

**Tecnológico de Costa Rica**  
**Escuela de Computación**  
**Taller de Programación**  
**Tercer Proyecto de Programación**  
**Manual del Usuario**

**Prof. William Mata**

**Carlos Daniel Calderon Salazar**

**2019222174**

**Grupo 3**

**Martes 26 de noviembre, 2019**

## Tabla de contenido


Pantalla Principal .....	3
Jugar .....	4
Borrar Jugada.....	4
Terminar Juego .....	4
Borrar Juego .....	5
Top 10.....	5
Guardar Juego.....	5
Cargar Juego .....	5
Configurar.....	5
Ayuda .....	6
Acerca de.....	6
Salir .....	6

## Pantalla Principal



Al iniciar la aplicación se mostrara una pantalla como que se encuentra arriba, dentro de esta tenemos un menú de opciones en forma de viñetas para que el usuario elija la que más desee, a continuación se irán explicando para qué es cada uno de ellos.

## Jugar

 SUDOKU

Jugar Configurar Ayuda Acerca de Salir

7			3					
	1	9	4			2		
8		2			1	3	4	
	2							
		3	8		7	5	1	
	4			1		9	7	6
	8		9	7	2	1		3
9	3				4			
		6			5	8		

1
2
3
4
5
6
7
8
9

Iniciar Juego

Borrar Jugada

Terminar Juego

Borrar Juego

TOP 10

Nombre del Jugador:

Guardar Juego

Cargar Juego

Horas	Minutos	Segundos
<input type="text"/>		

Dificultad: Facil

Al usuario dar la opción de jugar se le mostrará una ventana como la anterior en la cual tendrá muchas opciones de juego, para el usuario poder empezar a jugar deberá colocar un nombre de jugador y seguidamente colocar alguna opción para poner dentro del tablero, seguido a esto ya podrá empezar a jugar. Seguidamente explicaré la función de cada botón.

**Borrar Jugada:** Este botón servirá como un undo en el mundo de la computación, eliminará la última jugada que realizó el jugador y en caso de ya no haber se le informará.

**Terminar Juego:** Este botón le permitirá al jugador salirse del juego en el momento que a él le convenga o así lo quiera.

**Borrar Juego:** Este botón el usuario lo podrá utilizar para limpiar el tablero de juego si así lo desea o lo quiere, de esta forma podrá reiniciar la partida en la que está.

**Top 10:** Esta opción mostrará un menú que se divide entre las tres dificultades que el usuario puede escoger y desplegará en cada una de ellas los mejores 10 jugadores.

**Guardar Juego:** Esta opción le permitirá al usuario poder guardar la partida en la que está y se le preguntará si desea seguir o no.

**Cargar Juego:** Este botón mostrará la partida guardada que haya dentro del archivo de guardado y desplegará toda la información de la misma.

## Configurar

 CONFIGURACION

1. Nivel:

☐ Facil  
☒ Intermedio  
☐ Dificil

Aceptar Configuracion

2. Reloj:

☒ Si  
☐ No  
☐ Timer

Horas	Minutos	Segundos

3. Tipo de Partida:

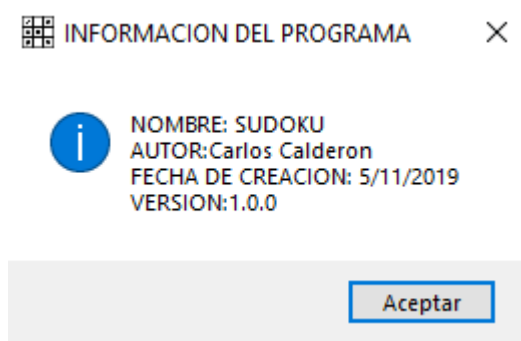
Seleccionar tipo de partida

Al presionar esta opción se desplegará una ventana como la anterior en la que el usuario podrá definir la configuración que él desee, como la dificultad, si desea un reloj, un timer o ninguno y además el tipo de partida que él desee (números, letras, colores, caracteres especiales). Al aceptar la configuración se guardarán los cambios y se podrá jugar.

## Ayuda

Esta opción desplegará este manual en el momento que el usuario lo necesite para información o algún tipo de ayuda.

## Acerca de



Esta opción desplegará la información base del programa, como el nombre del desarrollador, el nombre del proyecto, cuándo se creó y la versión en la que está.

## Salir

Esta opción cerrará el programa inmediatamente, sin realizar guardados.