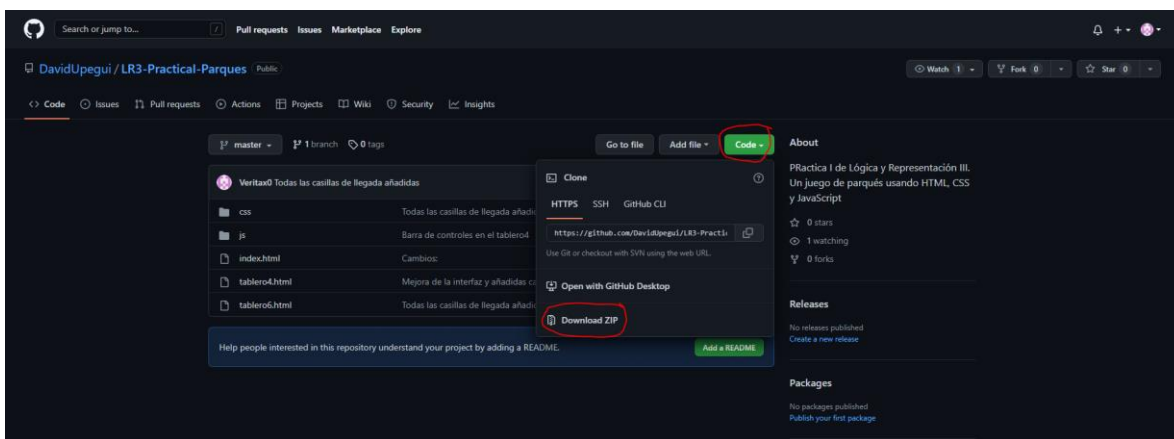


## Parques Picapiedras – Manual de usuario

Parques Picapiedras es la nueva aplicación web para jugar parques de una forma nueva y divertida con hasta 5 de tus amigos.

### Proceso de instalación

Para instalar el juego debes de descargarlo desde el repositorio de GitHub <https://github.com/DavidUpegui/LR3-Practical-Parques.git> , deberás hacer click en el botón “Code” y luego en “Download ZIP”, como se muestra a continuación:



Luego de descargar el archivo ZIP, lo descomprimes con el programa de tu preferencia, obteniendo los siguientes archivos:

css	17/07/2022 9:48 p. m.	Carpeta de archivos	
js	17/07/2022 9:48 p. m.	Carpeta de archivos	
node_modules	6/07/2022 2:14 p. m.	Carpeta de archivos	
.gitignore	6/07/2022 2:18 p. m.	Documento de te...	1 KB
index	17/07/2022 8:49 p. m.	Opera GX Web Do...	3 KB
Manual de usuario	17/07/2022 8:28 p. m.	Opera GX Web Do...	421 KB
package	6/07/2022 2:23 p. m.	Archivo de origen ...	1 KB
package-lock	6/07/2022 2:14 p. m.	Archivo de origen ...	124 KB
tablero4	17/07/2022 8:49 p. m.	Opera GX Web Do...	3 KB
tablero6	17/07/2022 8:49 p. m.	Opera GX Web Do...	4 KB

Luego bastara con abrir el archivo index.html mostrado en la imagen anterior para iniciar el juego.

Para comenzar a jugar primero se deberá seleccionar en la página principal el número de jugadores entre 2 y 6, el número de fichas por jugador, que podrán ser de 2 a 4 fichas y el tablero en el que desean jugar (4 puestos o 6 puestos), es importante tener en cuenta que en el tablero de 4 puestos se podrán seleccionar como máximo 4 jugadores.

# Parques Picapiedras



Elija en qué tablero desea jugar:

☒ Tablero 4 puestos  
☐ Tablero 6 puestos

Seleccione el número de jugadores:

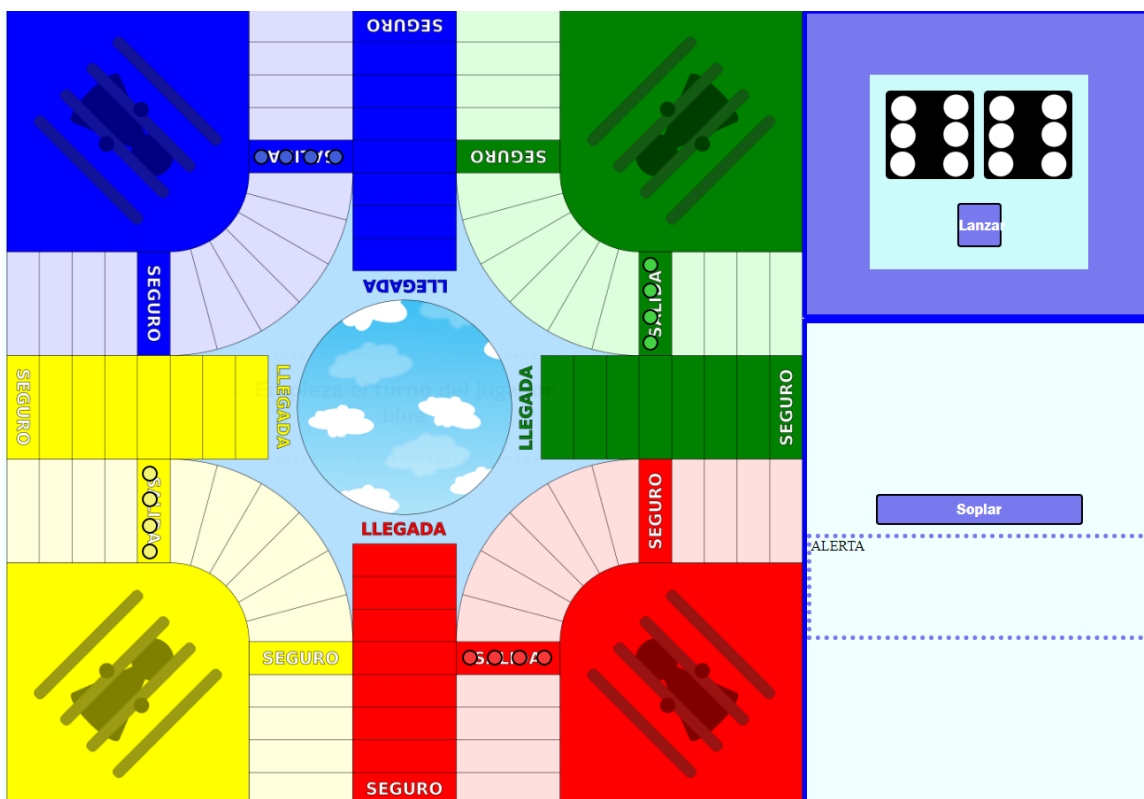
Seleccione el número de fichas por jugador:

Jugar

Practica I. Lógica y Representación III. Ingeniería de Sistemas - Universidad de Antioquia.  
Desarrollada por David Upegui y Juan Manuel Vera (2022)

*Vista previa de la página principal*

Luego de haber seleccionado las condiciones anteriores y hacer click en el botón jugar, se cargará el respectivo tablero con las respectivas fichas, además de una pequeña interfaz a la derecha del tablero, desde la cual se controlará el juego.



*Juego cargado en el tablero de 4 puestos con 4 jugadores y 4 fichas cada uno*

En la interfaz de control, los jugadores dispondrán de varios elementos:

- Un cuadro con los dados y un botón para lanzarlos, las reglas de los dados se explicarán [más adelante](#).
- Un botón para soplar a otros jugadores, cuyo funcionamiento se explicará en las [reglas](#).
- Un cuadro de alerta que avisara de los eventos importantes durante el juego, por ejemplo, cuando un jugador envía a la cárcel la ficha de otro jugador

## Reglas

- Al iniciar el juego, todos los jugadores tiran los dados una vez para decidir el orden de juego, inicia el que saque mayor numero.
- Luego, cada jugador puede tirar los dados hasta 3 veces para intentar sacar dados pares y así sacar todas sus fichas de la cárcel, en caso de no sacar pares en ningún intento, tendrá la oportunidad de volver a tirar 3 veces en su próximo turno
- En el parques Picapiedras únicamente podrás mover tus fichas entre casillas especiales, por lo que solo podrás moverte si sacas ciertos números en los dados (revisar [Funcionamiento de los dados](#)),
- Si durante tu turno, una de tus fichas cae en una casilla no asegurada en la cual se encuentra la ficha de otro jugador, podrás capturarla y enviarla a la cárcel.
- En el parques Picapiedras, los seguros no actúan como tales, pues no protegen tus fichas de ser capturadas, la única casilla que actúa como seguro son las casillas de SALIDA, sin embargo, si en ese momento sale una ficha de la cárcel a esa salida podrá capturar las fichas que se encuentren en ella.
- Si un jugador no envía a la cárcel la ficha de un oponente teniendo la oportunidad de hacerlo, otro jugador podrá presionar el botón soplar para enviarle una de sus fichas a la cárcel.
- El ganador será el primer jugador que logre llevar todas sus fichas a la meta

## Funcionamiento de los dados

Debido a que en este tipo de parques únicamente te podrás mover entre casillas especiales, solo podrás mover fichas si sacas alguno de los siguientes números en los dados:

- **5, 7, 10 y 12:** Podrás mover cualquiera de tus fichas a la casilla especial que este a este numero de casillas de la actual, al seleccionar una ficha para mover, se resaltaran los posibles movimientos para esa ficha en particular.
- **8:** Si sacas este numero en los dados podrás mover cualquier ficha ubicada en el seguro de llegada de tu respectivo color hasta la meta, pues estas son las únicas casillas especiales que están a 8 casillas la una de la otra, a su vez, sacar 8 en los dados es la única forma de desplazarse entre estas casillas y llevar una ficha a la meta

Reglas adicionales:

- Si en tu turno sacas dados pares y tienes una ficha en la cárcel, podrás sacarla
- Si sacas dados pares, tendrás la oportunidad de tirar nuevamente, en caso de sacar pares 3 veces seguidas, podrás llevar una de tus fichas directamente a la meta.
- Si sacas 5 en un dado y tienes alguna ficha que pueda moverse esta cantidad, puedes moverla independientemente de cuanto saques en total