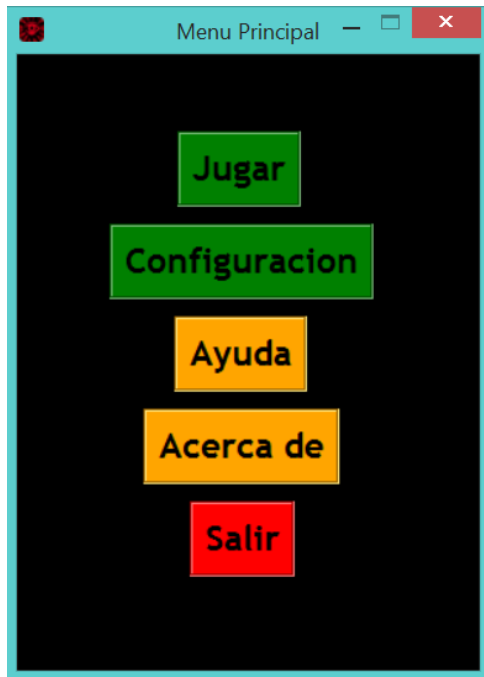


MANUAL DE USUARIO

Al iniciar el programa se mostrará el siguiente menú



Botón (Jugar)



Al presionar este botón se mostrará el tablero del juego (las instrucciones de este se encuentran más abajo)

OJO: esta opción se va a encontrar deshabilitada hasta que configure el juego utilizando el botón de configuración

Botón (Configuración)



Al presionar este botón se mostrará la pantalla de configuración del juego con las siguientes opciones



En este menú se encuentran las opciones de configuración, esta se pueden cambiar en todo momento (antes de jugar) con tan solo volver a presionar el botón para desplegar este menú.

Importante: la dificultad multi nivel crea un juego en el que el jugador debe jugar todas las dificultades empezando desde fácil

En el caso de seleccionar el timer se presentará el siguiente menú

A screenshot of a "Timer" configuration window. It has a black background with white text and a grey border. There are three input fields for setting the timer: "Horas (de 0 a 2)", "Minutos (de 0 a 59)", and "Segundos (de 0 a 59)". At the bottom is a grey button labeled "Continuar".

En este menú se selecciona el tiempo que desee para su timer, para este modo si el tiempo se acaba es fin del juego y debe volver a empezar

Botón (Acerca de)



Este botón despliega la información principal del programa

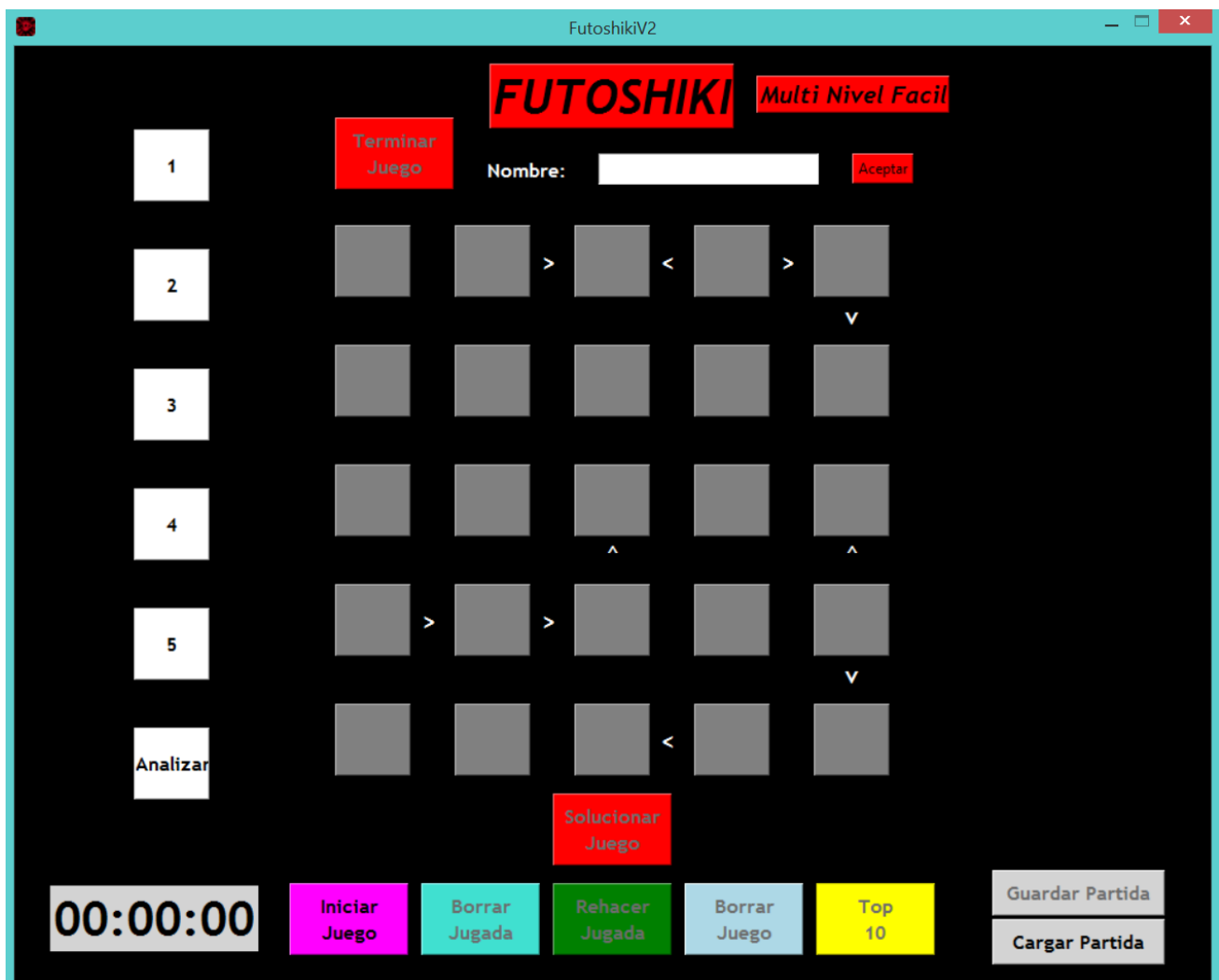
Botón (Salir)



Este botón cierra el programa

Tablero de juego

Cuando el juego se inicia se muestra el siguiente tablero

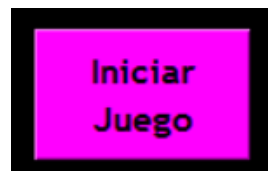


ANTES DE EMPEZAR

Nombre:

Debe digitar su nombre en el espacio blanco de arriba y presionar aceptar, ya con eso hecho el juego puede comenzar

Botón (Iniciar Juego)



Este botón es el que inicia el tiempo (si es que se eligió “si” o “timer”) y todas las opciones se habilitan

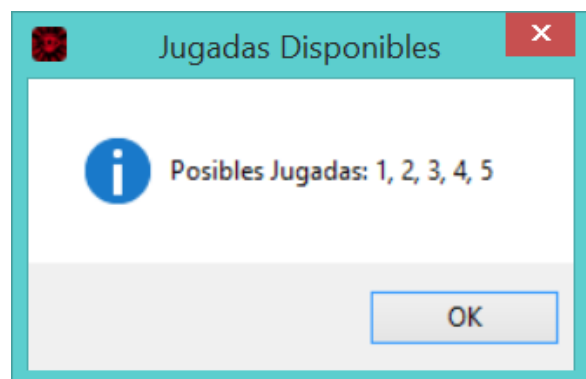
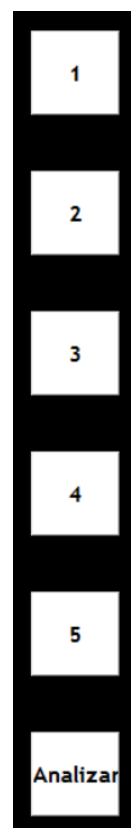
Como jugar

Para poder poner números en el tablero debe elegir una opción del panel de dígitos →

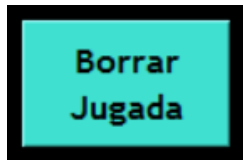
Las reglas principales son:

- No puede haber un numero repetido en una fila o columna
- En el caso de que se presente un “<,>,v o ^” entre botones se debe seguir las regla de igualdad poniendo un número mayor o menor dependiendo del símbolo y la dirección
- Al llenar el tablero la partida se termina y gana

Además de los botones para opciones se va a presentar un botón que dice “Analizar” en la parte inferior del panel, este botón sirve para ver las posibles jugadas de una casilla, al clickear una casilla con esta opción active se presenta la siguiente ventana



Botón (Borrar Jugada)

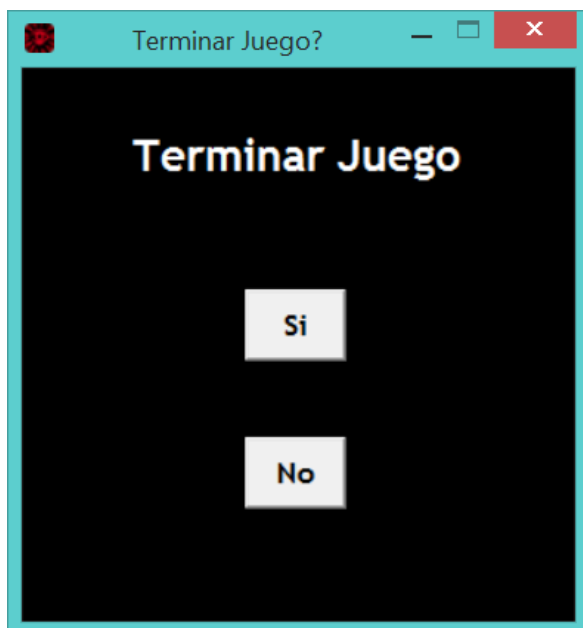


Este botón lo que hace es borrar la última jugada realizada en caso de haber cambiado de opinión

Botón (Terminar Juego)



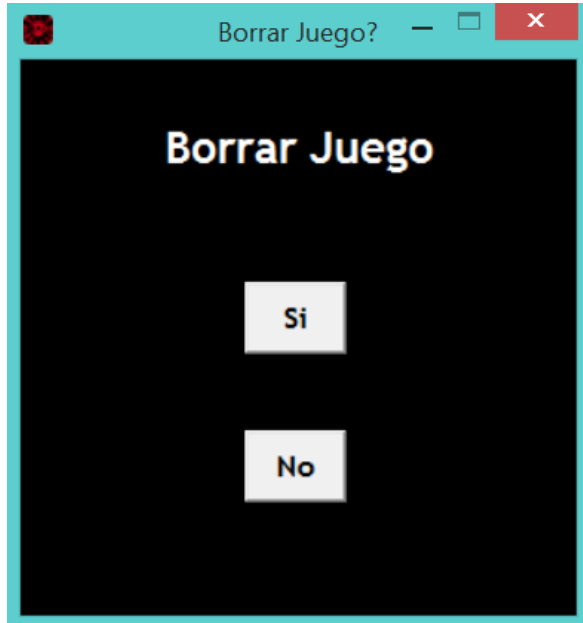
Este botón abre la siguiente ventana



En caso de seleccionar si, el juego se cierra y abre un tablero nuevo con el tiempo reiniciado y con la misma configuración

Botón (Borrar Juego)

Este botón abre la siguiente ventana



En caso de seleccionar si, todas las jugadas se borran pero el tiempo se mantiene

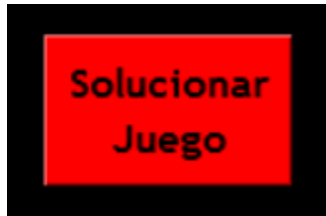
Botón (Top 10)



Este botón abre una ventana con las 10 mejores puntuaciones de cada dificultad y crea un PDF en caso de que se quiera imprimir la tabla



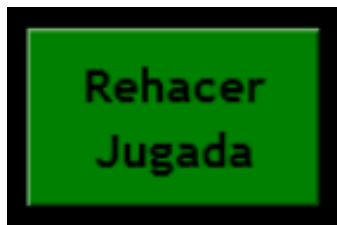
Botón (Resolver Juego)



Este botón resuelve la partida actual inmediatamente

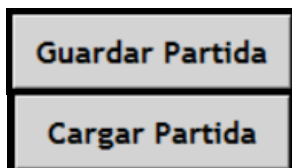
Importante: esto no registrará su nombre en el top 10 y cancelará la partida en caso de realizarlo en modo multi nivel

Botón (Rehacer Jugada)



Este botón rehará la última jugada que se haya borrado

Botón (Cargar y Guardar)



- Guardar: este botón guarda el tablero, tiempo y configuración de la partida actual en un archivo aparte
- Cargar: este botón carga la partida anteriormente guardada en el archivo de partida actual