

Nombre de la institución: INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA

Nombre del curso: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Número de grupo: 2 Programa 2: Futoshiki

Nombre y carné del estudiante: Diego Granados Retana, 2022158363, y Daniel  
Granados Retana, 2022104692

Fecha de entrega: 7 de noviembre

Semestre y año: Semestre II, 2022

Nombre del profesor: William Mata Rodríguez

# Contenidos

Instrucciones .....	2
Menú.....	2
Configuración.....	2
Ayuda .....	3
Acerca de .....	3
Jugar .....	3

## Instrucciones

Futoshiki es un juego que consiste en llenar con dígitos las casillas de una cuadrícula de tal forma que no se repita ni en la fila ni en la columna a las que pertenece y los dígitos cumplan las restricciones de desigualdad marcadas en el tablero. Nuestra versión será de cinco por cinco casillas.

## Menú



El menú principal tiene cinco opciones: Jugar, Configurar, Ayuda, Acerca de, Salir.

## Configuración



En este programa, hay una gran variedad de elementos configurables. Se puede cambiar el nivel a Fácil, Intermedio y Difícil. Se puede activar un reloj, desactivarlo o establecer un temporizador. Cuando es un temporizador o Timer, se puede modificar la cantidad de tiempo disponible. Finalmente, se puede cambiar si el panel donde van a estar los dígitos por poner está a la izquierda o derecha de la cuadrícula.

## Ayuda

Este botón se usa para acceder a este manual.

## Acerca de

### Acerca de

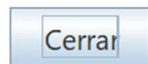
Nombre del programa: Futoshiki

Autores: Daniel Granados

Diego Granados

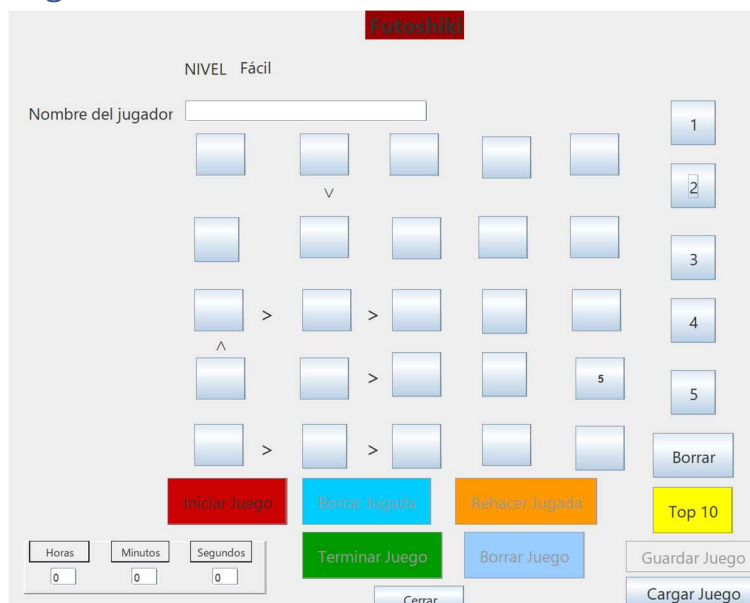
Versión: 1.0

Fecha de creación: 7 de noviembre, 2022



Esta opción muestra la información principal del programa.

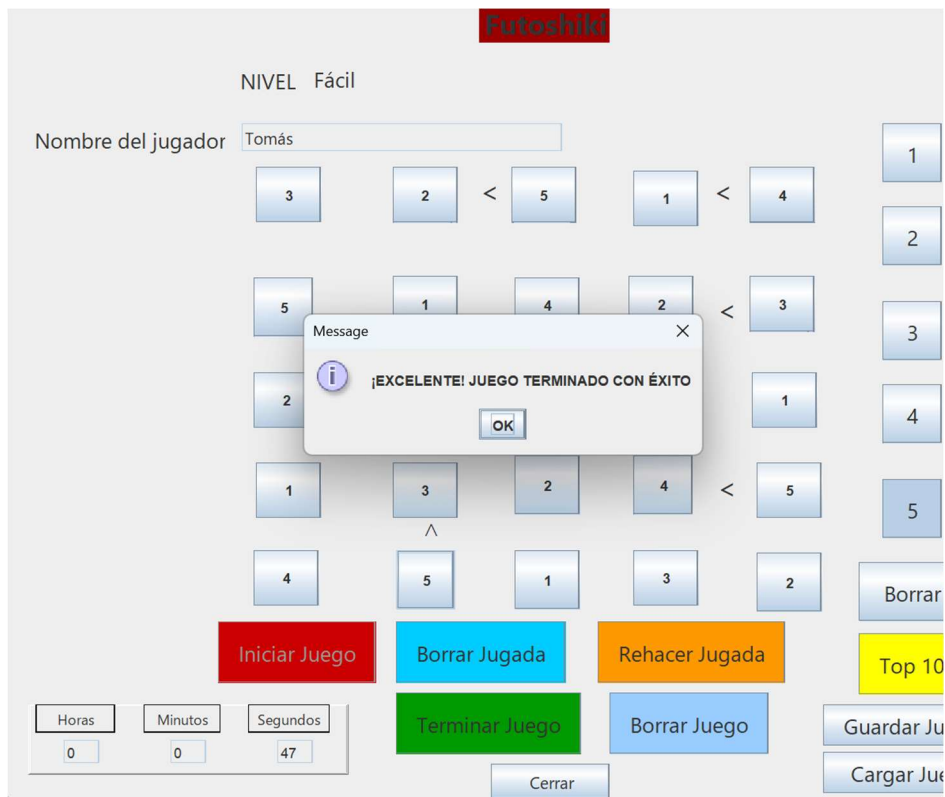
## Jugar



En esta opción es donde se puede jugar al Futoshiki en sí. Se muestra una partida dependiendo del nivel que se tiene configurado. Se puede cargar un juego para continuar con una partida que se había guardado previamente con el botón de Guardar Juego. No se puede cargar un juego si ya hay uno empezado. Se debe ingresar el nombre del jugador antes de empezar el juego. Si se configuró el Timer, se puede modificar también antes de iniciar la jugada. Para iniciar, se presiona Iniciar Juego. Así, empieza el reloj o el timer y se pueden empezar a poner números. Si el número que se escogió y se intentó poner en una casilla es una jugada inválida, se da un mensaje de error y se detiene el reloj hasta que se presione "OK".



El botón Borrar Jugada elimina las últimas jugadas realizadas. Rehacer Jugadas sirve para volver a poner los números que se borraron, como un botón de "Undo" en un editor de texto. El botón de Terminar Juego sirve para terminar la partida que se está jugando y empezar otra del mismo nivel. El botón de Borrar Juego reinicia el tablero a cómo estaba al principio de la partida. Cuando se termina el juego, se detiene el reloj y se da un mensaje de felicitación.



Si el tiempo que se duró en completar el juego es menor que alguno en la lista de Top 10 de ese nivel, se añade a la lista. En cualquier momento, se puede presionar el botón de Top 10.

## Top 10

NIVEL FÁCIL:

1- Diego	00:00:31
2- Tomás	00:00:55
3- wakanda	00:01:07
4- Daniel	00:57:22
5- Diego	01:01:05
6- Daniel	01:04:03

NIVEL INTERMEDIO:

0- Diego	00:00:20
1- Diego	00:00:26

NIVEL DIFÍCIL:

--	--

Aquí, se muestran las mejores marcas de cada nivel. Los niveles que no tienen marcas se muestran vacíos.

Salir

Esta opción del menú termina la ejecución del programa.