



Juego Futoshiki

Manual de Usuario

Desarrollado por:

Jose Pablo Hidalgo Navarro / 2020178017

Tabla de contenido

1. Introducción	3
a. Objetivo del manual	3
b. Requerimientos mínimos	3
2. Programa	4
a. Menú de Inicio	4
b. Crear Configuración	5
c. Menú de Jugar	7
i. Validar nombre	8
ii. Iniciar Juego	10
iii. Panel de dígitos	11
iv. Borrar Jugada	12
v. Terminar Juego	13
vi. Borrar Juego	14
vii. Top 10	15
viii. Guardar Juego	16
ix. Cargar Juego	17
d. Ayuda	18
e. Acerca de	19
f. Salir	20

Introducción

Objetivo del manual

El objetivo de este manual es orientar y ayudar a los usuarios del programa para que puedan utilizar todas las funciones del programa sin complicación alguna.

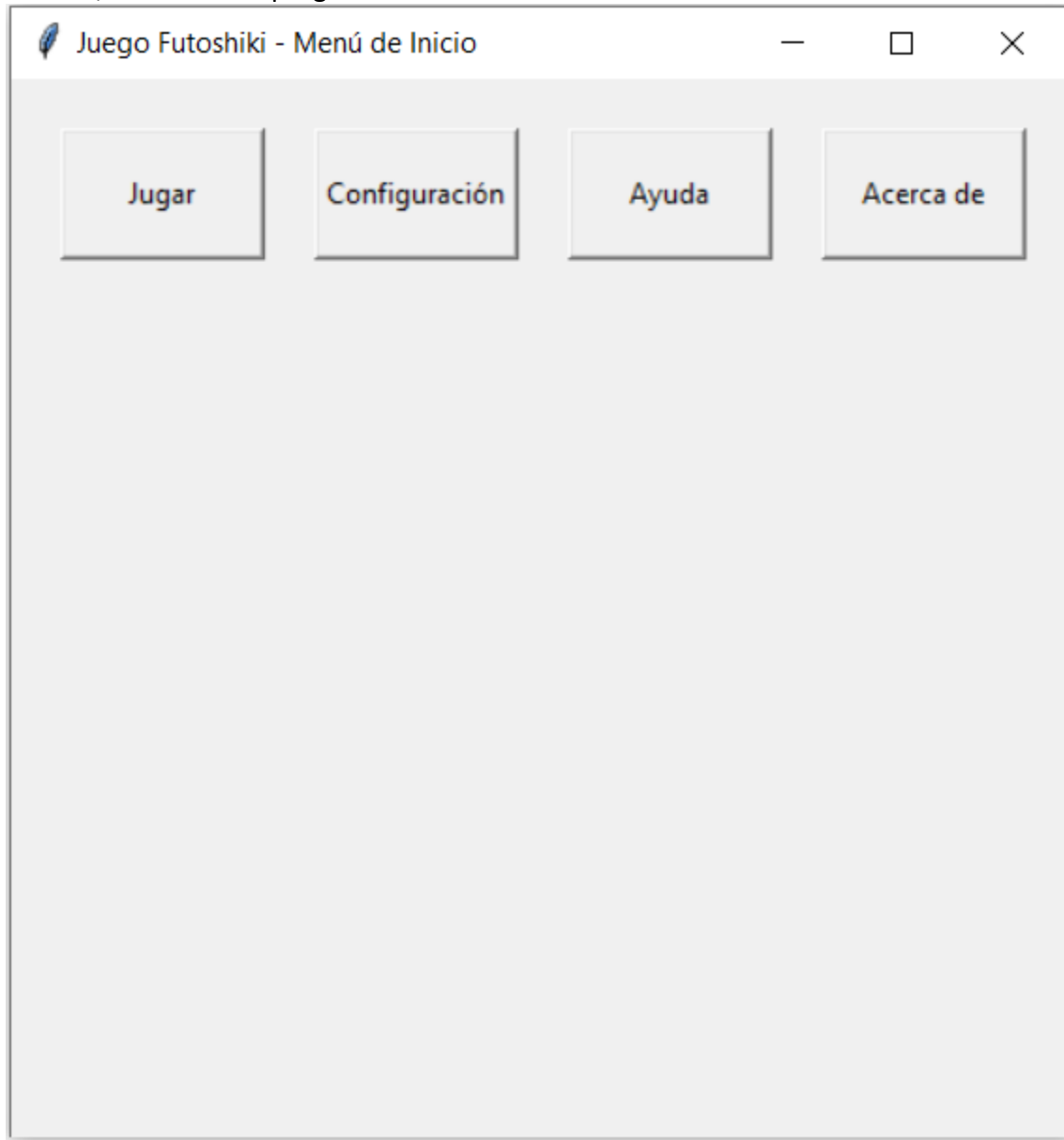
Requerimientos mínimos

Python 3.8 o superiores.

Programa

Menú de Inicio

Al iniciar el programa, el usuario se topará con el menú de inicio, el cual contiene los botones de acceso a las pantallas de configuración, de jugar y las opciones de despliegue del manual de usuario, los datos del programa.



Botón Configurar

Al clicar en este botón se cerrará la ventana de menú de inicio y se abrirá la ventana de configuración del juego. En esta ventana hay 3 parámetros a configurar (nivel, tiempo y posición de los botones).

Juego Futoshiki - Configuración

1. Nivel:

☐ Fácil

☐ Intermedio

☐ Difícil

2. Tiempo:

☐ Sí

☐ No

☐ Timer

Horas Minutos Segundos

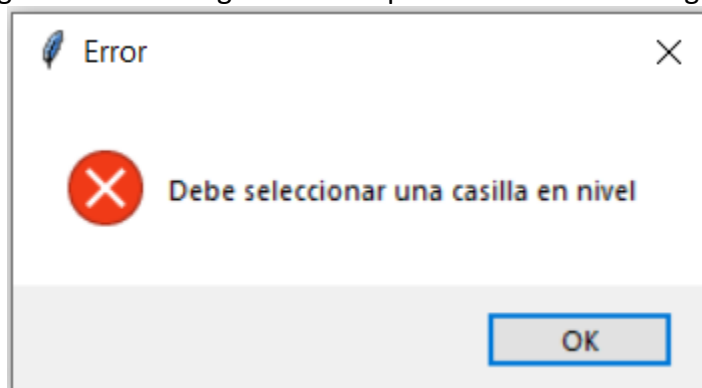
3. Posición del panel de dígitos:

☐ Derecha

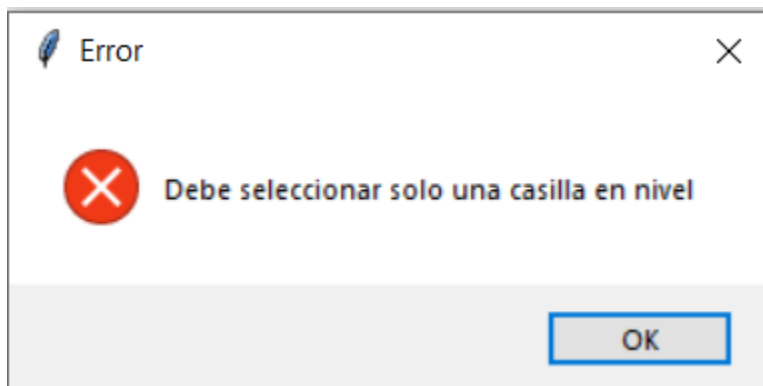
☐ Izquierda

Guardar configuración

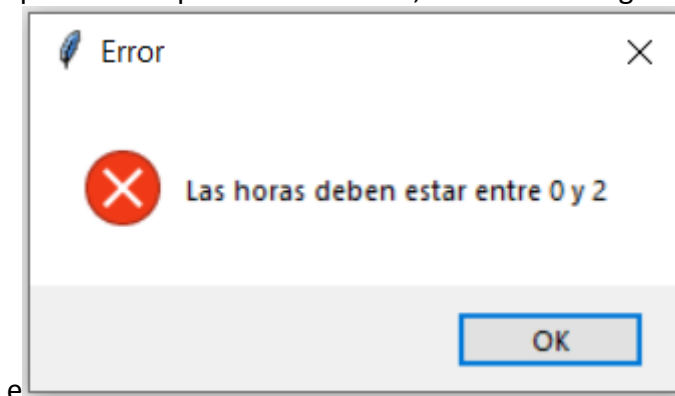
Por cada opción se debe seleccionar una sola casilla (estas se seleccionan mediante un click). Si no se selecciona ninguna casilla en alguna de las opciones se enviará el siguiente mensaje.



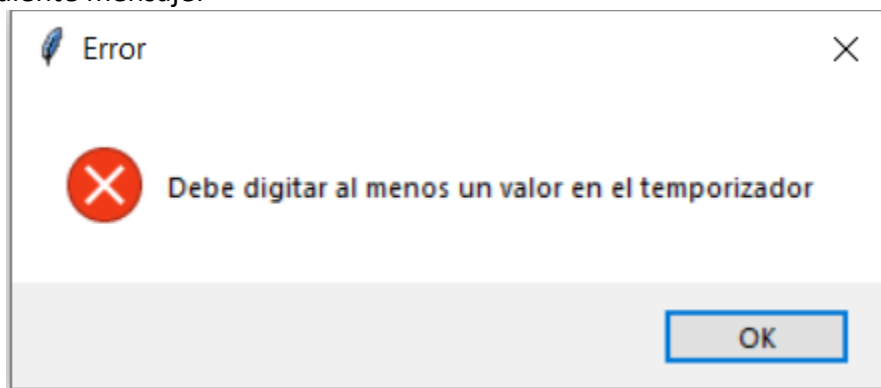
En caso de seleccionar más de una casilla, se enviará el siguiente mensaje:



En el caso del tiempo, si se selecciona la casilla de temporizador, se desbloquearán las ventanas para indicar la cantidad de tiempo en horas (0-2), minutos (0-60) y segundos (0-60). Si alguno de estos valores no corresponde a los parámetros dados, se enviará el siguiente mensaje:



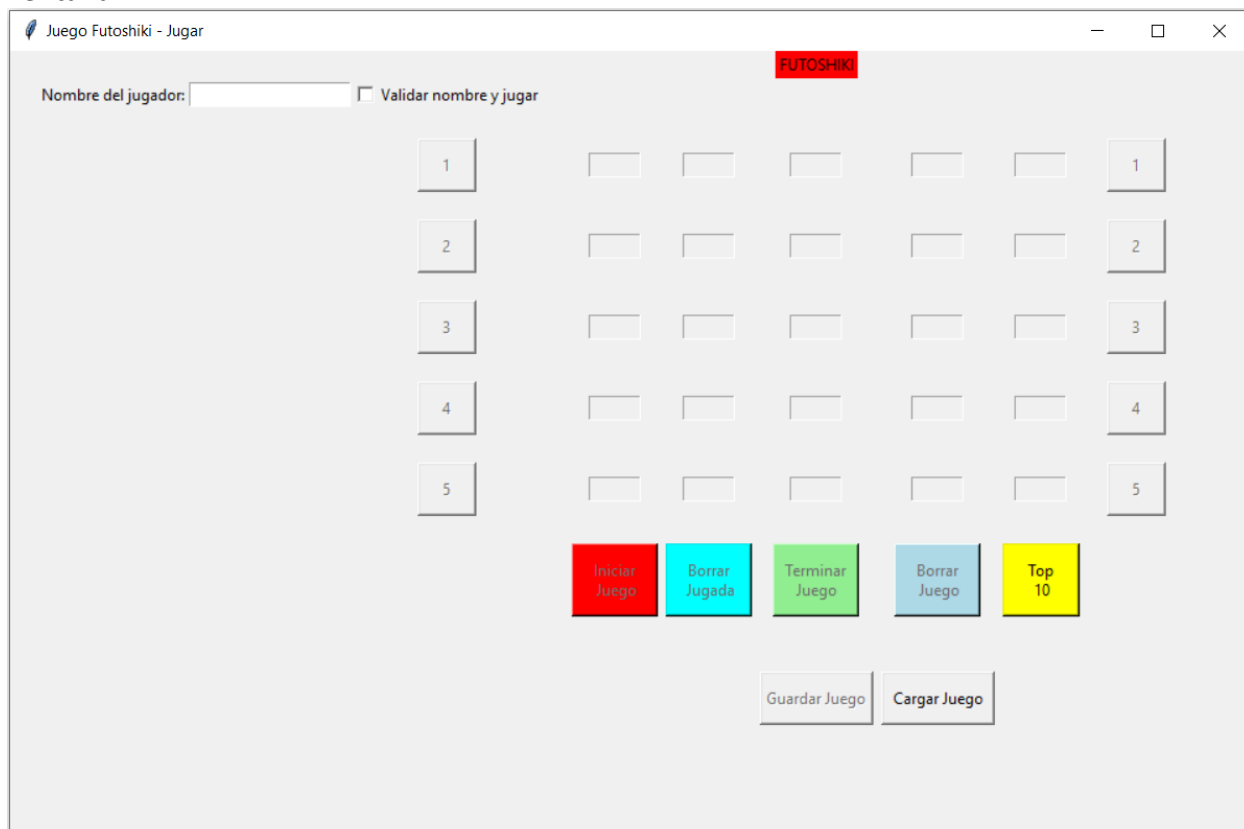
Se debe digitar mínimo uno de estos tres valores, si por el contrario, no se digita ninguno, se enviará el siguiente mensaje:



Si al iniciar el programa, el usuario decide no ingresar ninguna configuración, los valores predeterminados para el juego serán: Nivel – Fácil, Tiempo – Sí, Lado de los botones – Derecha.

Menú de Jugar

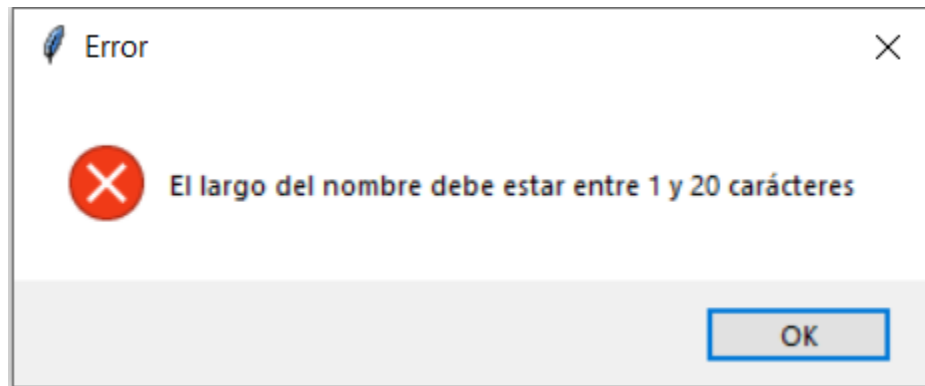
Al clickear en el botón de jugar, se cerrará la ventana del menú de inicio y se abrirá la siguiente ventana:



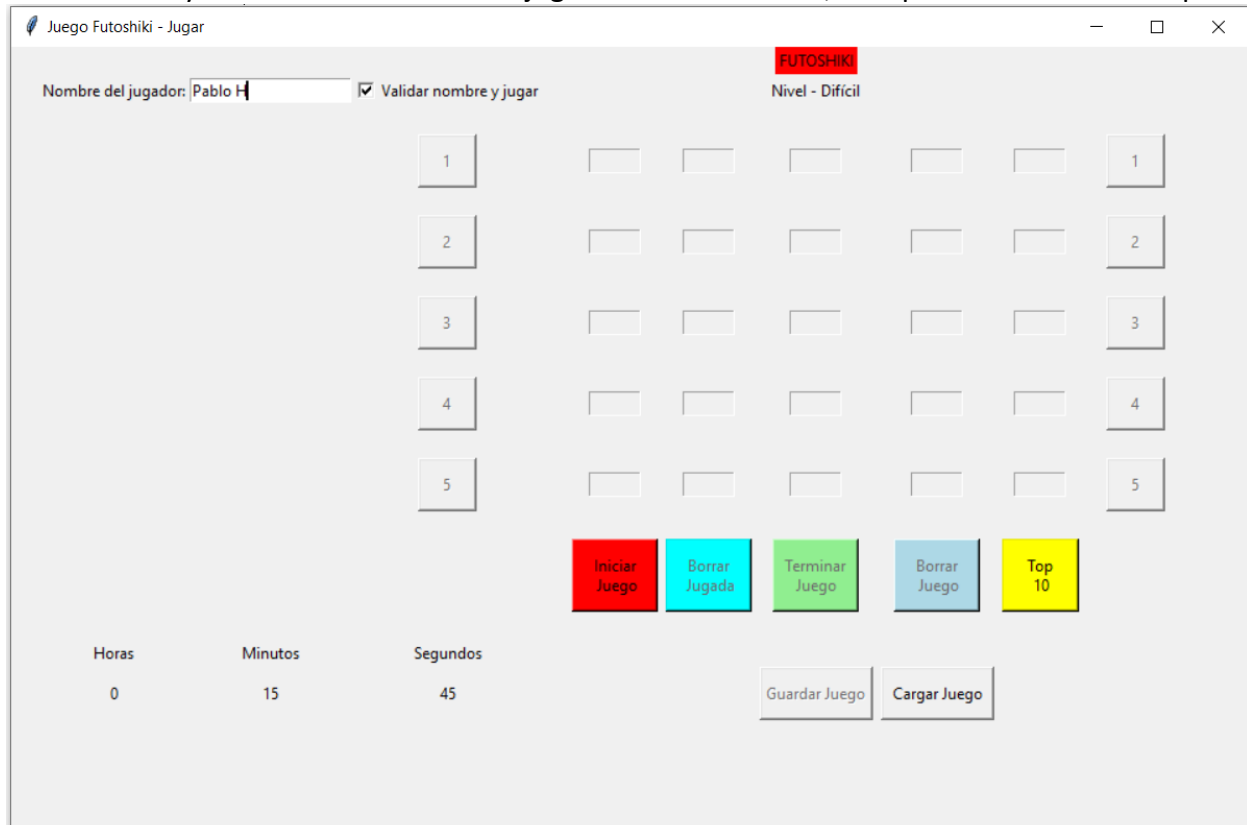
En primera instancia, se puede ver el top 10 jugadores en cada nivel con sus respectivos tiempos. O bien, cargar una partida previamente guardada.

Validar Nombre

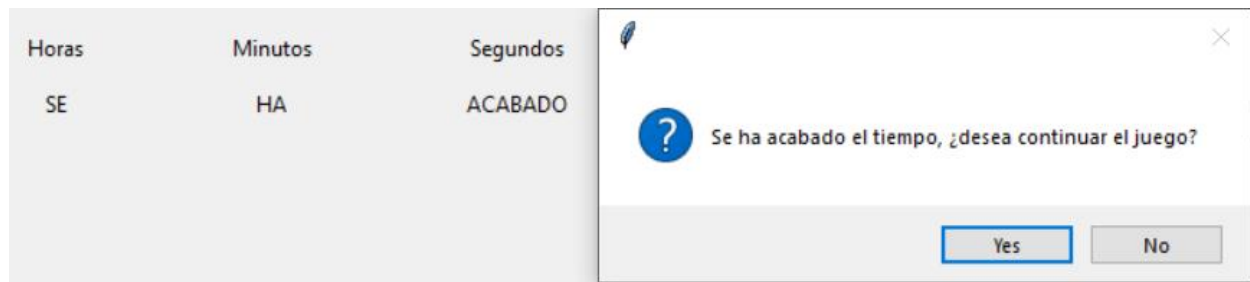
Si se deseara jugar, se debe de escribir el nombre del jugador y validar que este cuente entre 1 y 20 caracteres, si este no se encuentra entre esos valores aparecerá este mensaje:



Una vez se haya validado el nombre del jugador correctamente, esta pantalla cambiará un poco.



Los cambios más notorios es la aparición del tiempo, y el desbloqueo del botón “Iniciar Juego”. Si en la configuración se eligió que no hubiera tiempo, la parte correspondiente no aparecerá; a su vez, si se decidió que sí hubiera tiempo, este se iniciará con todos sus valores en 0 e irá aumentando cuando se inicie el juego. Por otro lado, si se seleccionó que hubiera temporizador (como en el ejemplo), aparecerá el tiempo disponible y una vez que se inicie el juego, este se irá restando hasta llegar a 0. Al llegar a 0 se mostrará un mensaje como el siguiente:



Si se selecciona sí, se podrá continuar con el juego con el tiempo que llevaba descontado como inicial, si, por el contrario, se selecciona no, el usuario será devuelto al menú principal.

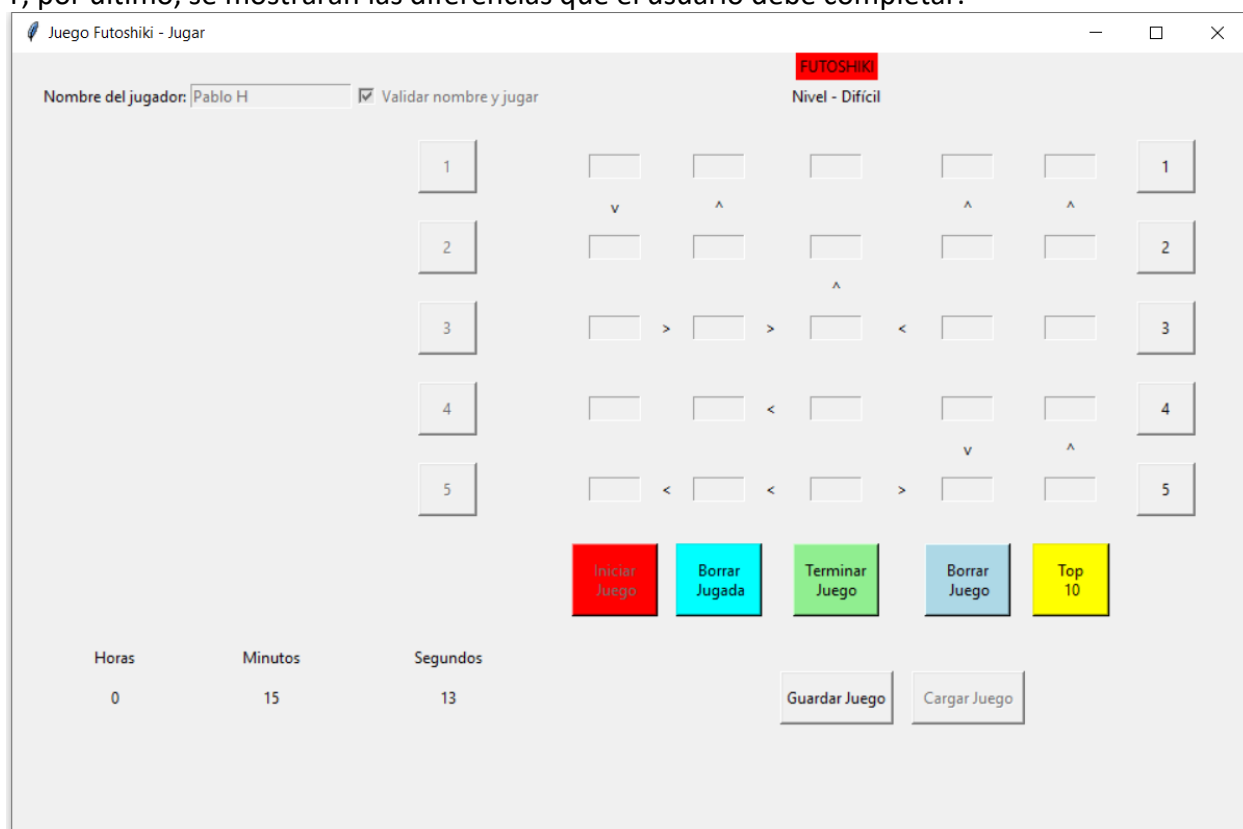
Botón Iniciar Juego



Al clickear en este botón, no se podrá modificar el nombre del jugador, a su vez, el botón de cargar juego se bloqueará.

Lo botones de digitar los números se activarán al igual que el botón de borrar jugada, terminar juego y borrar juego. Y como bien se mencionó anteriormente, el tiempo comenzará a correr si así fue configurado.

Y, por último, se mostrarán las diferencias que el usuario debe completar.



Panel de Dígitos

Al iniciar la partida, los botones del panel de dígitos se desbloquearán del lado en el que fueron configurados (en el ejemplo aparecen al lado derecho). Al clicar en uno de estos botones, en la casilla a llenar, se mostrará el valor de este número. Las casillas se llenan de izquierda a derecha, al llegar al final, se pasa a la siguiente fila.



Restricciones:

AL clicar algún botón del panel de dígitos, es posible que tengamos algún error, ya que los números deben cumplir ciertas restricciones, estas deben ser:

- No puede haber dos números repetidos en cada fila y cada columna.
- Se deben respetar los signos de mayor y menor entre las filas y columnas.

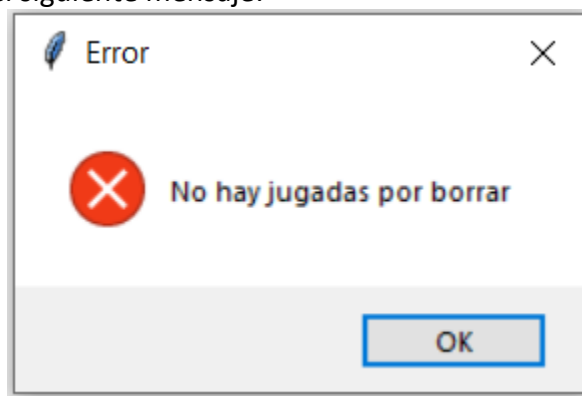
Botón Borrar Jugada



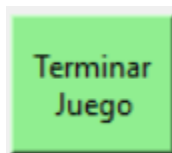
Este botón se utilizará para eliminar el **último** dígito ingresado a la cuadrícula de juego.



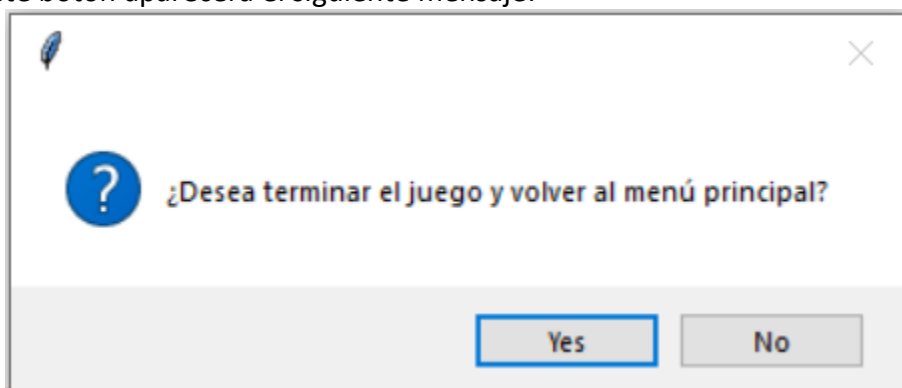
Si no hay jugadas por borrar (no se ha escrito ningún número o se eliminaron todas las jugadas anteriores) se mostrará el siguiente mensaje:



Botón Terminar Juego

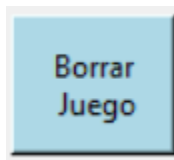


Al clickear este botón aparecerá el siguiente mensaje:

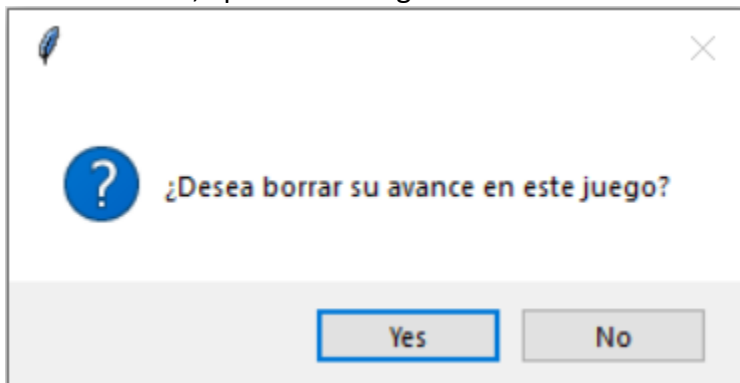


El usuario debe seleccionar entre Yes (Sí) o No (No). Si se selecciona yes, el jugador será enviado al menú principal, si, por el contrario, se selecciona no, el juego continúa con normalidad.

Botón Borrar Juego



Si el usuario clickea en este botón, aparecerá el siguiente menú:



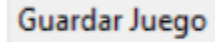
Si el usuario selecciona Yes, su progreso actual en el juego se borrará y podrá empezar el nivel de 0. Si por el contrario selecciona No, podrá continuar su juego con tranquilidad.

Botón Top 10



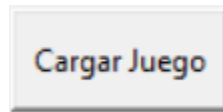
Si el usuario clickea este botón se imprimirá el top 10 de los jugadores con mejores tiempos de cada nivel.

Botón Guardar Juego

A rectangular button with a light gray background and a thin black border. The text "Guardar Juego" is centered on the button in a dark blue font.

Al haber iniciado una partida, el usuario podrá guardar su avance y datos (nombre, configuración y tiempo) para posteriormente continuar la partida.
Solo se puede guardar una partida.

Cargar Juego

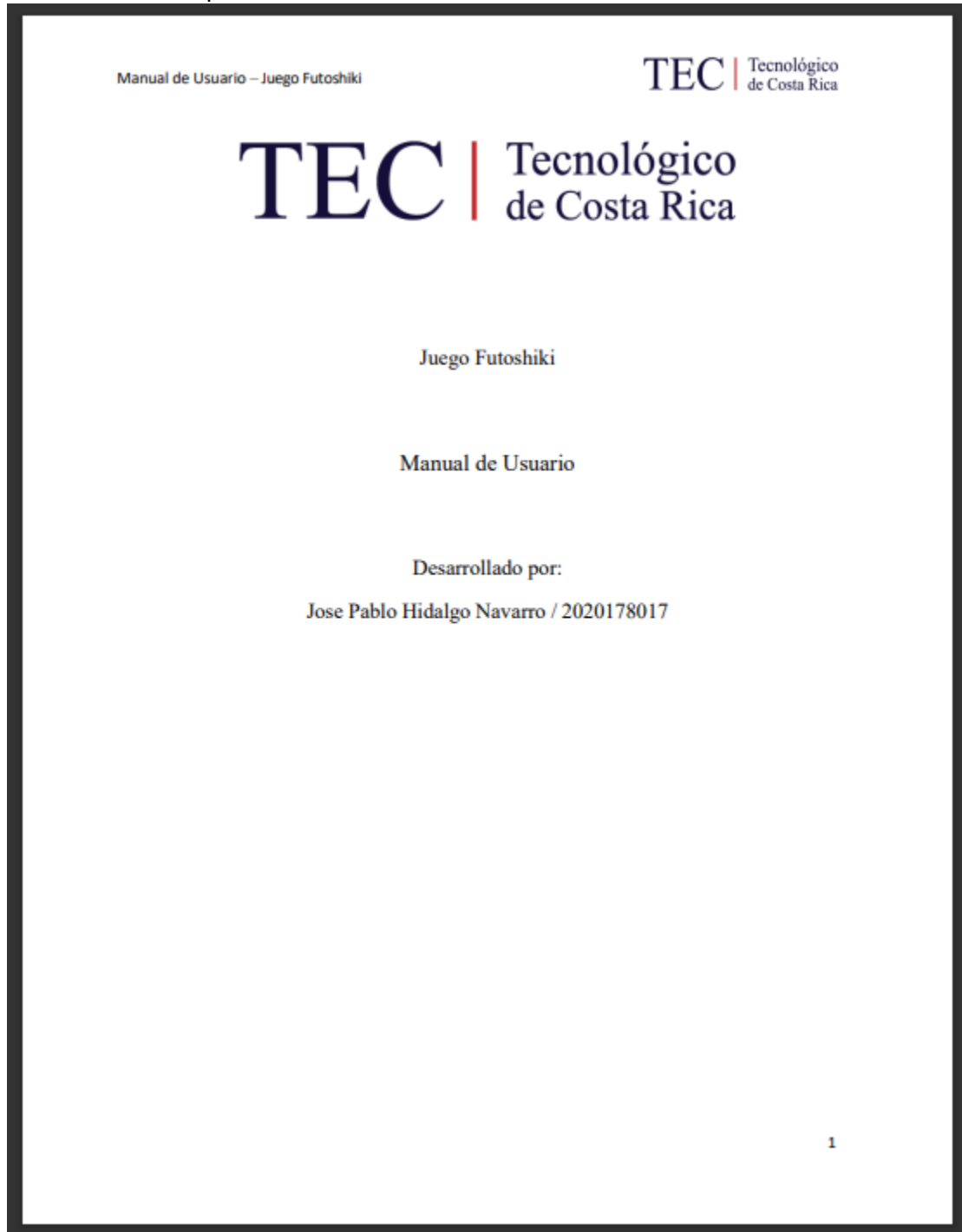


Como bien ya se mencionó al inicio, la función de este botón es cargar una partida si ya esta fue guardada previamente, con todos sus datos.

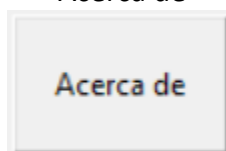
Ayuda

Ayuda

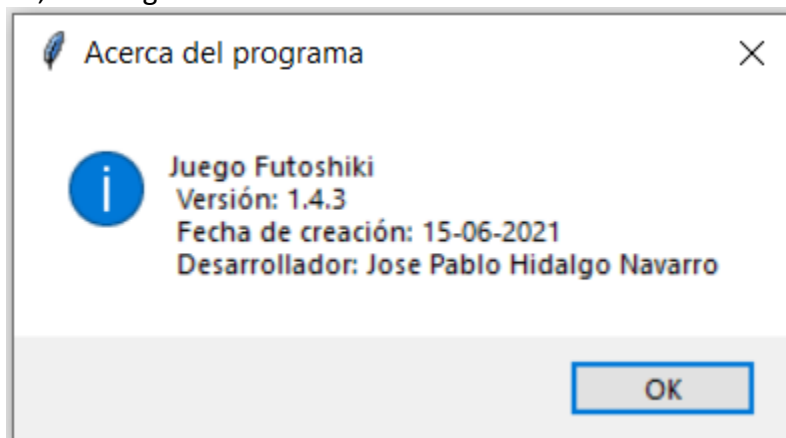
Volviendo al menú principal, si se clickea en el botón de “Ayuda”, se abrirá este mismo manual de usuario en formato pdf.



Acerca de



Nuevamente, en el menú de inicio, si se clickea en el botón de “Acerca de”, se desplegarán los datos del programa, tales como su nombre, su versión, su fecha de creación y su autor/desarrollador, de la siguiente manera:



Salir

Para salir del programa se puede presionar la X de la ventana, esto se puede hacer desde cualquier parte del programa.

