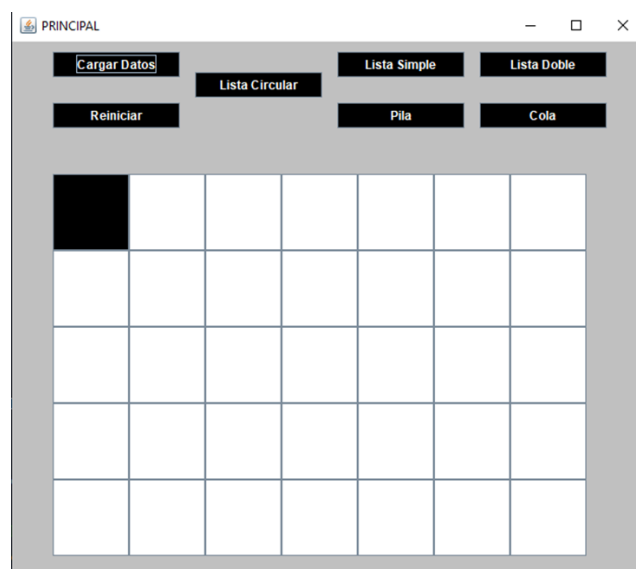


MANUAL DE USUARIO

Recoger bloques, consiste en un tablero de 5 filas y 7 columnas. En qué través de un archivo de texto se agregarán los bloques en el tablero. El tipo de archivo que el juego permite es “.ipcl”. El jugador se representará con un bloque negro en la fila 0 y columna 0 SIEMPRE. Se podrá mover en todo el tablero, respetando las dimensiones, el movimiento del jugador se llevará a cabo al presionar ciertas teclas. Con la flecha para arriba, el bloque del jugador subirá una fila de donde se encuentra. Si está en la fila 0 no puede seguir subiendo. Con la flecha para abajo, el bloque del jugador bajará una fila de donde se encuentra. Si está en la fila 4 no puede seguir bajando. Con la flecha para izquierda, el bloque del jugador se moverá una columna a la izquierda de donde se encuentra. Si está en la columna 0 no puede seguir moviéndose a la izquierda. Con la flecha para derecha, el bloque del jugador se moverá una columna a la derecha de donde se encuentra. Si está en la columna 6 no puede seguir moviéndose a la derecha.

El tablero estará representado de la siguiente forma.



Contará con 7 botones diferentes;

- Cargar datos: permitirá abrir una ventana para que el usuario pueda subir el archivo con dicha extensión mencionada anteriormente.
- Lista Circular: mostrara la impresión en graphiz de los bloques rojos en un text área.
- Lista Simple: almacenara todos los datos cargados por la extensión.
- Lista Doble: mostrara la impresión en graphiz de los bloques azules en un text área.
- Pila: mostrara la impresión en graphiz de los bloques amarillos en un text área.
- Cola: mostrara la impresión en graphiz de los bloques verdes en un text área.

- Reiniciar: restaura el tablero, y vacía los diferentes tipos de estructuras de datos.

Cuando el jugador haya cargado los datos, aparecerán automáticamente en el tablero. Al caer sobre algún bloque de color, agregará el valor a la estructura correspondiente según el color indicado. En el siguiente apartado se le indica que color se guardará en que estructura.

Al seleccionar el botón de la lista simple, circular, doble, pila y cola mostrara en pantalla la siguiente ventana.



Con el botón agregar podemos agregar un valor en la lista simple actualizará el cuadro de texto con la cadena Graphviz que representa la estructura.

Con el botón eliminar podemos quitar un valor en la lista simple y actualizará el cuadro de texto con la cadena Graphviz que representa la estructura.

Al seleccionar el botón de la lista circular mostrara en pantalla la siguiente ventana.

El resultado de nuestra carga del archivo a través de nuestro botón de cargar será la siguiente



El botón de reiniciar como mencionamos anteriormente nos mostrara de nuevo el tablero como lo encontramos la primera vez, como en la siguiente imagen vemos.

