

Lógica III



Informe Manual de Usuario

Entregado a:

Roberto Florez Rueda
Sebastian Gomez

RESPONSABLES:

Daniel Felipe Rivera Arroyave <1152219543>
Mattius Alexander Cardona Franco<1036402365>

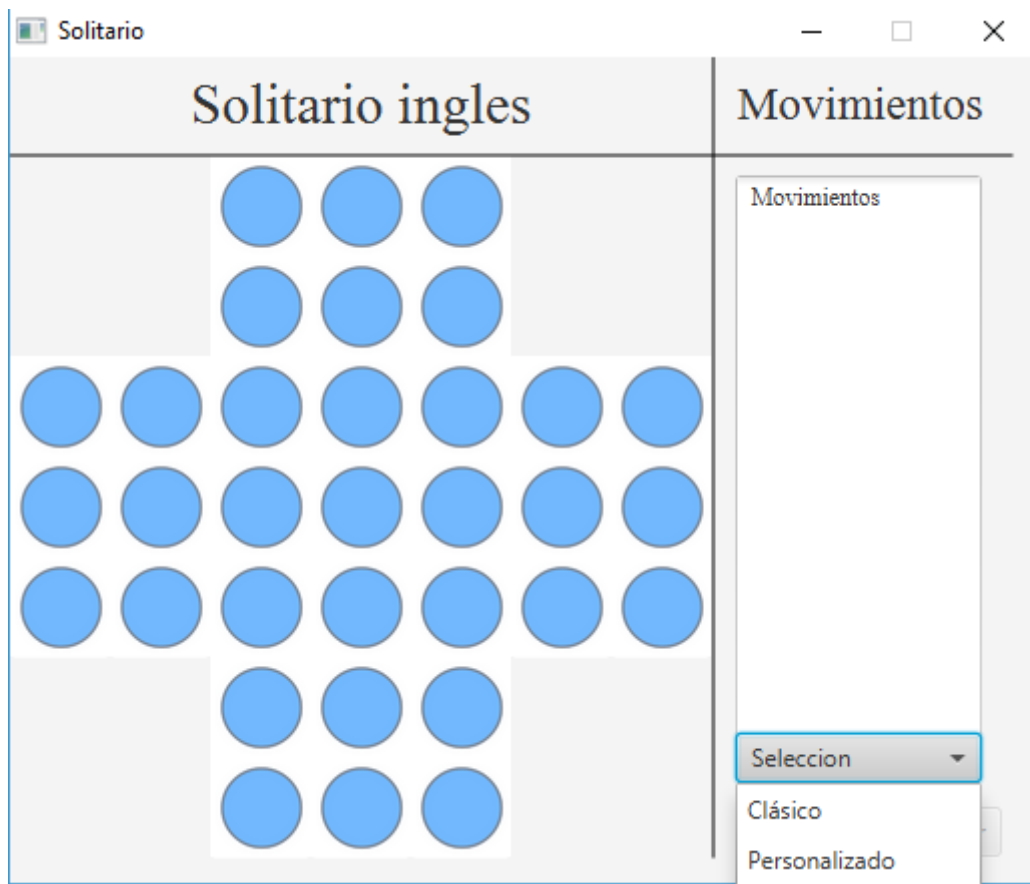


Figura 1.

Esta ventana es el ingreso al sistema principal, consta de un único botón activado “Selección” que nos permitirá seleccionar el modo de juego que queremos ver, si el clásico o el personalizado.

Al hacer click en el botón se van a desplegar las opciones y en base a la selección va a cambiar el tablero del juego, este selector de modo sólo está disponible mientras el juego no se esté resolviendo.

Modo clásico **Figura2** y modo personalizado **Figura3**

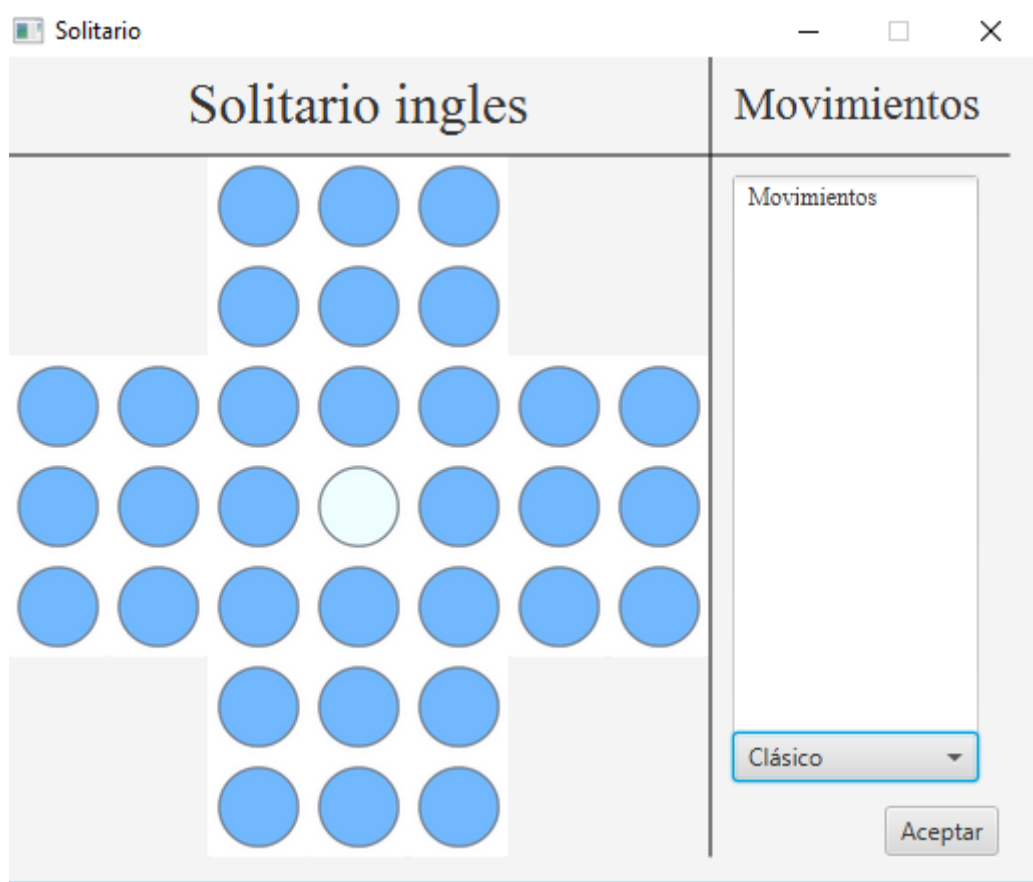


Figura 2 modo clásico

El modo clásico está basado en el solitario inglés de 32 piezas, esta opción de juego siempre tiene solución, incluso tiene varias soluciones posibles todo depende del código usado para realizar las verificaciones y encontrar solución.

El botón Aceptar se activará y procederá a buscar una solución y al encontrarla cambiará su texto a iniciar, que nos enseña el paso a paso y los movimientos.

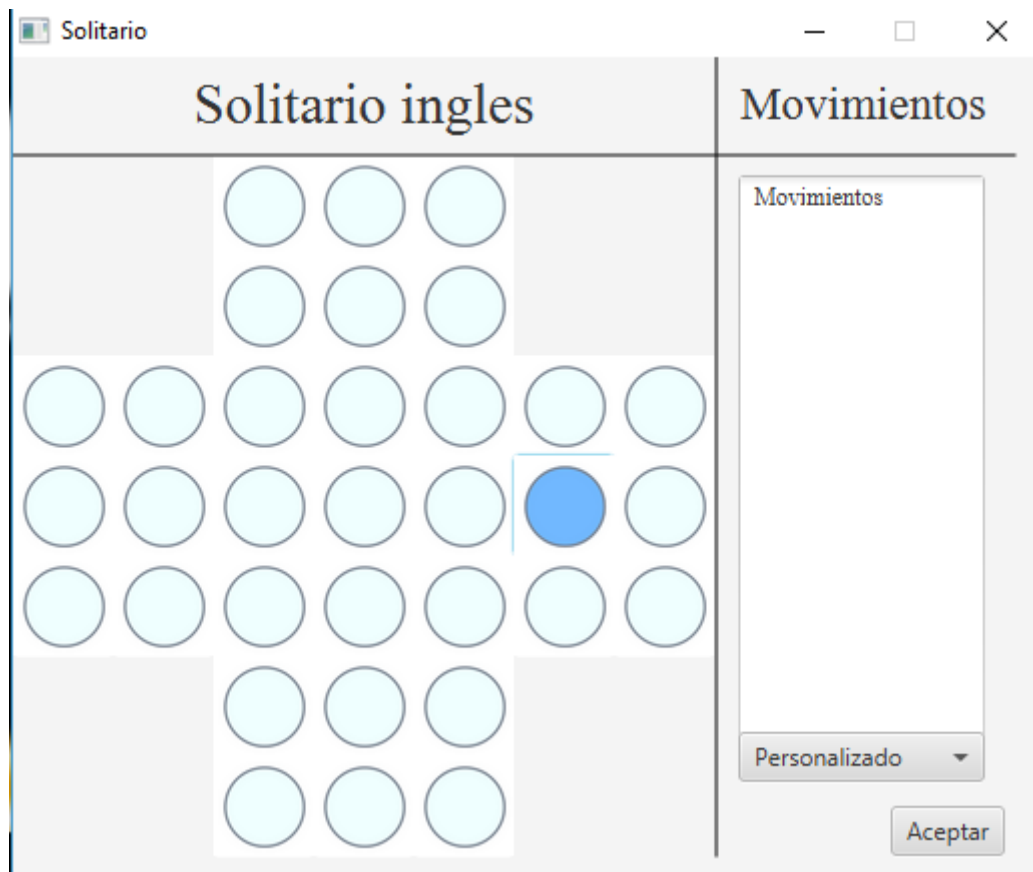


Figura 3 modo personalizado

El modo personalizado da al usuario la posibilidad de agregar o quitar casillas a su gusto para buscar una solución, una vez ingresada la configuración de tablero y darle aceptar, el programa lo primero que hará es verificar si existe una solución posible y en cualquiera de los dos casos saldrá un anuncio **Figura4**

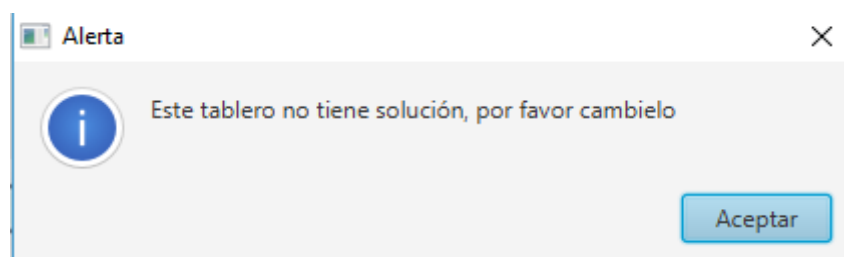


Figura 4:Ventana emergente.

Indica cuando se ha encontrado una solución o cuando no es posible encontrarla

Movimientos

Movimientos

1,3-3,3
1,4-3,4
3,3-3,5
4,2-4,4

Personalizado ▼

Iniciar

Figura 5 listado de movimientos

El tablero se puede representar como una matriz de 7 x 7, esto nos facilita nombrar los movimientos hechos por cada pieza, ejemplo: figura en la posición 1,3 es movida a la posición 3,3.

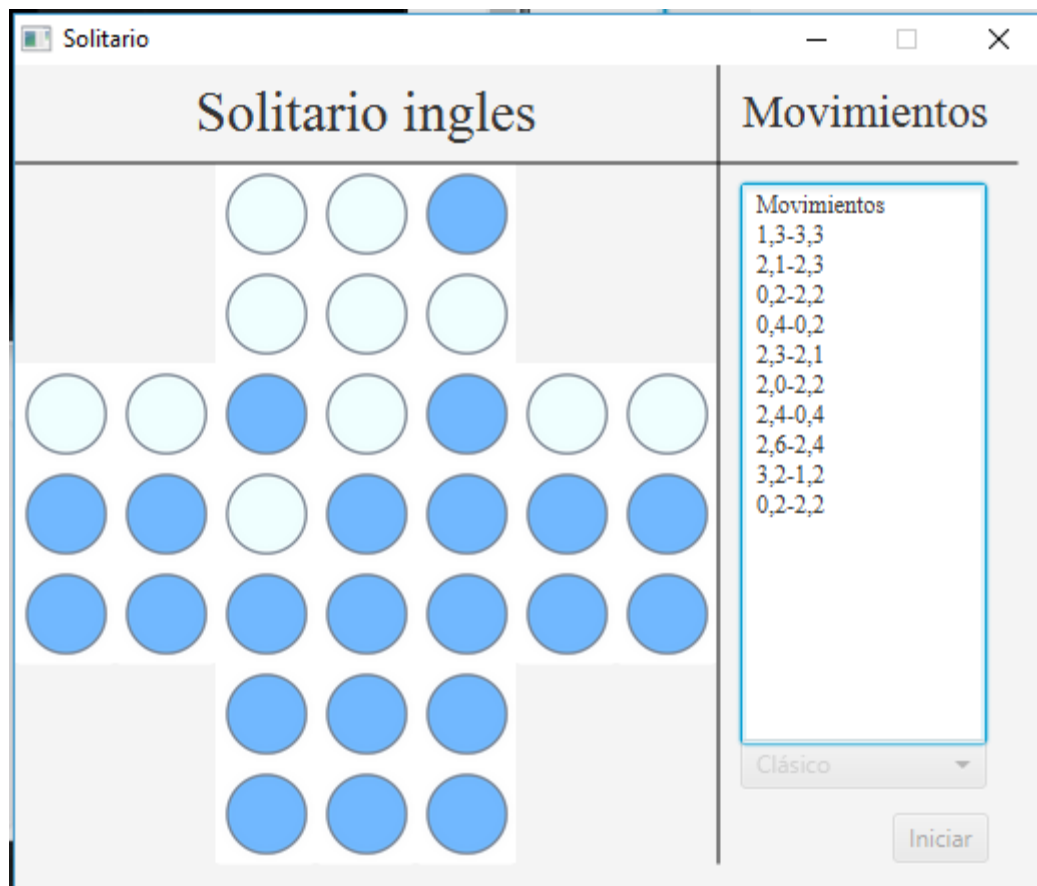


Figura 6: Juego en ejecución.

Cuando es posible encontrar una solución y posteriormente darle iniciar, el juego cada 4 segundos moverá la ficha a la que corresponde cada movimiento automáticamente y en el textarea de movimientos se escribirá cual fue el movimiento realizado.

Consideraciones:

La principal consideración que tuvimos fue decidir si queríamos que el juego encontrara cualquier solución donde al final del tablero quede solamente una ficha, o si es indispensable que la última ficha quede en el centro, decidimos elegir la primera opción para ampliar la cantidad de tableros que se pueden solucionar.