

*Universidad de San Carlos de Guatemala USAC.
División de Ciencias de la Ingeniería.
Centro Universitario de Occidente CUNOC.
Estructuras de Datos
Ing. Oliver, Aux. Odra
Proyecto 1*



Estudiante

Elvis Lizandro Aguilar Tax

Carnet

201930304

Manual Usuario

Nota: este es un juego únicamente funcional en consola

Instalación

descargar el archivo ejecutable "**appJuego**" luego debes dirigirte a la consola desde la carpeta donde descargaste el ejecutable y escribir el siguiente comando **.appJuego**

```
./appJuego
```

Tablero:

al ejecutar el comando, tiene el siguiente menú, para iniciar un juego digite 1 para ver los puntajes registrados digite 2 y para salir digite 3

```
BIENBENIDO! Nueva Version del Juego del 15
-----Opciones Generales!!-----
1.- Iniciar Juego
2.- Ver Puntajes Registrados (Reportes)
3.- Salir
Digite la opcion que decee

```

1. Jugar

si elegiste jugar, tienes las siguientes opciones, donde podrás crear un tablero manualmente o por medio de un archivo de entrada

```
-----Excelente!! COMIENZA A JUGAR-----
Ingresa su nombre: Elvis
Hay que comenzar el Juego-- Elvis
Opciones de Inicio de Juego
1.- Crear el tablero por medio de un Archivo de Entrada
2.- Crear Manualmente el Tablero
---- Ingresa la opcion que Desea 1
-----
-----QUE COMIENZE EL JUEGO-----
---Debes ordenar los numeros de forma Acendente o decendente-----
---El Espacio con X debes mover tratando de ordenar lo numeros-----
---Puedes terminar el juego en cualquier momento y elegir el calculo de puntaje (desendente o acendente)-----
---Tambien puedes reiniciar el juego por completo o simplemente reiniciar desde la cracion del tablero -----

```

Creación Manual

cuando crees el tablero debera llenar los campos, filas , columnas y niveles que desees,

```
1.- Crear el tablero por medio de un Archivo de Entrada
2.- Crear Manualmente el Tablero
---- Ingrese la opcion que Desea 2
Ingrese el numero de --filas: 3
Ingrese el numero de --columnas: 3
Ingrese el numero de --niveles: 2

----- OPCIONES PARA LLENAR EL TABLERO-----
1.- LLENAR INGRESANDO LOS VALORES
2.- LLENAR CON DATOS ALEATORIOS (automatica)
---Digite la opcion: █
```

Posteriormente, está la opción de llenar los valores de forma aleatoria o llenarlos por tu cuenta.

para llenar manualmente debes ingresar los valores mediante fila - columna- nivel como te indica la imagen

```
-----INDICACIONES DE INGRESO-----

1.- INTERVALO DE VALORES VALIDOS A INGRESAR:
--Valor minimo: 1 --Valro maximo: 7

2.- NO SE ACEPTAN VALORES REPETIDOS

-----INGRESA LOS VALORES DEL NIVEL 1-----
Valor en -fila: 1 -Columna 1 -- 2
Valor en -fila: 1 -Columna 2 -- 1
Valor en -fila: 2 -Columna 1 -- 3

-----INGRESA LOS VALORES DEL NIVEL 2-----
Valor en -fila: 1 -Columna 1 -- 4
Valor en -fila: 1 -Columna 2 -- 5
Valor en -fila: 2 -Columna 1 -- 6
Valor en -fila: 2 -Columna 2 -- 7

QUE CONTENGA EL JUEGO
```

Resultado



Mediante Archivo de Entrada:

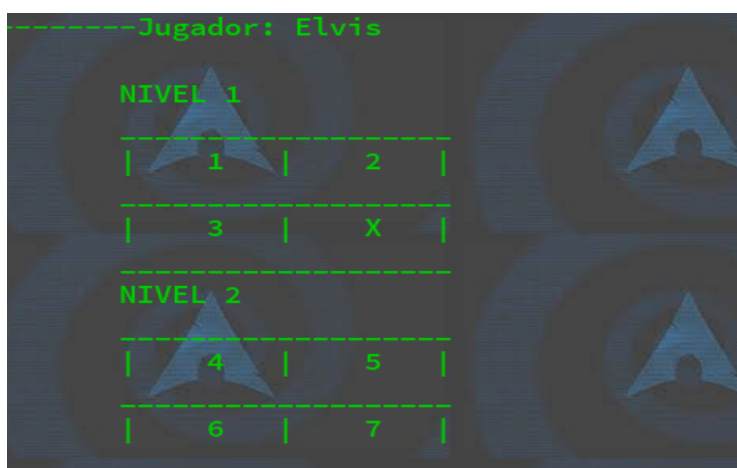
Debes tener en cuenta que, el archivo para leer tiene que tener el nombre **"tablero.txt"** y debe de estar en la misma carpeta del ejecutable.

estructura del archivo, la primera línea indica filas, columnas, niveles

las siguientes líneas indican el orden del tablero, ejemplo fila1-columna1-nivel1: 1

el 0 debe ir siempre en ese lugar

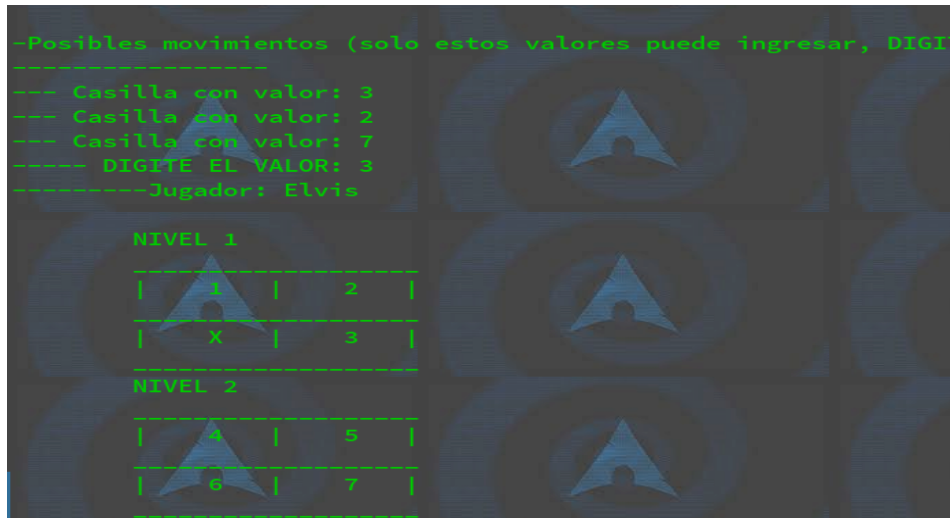
1	2,2,2,
2	1,2,
3	3,0,
4	4,5,
5	6,7,



Resultado

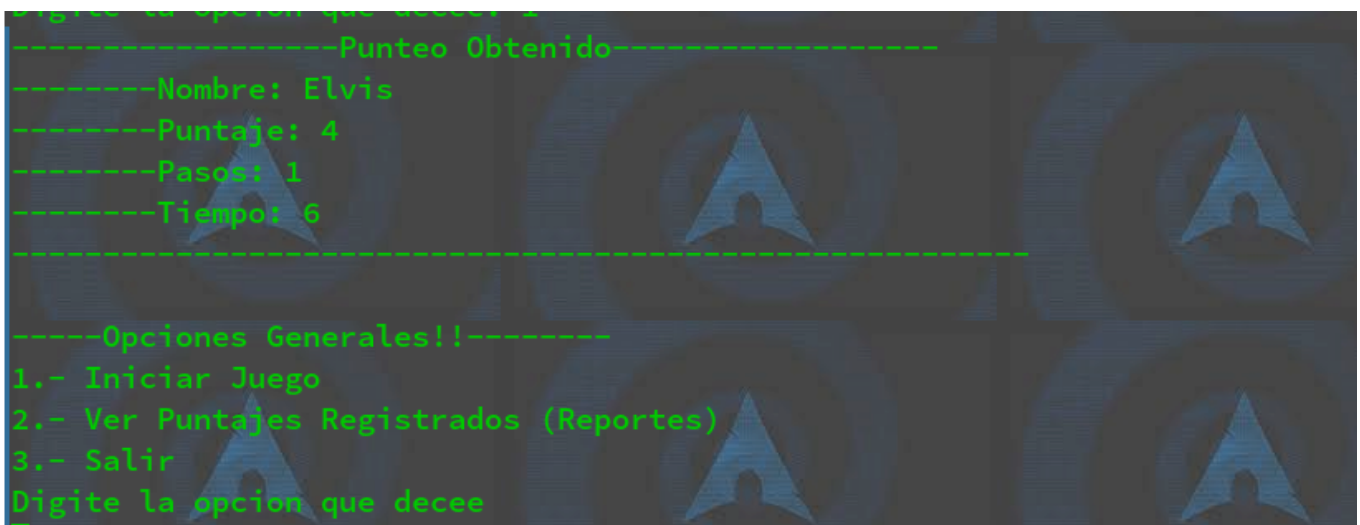
Juego

para moverte el juego te indicará las posiciones posibles de movimiento, digita el valor que deseas mover al espacio vacío



*Resultado de:
digitar 3*

*digita 0 para terminar el juego, luego puedes reiniciar el juego o terminarlo por completo
tu puntuación se mostrará al finalizar:*



Reportes:

digite 2 para ver repórtres o registros

-----Los Puntajes Son los siguientes!-----

JUGADOR -#1

-----Nombre: Elvis

-----Puntaje: 2

-----Pasos: 4

-----Tiempo Seg: 12

JUGADOR -#2

-----Nombre: ESss

-----Puntaje: 2

-----Pasos: 2

-----Tiempo Seg: 9

JUGADOR -#3

-----Nombre: ssss

-----Puntaje: 4

-----Pasos: 1

-----Tiempo Seg: 4

JUGADOR -#4

-----Nombre: ooo

-----Puntaje: 4

-----Pasos: 1

-----Tiempo Seg: 9

JUGADOR -#5

-----Nombre: Evis

-----Puntaje: 0

-----Pasos: 0

-----Tiempo Seg: 12