

2023

Manual de usuario

ALTRIK KENKEN
ESTEBAN ANDRES CORTES MORA

AKTRIK

ÍNDICE

MENÚ	2
JUEGO.....	2
REGLAS	2
INICIAR JUEGO	3
VALIDAR JUEGO	3
DESHACER JUGADA.....	3
REHACER JUGADA.....	3
TERMINAR JUGADA	3
REINICIAR JUEGO	3
OTRO JUEGO.....	3
PANEL DE NÚMEROS Y BORRADOR.....	3
CONFIGURACIÓN.....	4
NIVEL DE DIFICULTAD.....	4
TIPO DE RELOJ.....	4
POSICIÓN DEL PANEL	4
SONIDO AL FINAL DEL JUEGO.....	4
AYUDA.....	4
ACERCA DE.....	4
SALIR.....	4

MENÚ

¡Bienvenida a Altrik KenKen, una interfaz que sirve para jugar el juego japonés KenKen! En este manual, se explicará todo lo que tienes que saber sobre la interfaz para que la puedas usar correctamente y te puedas divertir mucho. Apenas abras el juego tendrás cinco opciones de las cuales se hablarán abajo.

JUEGO

REGLAS

Veamos un ejemplo de partida:

11+	2÷		20x	6x	
	3-			3÷	
240x		6x			
		6x	7+	30x	
6x					9+
8+			2÷		

Esta es una partida de 6x6, es decir, seis fila y seis columnas. Esto indica que dentro de cada casilla solo pueden ser insertados números enteros del 1 al 6.

Se tienen jaulas, las cuales son una agrupación de casillas. Cada jaula tiene un número y una operación. Las casillas dentro de la jaula tienen que contener números tal que estos operados con el operador indicado por la jaula correspondiente sea igual al número indicado. Por ejemplo, la jaula de arriba a la derecha tiene como número 11 y como operación +. Esta jaula tiene que tener un número del uno al seis tal que estos números sumados sean igual al 11.

Cada fila solo puede tener un número n a la vez. Por ejemplo, si dentro de una casilla, se tiene el número 3, el resto de casillas de la fila no puede tener ese mismo número, sino que otro número del 1 al 6.

Lo mismo pasa con las columnas. Cada columna solo puede tener un número n a la vez. Por ejemplo, si tenemos un 4 en una casilla, otra casilla de la misma columna no podría tener otro 4.

Las casillas que solo tienen un número indica que en esa casilla debe aparecer ese número.

INICIAR JUEGO

Este botón despliega el juego aleatoriamente dependiendo del nivel de dificultad. También despliega el cronometro/timer si es que uno está configurado. También despliega el panel de los botones a la izquierda o a la derecha y finalmente habilita el resto de botones (menos el de terminar juego que ya estaba habilitado. Con este botón, puedes iniciar a jugar, se deshabilitará después de que se haya presionado una vez. **IMPORTANTE: UNA VEZ INICIADO EL JUEGO, NO SE PODRÁ CAMBIAR LA CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA.**

VALIDAR JUEGO

Este botón muestra las casillas en las cuales hay un error. En el caso de las casillas que cumplan con las reglas del juego y no estén vacías, se desplegarán de color verde. En caso de que estén vacías, se seguirán desplegando de color blanco. En caso de que todos los colores estén en verde, se despliega un mensaje de que el juego terminó y que se completó correctamente.

DESHACER JUGADA

Este botón deshace la jugada hecha, es decir, el panel del juego pasa al estado anterior. Por ejemplo, si se puso 6 en una casilla, y presionas este botón, ese 6 desaparecerá. Otro ejemplo es si borraste por error un número, presiona este botón para regresar el número a donde estaba antes. En caso de que el panel no

REHACER JUGADA

Este botón repone la jugada en caso de haber presionado el botón deshacer jugada. Este botón estará desactivado hasta que se presione el botón deshacer jugada. Por ejemplo, imagine que presiona dos veces el botón deshacer jugada por dos veces cuando solo se quería presionarlo una vez. Se puede presionar el botón rehacer jugada para volver al estado en el que estaba antes de presionar el botón deshacer jugada.

TERMINAR JUGADA

Este es el único botón que está siempre habilitado. En caso de presionar este botón, se le preguntará si quiere salir del juego. Si desea hacerlo, presione sí, de otra manera, presione no o cancelar.

REINICIAR JUEGO

Cuando se presiona este botón, se reinicia por completo el juego, es decir que todo el progreso conseguido desaparecerá y se jugará desde cero la misma partida con la que se ingresó.

OTRO JUEGO

Cuando se presiona este botón, se inicia desde cero otro juego distinto al que se jugó al ingresar. El progreso conseguido en la anterior partida desaparecerá.

PANEL DE NÚMEROS Y BORRADOR

El panel de números sirve para insertar los números o borrarlos con el botón de borrador. En caso de que ninguna casilla haya sido seleccionada, se desplegará un mensaje diciendo

que tiene que presionar una casilla antes de poder usar el panel. Según la configuración asignada, estará a la izquierda o a la derecha del panel del juego.

CONFIGURACIÓN

La configuración se divide en varios sectores. El primero es el nivel de dificultad, el segundo es el tipo de reloj, el tercero es la posición del panel de números y el borrador y finalmente el sonido cuando se termine la partida.

NIVEL DE DIFICULTAD

El nivel de dificultad se divide entre tres: “Fácil”, “Medio” y “Difícil”. Las partidas tienen su propio nivel de dificultad, y por ende, se van a desplegar a la pantalla aleatoriamente dependiendo de su nivel de dificultad.

TIPO DE RELOJ

El tipo de reloj se divide entre tres: “Cronómetro”, “Timer” y “No”. Al presionar la opción cronómetro, se despliega un cronómetro en la pantalla al iniciar partida, el cual no tendrá fin hasta que se finalice o se termine la partida. Al presionar la opción timer, se despliega en la configuración tres casillas, una representando las horas, otra representando los minutos y finalmente otra representando los segundos. En el caso de no insertar nada o insertar un valor incorrecto en el caso de los segundos o minutos, se muestra un mensaje de error en la pantalla indicando que debe insertar valores correctos. En caso de no haber dado a la opción confirmar antes de salir, este no guardará los nuevos datos y le pedirá que presione el botón o elija otra opción. En caso de elegir la opción no, simplemente no se tomará el tiempo.

POSICIÓN DEL PANEL

La posición del panel se divide entre dos: “Izquierda” y “Derecha”. Esto indica simplemente la posición de los botones del 1 al 6 más el borrador.

SONIDO AL FINAL DEL JUEGO

El sonido al final del juego se presenta si el jugador completo correctamente el juego. En ese caso, se escucharán unos aplausos. En caso de que se elija que no, no se escucharán los aplausos.

AYUDA

Se despliega este manual de usuario.

ACERCA DE

Despliega información importante sobre el juego y sobre su creador, es decir, el usuario que está escribiendo este manual de usuario en este momento.

SALIR

Se cierra por completo la interfaz gráfica.