

Manual de Usuario

Carlos Andrés Mata Calderón

David Robles

Victor Cruz Jiménez.

“4 en Linea en Racket”

Tabla de contenido

I.	Introducción.....	3
II.	Ejecución y uso del programa.....	4

I. Introducción.

1. Objetivo.

Brindar soporte a los usuarios que vayan a hacer uso del programa 4 en Línea en Racket.

2. Requerimientos.

- Contar con la versión de Racket 8.8 instalada en su sistema.
- Descargar el programa completo.

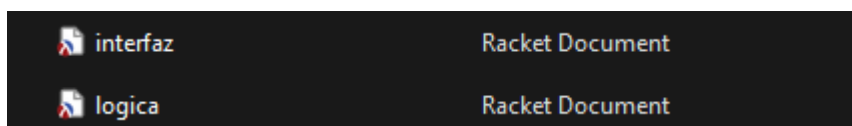
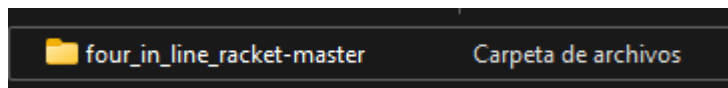
II. Ejecución y uso del programa.

A continuación se brindará una descripción detallada de como utilizar el programa de “4 en línea en Racket”, contará con los siguientes pasos:

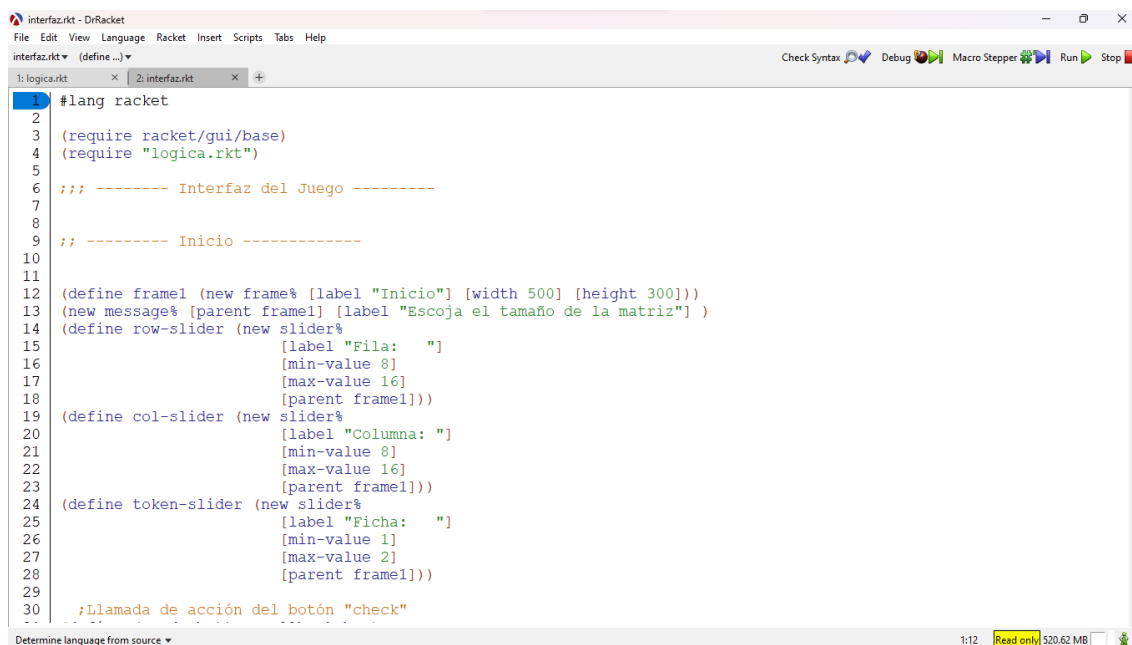
1. Ejecución del programa
2. Asignación de opciones de juego
3. Pantalla de juego.

1. Ejecución del programa.

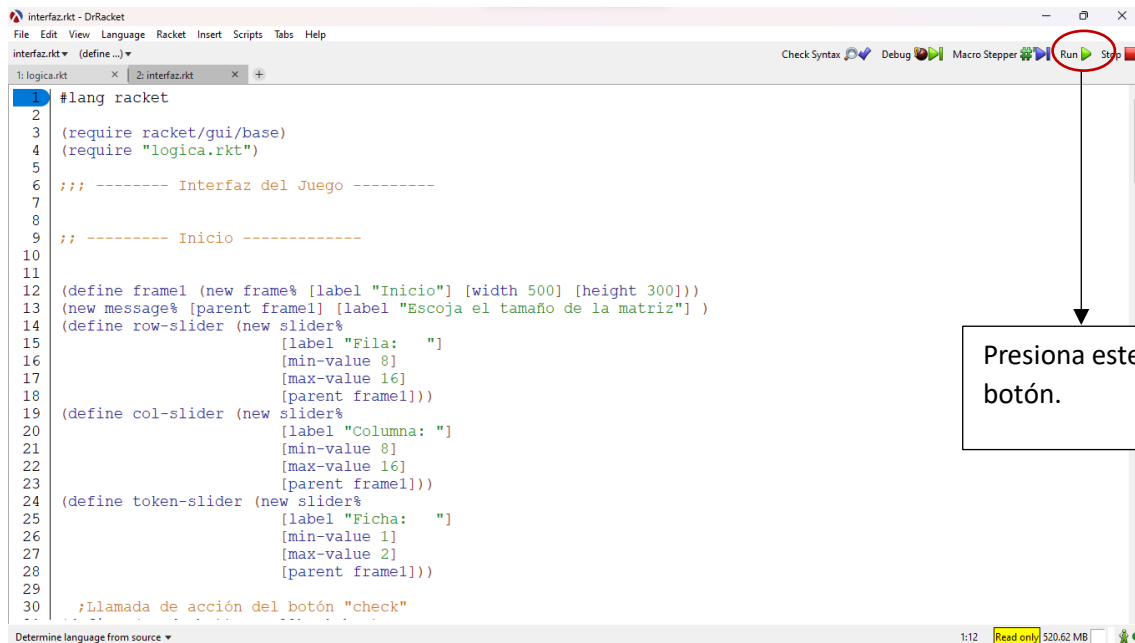
Para dar a inicio a la presente guía, primero deberemos ir a la carpeta contenedora del programa, en la cual se encuentran los archivos de interfaz.rkt y lógica.rkt



Una vez en la carpeta contenedora, es necesario abrir ambos archivos haciendo doble clic en ellos, de esta manera se abrirá la interfaz de Dr. Racket.



Una vez en esta ventana, buscaremos la opción de “run” ubicada en la esquina superior derecha de la ventana.



```
#lang racket
(require racket/gui/base)
(require "logica.rkt")

;; ----- Interfaz del Juego -----
;; ----- Inicio -----

(define frame1 (new frame% [label "Inicio"] [width 500] [height 300]))
(new message% [parent frame1] [label "Escoja el tamaño de la matriz"] )
(define row-slider (new slider%
  [label "Fila:  "]
  [min-value 8]
  [max-value 16]
  [parent frame1]))
(define col-slider (new slider%
  [label "Columna: "]
  [min-value 8]
  [max-value 16]
  [parent frame1]))
(define token-slider (new slider%
  [label "Ficha:  "]
  [min-value 1]
  [max-value 2]
  [parent frame1]))

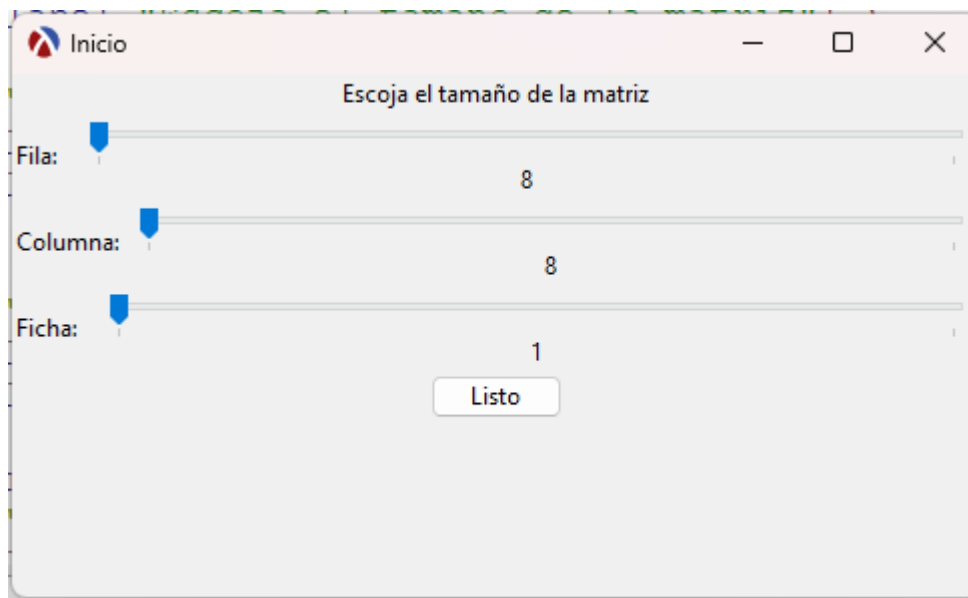
;Llamada de acción del botón "check"
```

Presiona este botón.

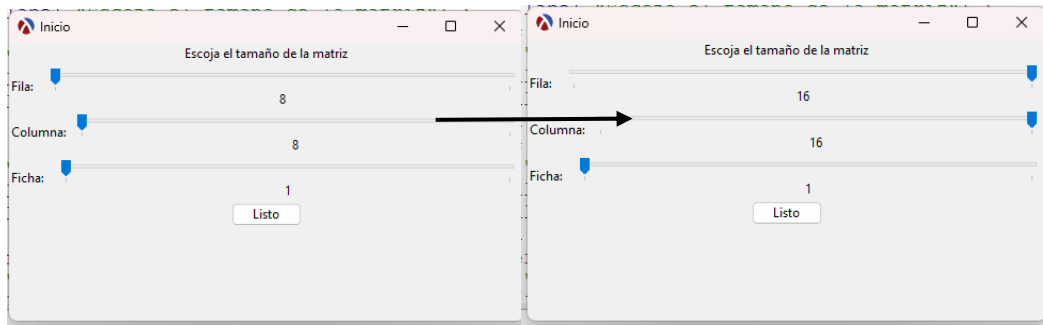
Una vez presionado este botón se abra ejecutado correctamente la aplicación.

2. Asignación de opciones de juego.

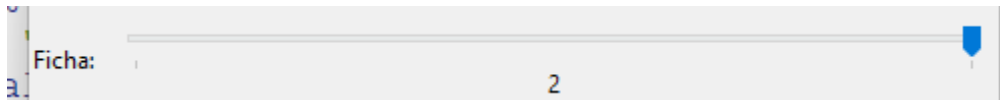
Si se realizo de manera correcta los pasos anteriores estaremos en la siguiente ventana:



En la cual tenemos la posibilidad de seleccionar la cantidad de filas y columnas que queremos en nuestro tablero de juego, es importante recalcar que es posible seleccionar una distribución de 8x8 hasta 16x16



En cuanto a la opción ficha corresponde al numero de ficha con la que se desea jugar, esta puede ser 1 o 2



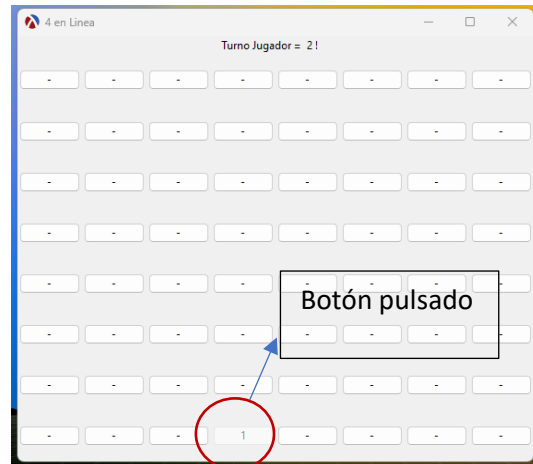
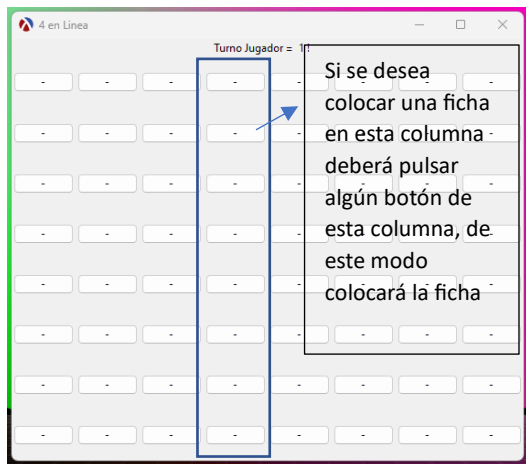
Una vez realizada la configuración deseada para jugar solo hace falta presionar el boto de “Listo” ubicado debajo de las opciones anteriores



Una vez presionado este botón pasaremos a la siguiente ventana.

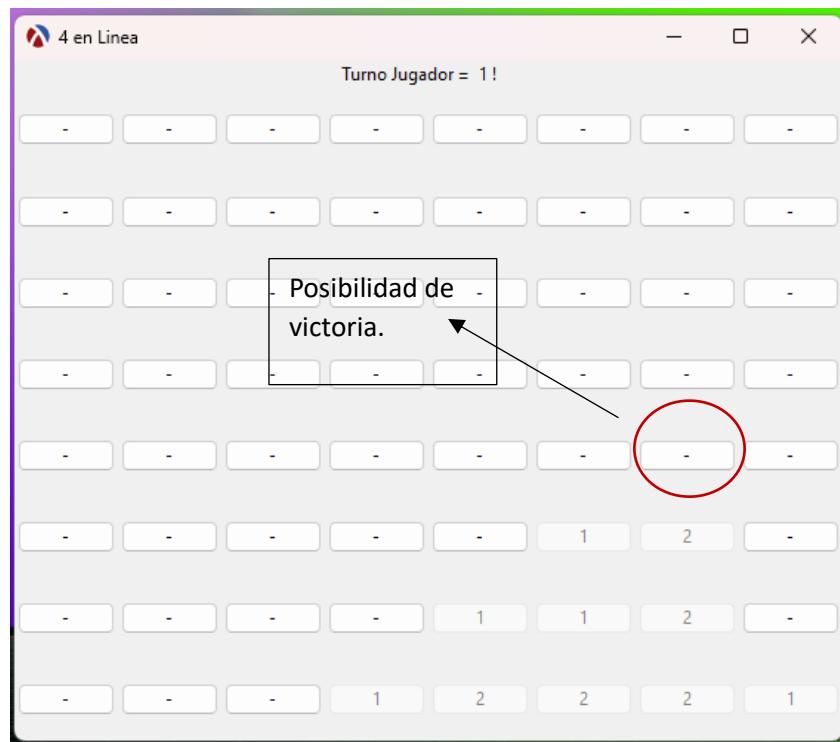
3. Pantalla de juego.

En la siguiente pantalla se encontrara con el tablero de juego, en el cual usted deberá escoger una columna en la cual desea colocar su ficha, para esto deberá hacer clic en cualquier botón de la columna deseada

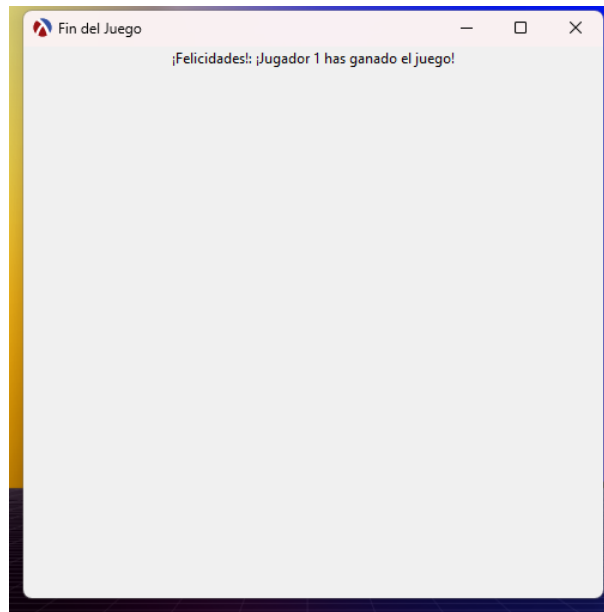


Una vez realizada esta acción, la computadora jugará su turno y después de esto podrá volver a colocar una ficha en la posición deseada.

Para ganar el juego deberá de colocar 4 fichas en línea, puede ser en vertical, horizontal o diagonal.



Si el jugador 1 coloca la ficha en el lugar marcado anteriormente, ganará el juego de modo que aparecerá la siguiente ventana.



De este modo dará fin al juego, y para poder volver a jugar será necesario repetir los pasos anteriores.

Es importante mencionar que para que se realice un empate en el juego, es necesario que el tablero de juego sea llenado por completo. Si esto ocurre aparecerá la siguiente ventana.

