

## MANUAL DE USUARIO

El siguiente manual es para orientar al usuario en cómo ejecutar de forma correcta las funciones del programa.

### Pasos generales

1. Ingrese a la terminal del sistema operativo (terminal para Linux y cmd para Windows) (por cada línea de comandos ingresada presione ENTER).
2. Compilar el programa por medio del código `javac LibJuegosIPC1A_201930139.java`
3. Ejecutar el programa por medio del código `java LibJuegosIPC1A_201930139`
4. //aquí debería poder iniciar directamente al juego
5. Seguir las instrucciones mostradas por el menú principal
  - Presione 1 si desea ejecutar el juego sopa de letras
  - Presione 2 si desea ejecutar el juego Target
  - Presione 3 si desea ejecutar el juego 2048
  - Presione 4 si desea visualizar la tabla de posiciones
  - Presione 0 si desea salir del programa por completo
6. Ingrese exit para salir de la consola.

### Descripciones específicas

#### Opción 1 del menú principal

##### Sopa de letras:

##### Introducción

El juego consiste en adivinar la palabra ingresada (por una persona diferente de la que intentará adivinarla) que será mostrada de forma desordenada en pantalla en una cantidad menor o igual de tres intentos para poder ganar.

##### Instrucciones

- Ingresar nombre de usuario para poderlo almacenar en la tabla de puntuaciones que mostrará la cantidad de partidas ganadas y perdidas, mas no las desertadas.
- Al iniciar, una persona diferente deberá ingresar la palabra a adivinar.
- Ingresar la letra “m” para llamar al menú de opciones secundarias, ya sea al solicitar la palabra a revolver o al solicitar la palabra que cree que sea correcta.
- Ingresar la palabra sin espacios que crea correcta, para luego enviarla a procesar por el juego después de presionar ENTER.
- Ingresar nuevamente al juego si desea comenzar una nueva partida

#### Opción 2 del menú principal

##### Target

##### Descripción

El juego es una simulación del *tiro al blanco*, por tal motivo pueden haber hasta 4 jugadores en una misma partida, en la cual el objetivo será llegar a una cantidad mayor o igual a 200 puntos, por medio de los 3 diferentes tiros a escoger (rápido, controlado, bajo el brazo) los cuales tienen diferentes áreas a apuntar (acertar en zona de 0 o 40 puntos, acertar en zonas de 10, 20 o 30 puntos y acertar en cualquiera de las 5 zonas anteriores, respectivamente).

#### Instrucciones

- Ingresar la cantidad de jugadores
- Luego de ingresar un nombre de jugador presionar ENTER para continuar con el proceso. (ya sea de agregar nombres o de jugar si ya acabado con los ingresos).
- Esperar el turno para ingresar el numero correspondiente al tipo de tiro  
1 rápido, 2 controlado, 3 con dardo bajo el brazo
- Ingresar el numero 0 para visualizar al menú secundario de opciones
- Ingresar nuevamente al juego para una nueva partida.

#### Opción 3 del menú principal 2048

##### Descripción

El juego consiste en desplazar a todos los números en pantalla hacia una sola dirección por vez, de tal forma que se pueda fusionar a parejas de números iguales (continuas o separadas únicamente por ceros) que se encuentren en la dirección a mover, de tal forma que se logre alcanzar una suma de 2048 en cualquiera de las celdas para poder ganar. Esto, mientras la cuadrícula no se llene por completo y no existan más posibilidades de movimiento.

#### Instrucciones

- Ingresar nombre de usuario, presionar ENTER luego de esto para guardarlo en la memoria.
- Ingresar las abreviaturas correspondientes a las direcciones en las que se pueden mover los números de la cuadrícula  
ab = abajo, ar = arriba, de = derecha, iz = izquierda
- Ingresar “m” para invocar al menú secundario, en cualquiera de las veces en las que se solicite la entrada de la dirección (abreviatura).
- Ingresar nuevamente al juego desde el menú principal, para una nueva partida.

#### Opción 4 del menú principal Tabla de puntuaciones

##### Descripción

Esta opción es la que muestra en pantalla a aquellos jugadores con la suma de la cantidad de juegos que han ganado o perdido; es decir que el usuario que salió del juego antes de que se presentasen cualquiera de estos dos resultados, no se encontrará en la lista. La tabla conserva los datos mientras el programa aún siga ejecutándose.

#### Instrucciones

- Ingresar 0 para regresar al menú principal.

#### Opción 5 del menú de opciones Salir

##### Descripción

Esta opción es la que permite salirse completamente del programa.

