular juego de serpientes y escaleras que todos conocemos, el cual consiste en ubicar a los jugadores en un tablero cuadrado de  $n \times n$  en este caso de  $10 \times 10$ , en donde los jugadores deberán avanzar casilla a casilla hasta llegar a la cúspide que es la ultima casilla y en donde se encuentra la gran fortuna para el ganador del juego, en esta ocasión las escaleras encontradas harán referencia a proyectos los cuales brindaran al jugador una remuneración en monedas, de igual forma lo harán las serpientes que serán tomadas como fracasos los cuales representaran una perdida en monedas para los jugadores.

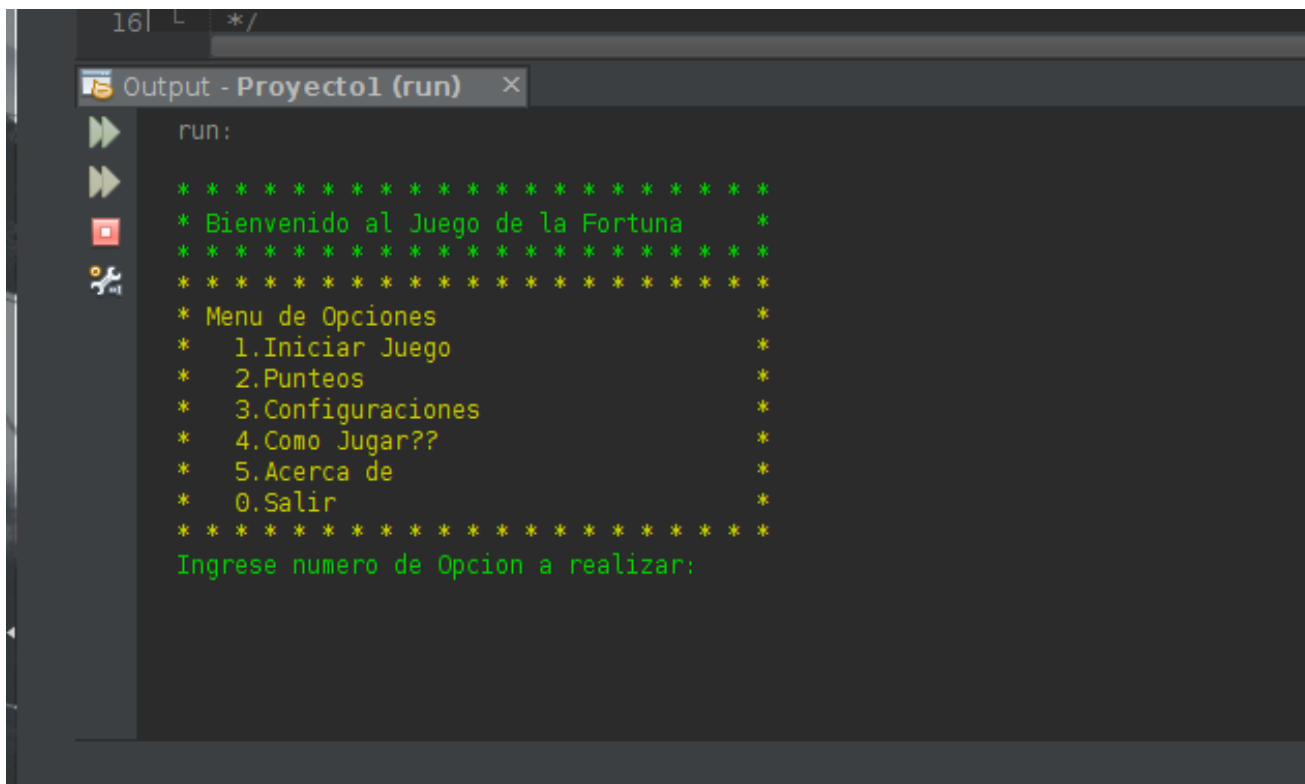
### Puntos a tomar en cuenta antes de iniciar el juego.

#### 1. Modo de juego.

El modo de juego es unicamente Multijugador esto quiere decir que se necesitan dos jugadores mínimo para iniciar el juego, y un máximo de 4 jugadores que es lo que soporta el juego.

#### 2. Menú Principal de Opciones.

El juego desplegara un menú principal en consola en donde se podrá elegir una opción a realizar posteriormente se abrirá una ventana para el tablero de juego, según lo pida el usuario en consola.



```
16 | L */
Output - Proyecto1 (run) x
run:
* * * * *
* Bienvenido al Juego de la Fortuna *
* * * * *
* * * * *
* Menu de Opciones *
* 1.Iniciar Juego *
* 2.Punteos *
* 3.Configuraciones *
* 4.Como Jugar?? *
* 5.Acerca de *
* 0.Salir *
* * * * *
Ingrese numero de Opcion a realizar:
```

## Opciones del menú:

### 1.1 Opción Iniciar Juego:

Esta opción inicia una nueva partida y despliega un submenu el cual permite elegir cuantos jugadores participaran en la partida, posteriormente se pide ingresar el nombre de cada jugador, otorgando los turnos correspondiente y por ultimo se abre una ventana para poder visualizar los avances de cada jugador en un tablero.

```
Ingrese numero de Opcion a realizar:
1

* * * * *
* Opciones de Multijugador *
* * * * *
* 1. 2 Jugadores *
* 2. 3 Jugadores *
* 3. 4 Jugadores *
* * * * *
Ingrese numero de Opcion a realizar:
|
```

### Tablero de inicio de juego.

Proyecto1 - NetBeans IDE 8.2

View Naviga Sourc Refact Bur Debu Profil Tear Tool Windc Help Search (Ctrl+)

Projecto1.java PanelDeJuego.java MarcoDeJuego.java

1 /\*  
2 \*/  
3 package proyecto1;  
4 import java.awt.Color;  
5 import java.awt.Dimension;  
6 import java.awt.GridLayout;  
7 import javax.swing.BorderFactory;  
8 import javax.swing.ImageIcon;  
9 import javax.swing.JLabel;  
10 import javax.swing.JPanel;  
11  
12  
13 /\*\*  
14 \*  
15 \* @author bryan

Output - Proyecto1 (run)  
\* 2. 3 Jugadores  
\* 3. 4 Jugadores  
\* \* \* \* \*  
Ingrese numero de Opcion a realizar:  
1  
  
Ingrese Nombre de Primer Jugador:  
pedro  
Ingrese Nombre de Segundo Jugador:  
juan  
  
Los turnos correspondientes son:  
Primer Turno (TJ1) para: pedro  
Segundo Turno (TJ2) para: juan  
  
(TurnoJ1) pedro  
Para Lanzar dado presiona [1]:  
  
Posicion Actual: Casilla(0)  
Estado Monetario: 0 Monedas

Juego de la Fortuna

100	99 E#8	98 \$e8	97	96	95 \$e7	94	93 \$e6	92	91 E#7
90	89	88	87 \$e5	86	85	84 E#5	83	82	81
80 E#8	79 \$e8	78	77	76	75 \$e7	74	73 \$e6	72 E#7	71
70	69	68	67 E#6	66	65	64 \$e4	63	62 \$e3	61
60 \$e4	59	58	57	56	55	54 \$e2	53	52	51 E#6
50	49	48	47	46	45	44	43	42 E#4	41
40	39	38 E#1	37	36 \$e5	35	34 \$e2	33	32	31 E#3
30	29	28 E#5	27	26	25	24	23	22	21 E#4
20	19 \$e3	18	17 \$e1	16	15	14 E#2	13	12	11
10	9 E#3	8	7 \$e1	6	5	4 E#2	3	2	1 E#1

### 1.2 Opción Punteos:

Esta opción despliega en consola el historial de ganadores que posee el juego, esto incluye el nombre del ganador y el numero de monedas que logro recolectar hasta el final de la partida, dicha información sera visualizada de mayor a menor según el numero de monedas de cada jugador.

```
6| L */
Output - Proyecto1 (run) x
* 5.Acerca de *
* 0.Salir *
*****
Ingrese numero de Opcion a realizar:
2
=====
Historial de Ganadores del Juego

Nombre          Monedas Ganadas
1.Temo          250 Monedas
2.Bryan         240 Monedas
3.Frank         230 Monedas
4.Yoni          220 Monedas
5.Elver         215 Monedas
6.Sofia         200 Monedas
7.Ana           190 Monedas
8.Pedro         185 Monedas

Volver al menu [s]i, [n]o
```

### 1.3 Opción Configuraciones:

Esta opción permite visualizar las configuraciones actuales del juego, como lo es la acreditación de monedas por proyecto, fracaso o acreditación final de ganador, dicha información podrá ser modificada si así lo desea el usuario

```
* 0.Salir *
*****
Ingrese numero de Opcion a realizar:
3
=====
Configuraciones del Juego

Configuracion Actual:
Acreditacion por Proyecto: 30 Monedas
Acreditacion por Fracaso: -40 Monedas
Acreditacion por Avance: 5 Monedas
Acreditacion de Ganador: 100 Monedas

Desea Cambiar La Configuracion: [s]i, [n]o
|
```

### 1.4 Opción Acerca De:

Esta opción despliega unicamente los datos del desarrollador del juego y la versión del mismo.

### 1.5 Opción Salir:

Esta opción permite finalizar la aplicación de manera segura.

### 3. Modo de Avanzar en las Casillas del Tablero.

Para avanzar en el tablero cada jugador deberá simular una tirada de dado, en donde se le indicara cuantas casillas debe avanzar, de igual manera se le informara al jugador en turno de los posibles proyectos o fracasos que obtenga durante su avance y la acreditación de monedas correspondientes siendo estas:

Casilla simple: Acumulación de 5 monedas.

Casilla de proyecto: Acumulación de 30 monedas.

Casilla de fracaso: Descuento de 40 monedas.

Al finalizar el juego, el jugador que llegue a la casilla 100 agregará un acumulado de 100 monedas.

Estos datos son cargados al iniciar la aplicación en un archivo de texto plano, y pueden ser modificados desde la opción configuraciones del juego.

```
=====
Posicion Actual: Casilla(0)
Estado Monetario: 0 Monedas
(TurnoJ1) Bryan
Para Lanzar dado presiona [1]:
1
Obtuviste un 3 y avanzaste hasta la casilla 3
|-----|
| * * * |
|-----|
Avance Normal, ahora estas en Casilla 3
=====
=====
Posicion Actual: Casilla(0)
Estado Monetario: 0 Monedas
(TurnoJ2) Juan
Para Lanzar dado presiona [1]:
```

### 4. Reglas de Juego.

1. Se permite unicamente una tirada de dado durante el turno del jugador.
2. Si el jugador de turno avanza hacia una casilla donde existe un proyecto se le premiara con monedas.
3. Si el jugador de turno avanza hacia una casilla donde existe un fracaso, se le restaran puntos y perderá su turno en la siguiente vuelta.
4. Para finalizar el juego uno de los jugadores deberá llegar a la casilla numero 100 donde se le premiara con la Fortuna en monedas, y se registraran sus datos como nuevo ganador.