

# **Manual de usuario**

**4Line**

# Contenido

<b>Responsables de la Aplicación.....</b>	<b>3</b>
<b>Descripción del Juego.....</b>	<b>4</b>
4Line.....	4
<b>Instalación de Dr Racket.....</b>	<b>5</b>
Paso 1.....	5
Paso 2.....	5
Paso 3.....	5
Paso 4.....	6
Paso 5:.....	6
Paso 6.....	7
<b>Ejecución del programa.....</b>	<b>8</b>
Descarga del código.....	8
Correr el código.....	9
<b>Uso de la interfaz del juego.....</b>	<b>10</b>
Ventana de Inicio.....	10
Selección de filas y columnas.....	11
Ventana del juego.....	11
Colocar ficha.....	12
Turno.....	13
Ganador.....	14

## Responsables de la Aplicación.

Responsables de la Aplicación	
Autores	Daniel Cob Beirute Eder Vega Suazo Fernanda Alvarez Martínez
Fecha de creación	10/03/2023
Nombre del juego	4 en línea

## Descripción del Juego

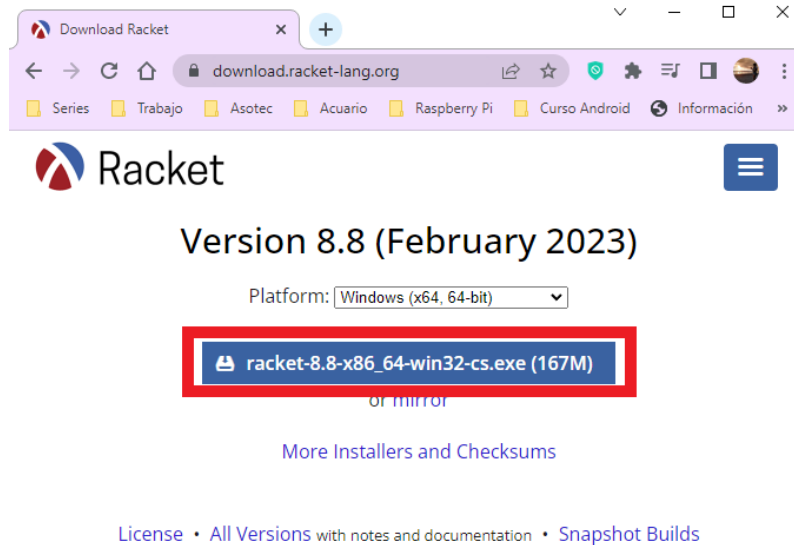
### 4Line

Cuatro en línea es un juego para dos personas, en este caso como es en consola se juega contra la máquina. El jugador cuenta con las fichas de color rojo y la máquina de color azul, se juega en un tablero  $n \times m$ ,  $n$  siendo el número de filas y  $m$  el número de columnas que se quiere para crear el tablero para iniciar el juego. El juego consiste en ir agregando fichas para lograr conectar 4 de estas de diferentes formas ya sea diagonal, horizontal o vertical, el que primero logre conectar 4 fichas gana el juego. El juego está desarrollado en el lenguaje de programación Dr Racket.

# Instalación de Dr Racket

Paso 1: primero ingresamos a la siguiente pagina donde va a estar la última versión del programa: <https://download.racket-lang.org/>

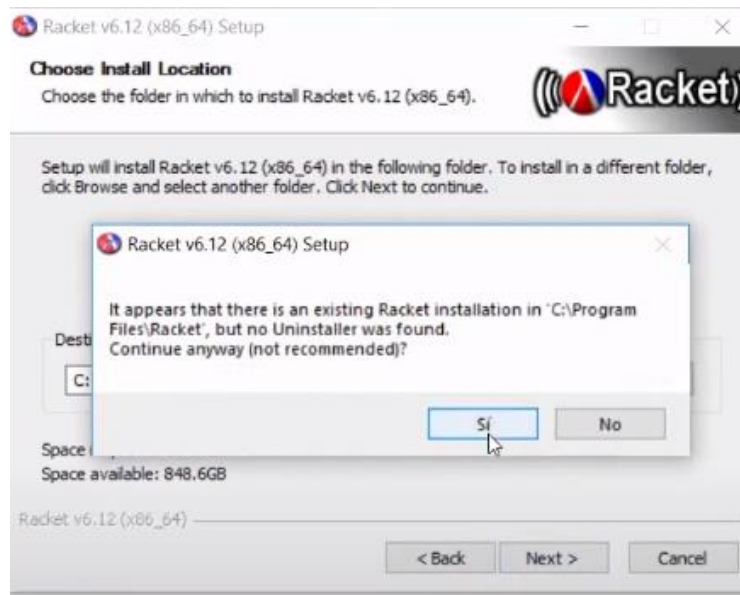
Paso 2: una vez en la página, eliges la versión que se adapte a tu sistema operativo y das click sobre el sector marcado en la siguiente imagen.



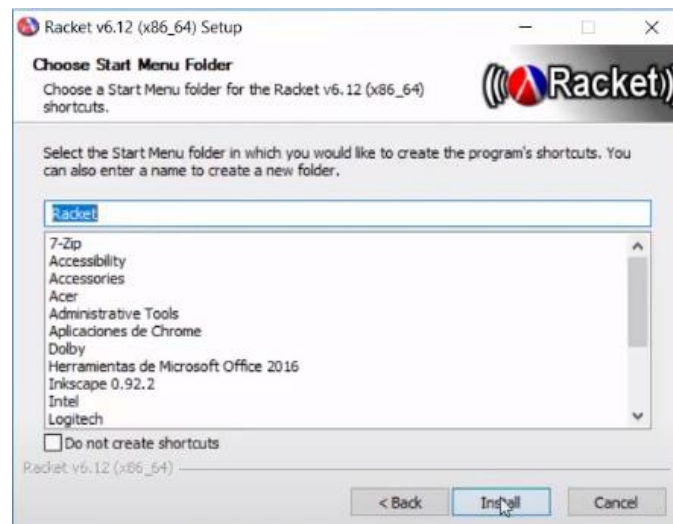
Paso 3: una vez descargado abrimos el archivo y va a aparecer una ventana como la siguiente donde debe darle click a “Next->”



Paso 4: a continuación, otra vez dar click a “Next >” y va aparecer una ventana como en la siguiente imagen que pide permiso para hacer cambios en el equipo y damos click en “Si”.



Paso 5: ahora debes oprimir “ Install” para seguir con la instalación del programa.



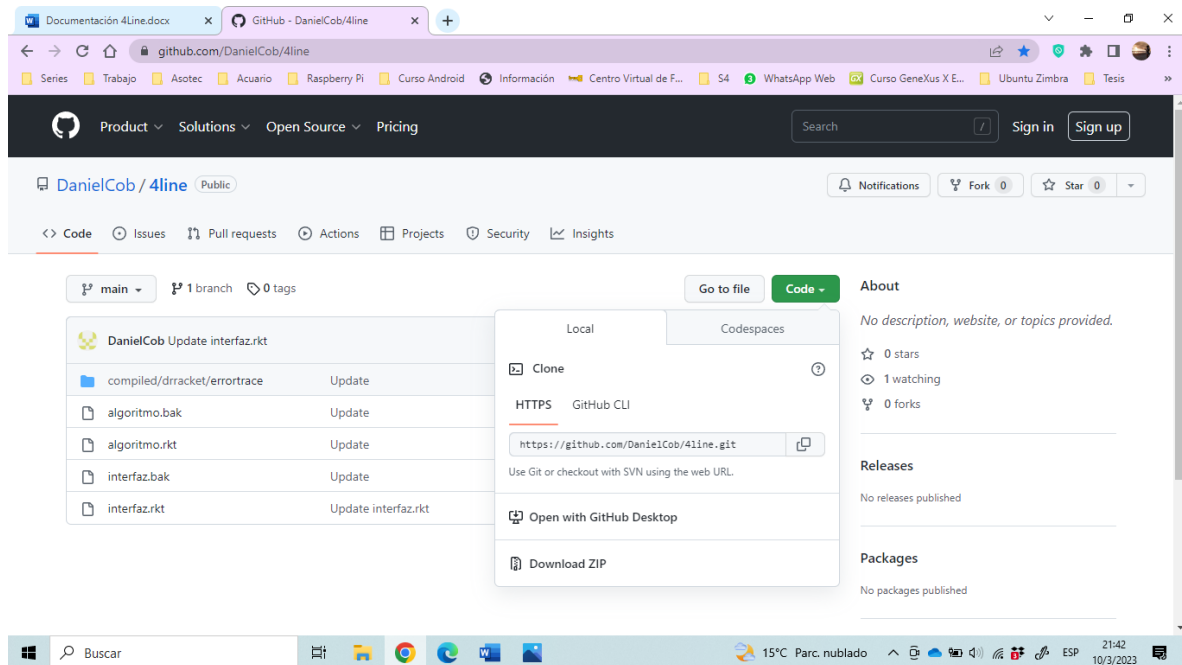
Paso 6: por último espera a que se instalen todas las librerías, cuando a este listo solo debes dar click en “Finish” y ahora si puedes disfrutar y correr el código del juego 4 en línea.



## Ejecución del programa

Para que el juego 4 en línea se pueda correr en Dr Racket, se debe ingresar al siguiente link de GitHub: <https://github.com/DanielCob/4line> , donde están todos los archivos necesarios para que el juego pueda correr correctamente.

## Descarga del código

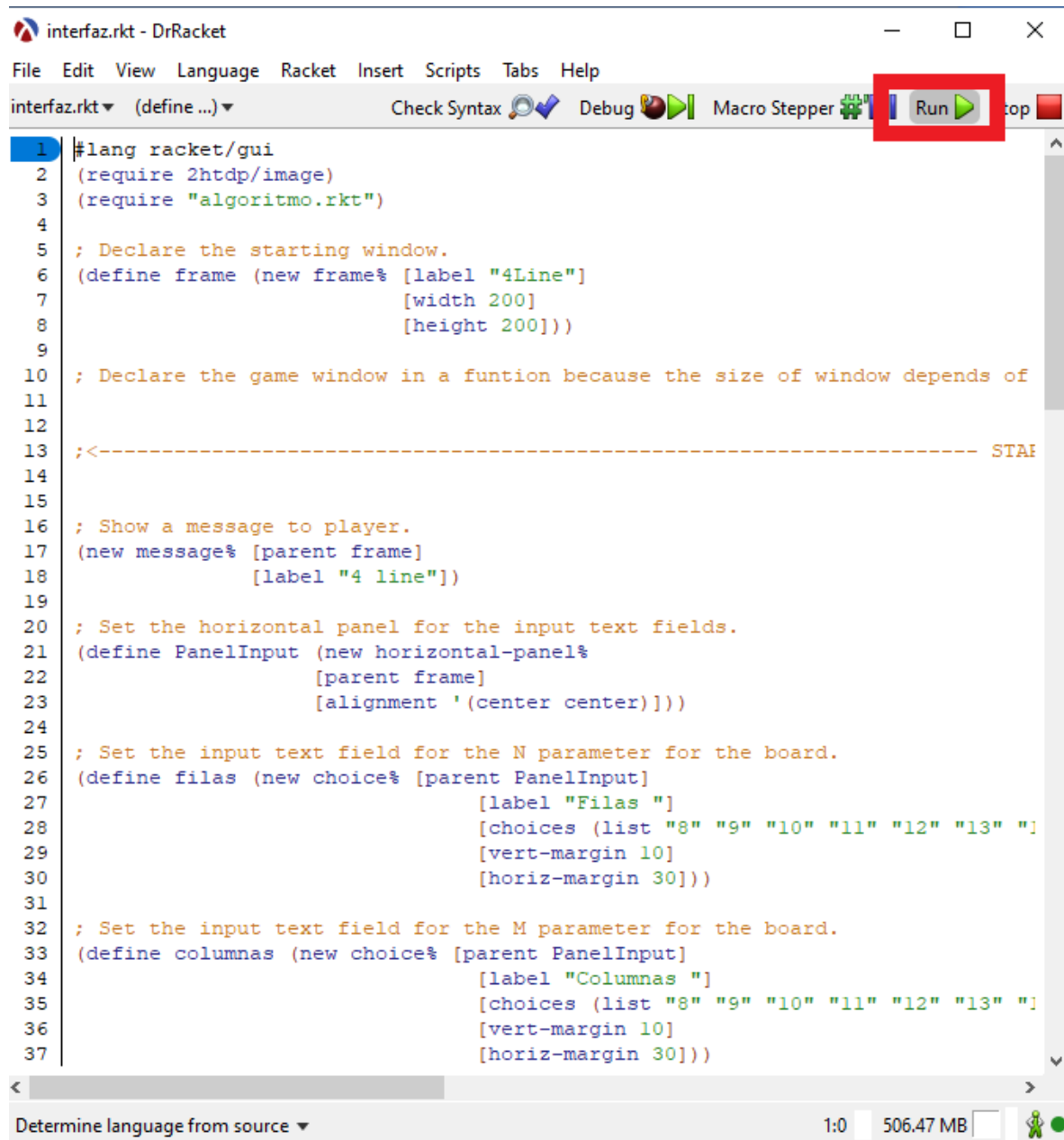


Tiene que aparecer una pagina igual a la imagen anterior, después dar click donde dice “Code” de color verde, ahí va a poder descargar todos los documentos donde dice “Download ZIP”.



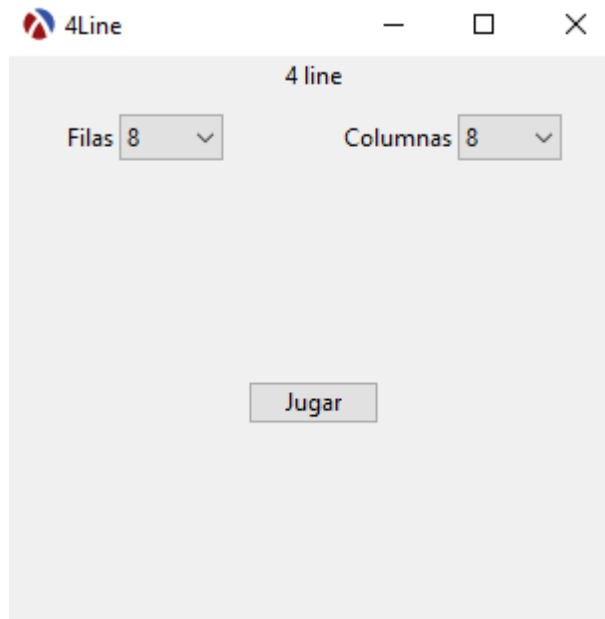
## Correr el código

Una vez descargada la carpeta con los documentos, se debe abrir el documento “interfaz” y darle click en “RUN” que se muestra marcado en la siguiente imagen:



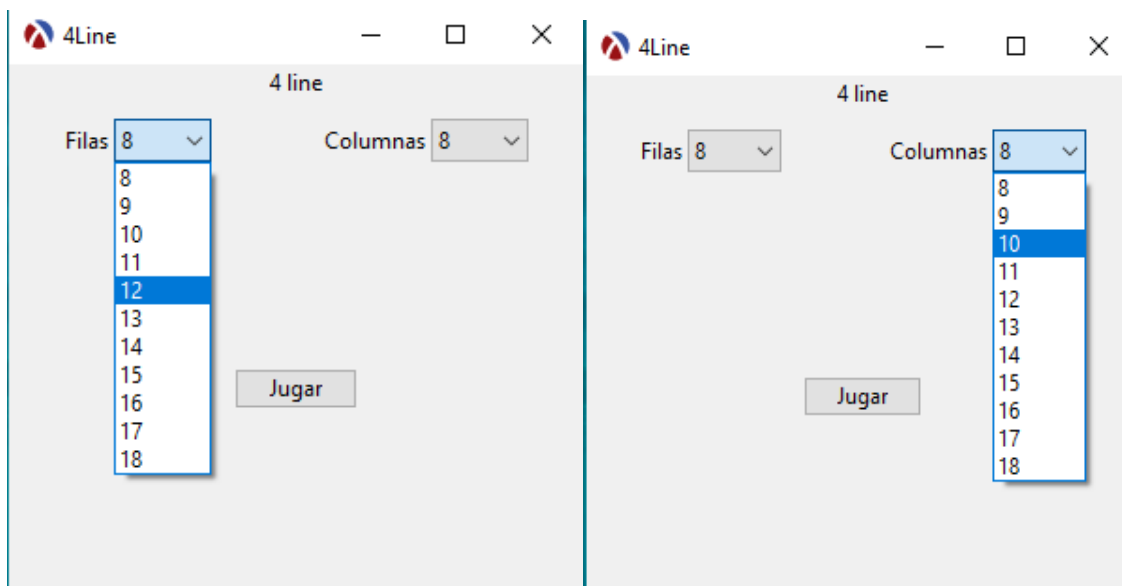
# Uso de la interfaz del juego

## Ventana de Inicio



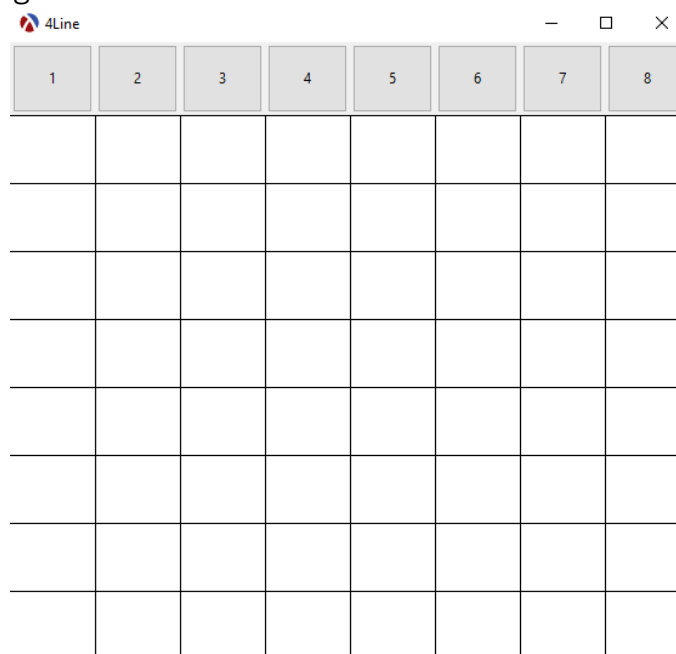
La imagen anterior muestra como debe verse la ventana inicial del juego. En esta ventana el jugador debe seleccionar el numero de filas y columnas que quiere para la creación del tablero del juego.

## Selección de filas y columnas



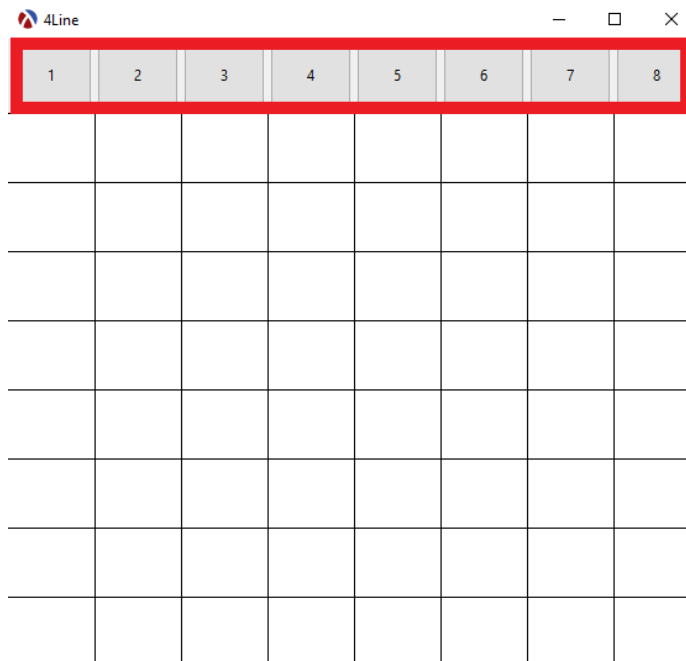
Debe dar clic sobre el número que desee, una vez haya seleccionado el numero de filas y columnas, oprima el botón de “Jugar”.

Ventana del juego.



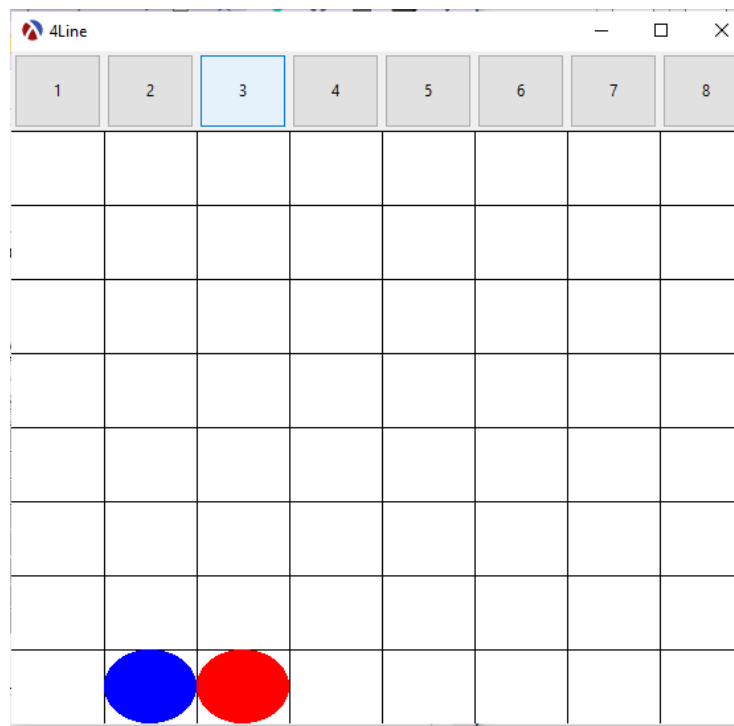
Al oprimir el botón “Jugar” se mostrará la ventana anterior que contiene un tablero vacío esperando a que inicie el juego.

Colocar ficha



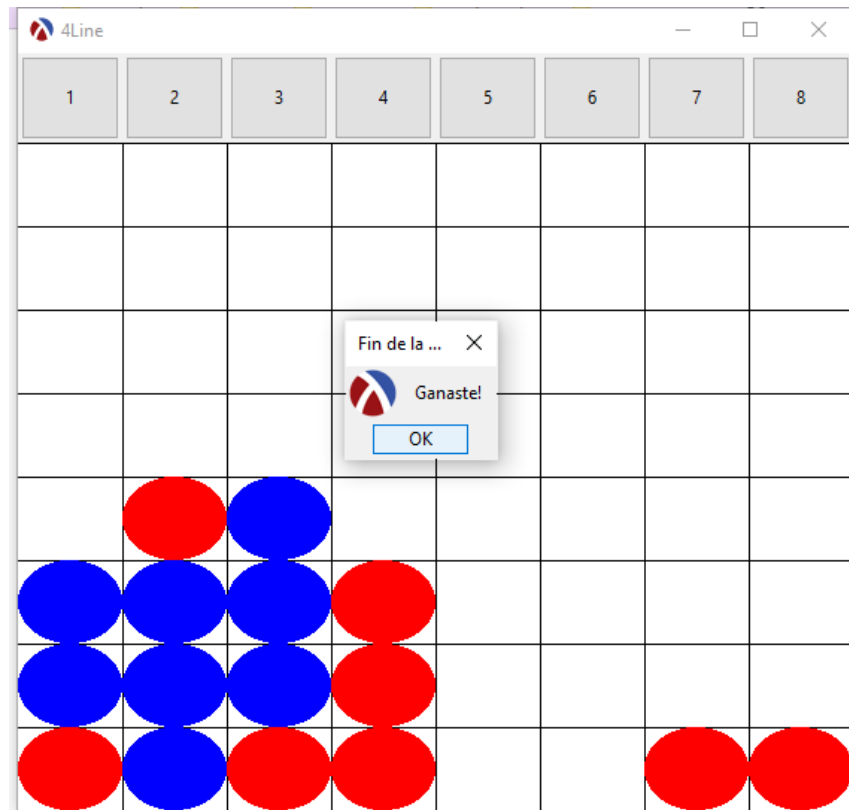
En la parte superior del tablero hay una fila de botones los cuales indican el número de cada columna, si quieres colocar tu ficha en la columna 3 debes oprimir el botón con el número "3" y así con cada turno.

Turno



Una vez presionado el botón de la columna donde quería posicionar su ficha que es la de color ROJO, la maquina coloca su propia ficha que es la de color AZUL y así hasta que uno de los dos gane o llegue a un empate.

Ganador



El ganador va a ser el primero que logre una línea (diagonal, horizontal o vertical) de 4 fichas de su color, una esto aparecerá un mensaje para quien gano, para cerrar el juego una vez terminado puedes oprimir "OK" al anuncio del ganador y presionar "X" en la esquina superior derecha.