

TECNOLOGICO DE COSTA RICA
ESCUELA DE INGENIERIA EN COMPUTACION

TERCER PROYECTO
“DAMAS CHINAS”

Presenta:

Jordan Hanan Araya Leiva

Esteban Díaz Araya

Carnet:

2016254282

2016009227

Costa Rica, Limón

Junio, 2016

INTRODUCCION

Muchas veces las personas vemos los juegos como pérdida de tiempo, como algo que no es necesario, pero no debemos verlo de esta manera dependiendo del juego del que vayamos a tratar, hay juegos que son muy utiles, por ejemplo, los que son utilizados para la diversión familiar o para la distracción entre amigos hay otros que nos hace usar nuestro razonamiento tal como lo son los juegos de estrategia, justamente por estas dos razones en la implementación de este proyecto se intentaron combinar, se desarrolló un juego que mescle una manera de como las personas puedan divertirse y a su vez fomentar el juego estratégico ya que el juego de damas chinas que es el juego desarrollado en este proyecto requiere que pensemos muy bien los movimientos que haremos para no beneficiar a nuestros oponentes

Manual de usuario

Inicio de la aplicación

Al dar inicio a la aplicación se le presentara una ventana, en la cual se podrán apreciar tres botones (ver Imagen 1.1)

Imagen 1.1



A continuación, se detallará la funcionalidad de estos botones.

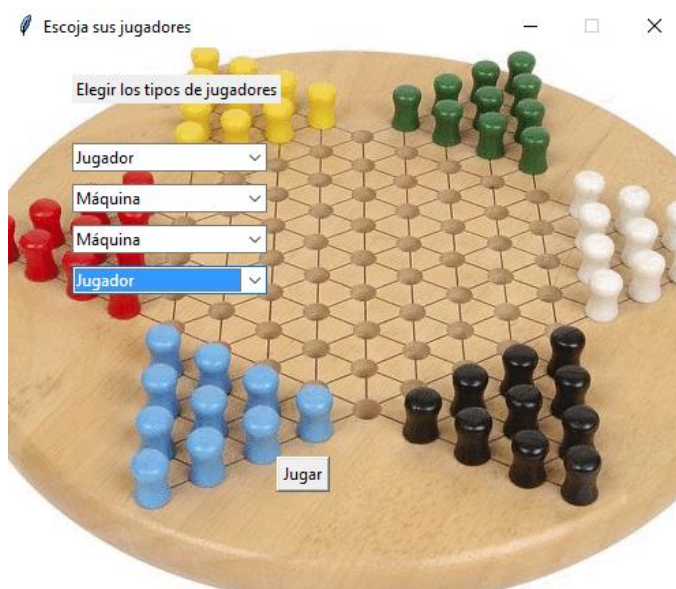
Al presionar el botón "**Nueva Partida**" se le presentara una nueva ventana (ver Imagen 1.2)

Imagen 1.2



En esta ventana podrá elegir la cantidad de jugadores que desean participar en el juego, al elegirse un jugador se debe presionar el botón “Seguir” que se encuentra en la misma ventana esto abrirá una nueva ventana donde se elegirán los tipos de jugadores ya sea un jugador humano o una maquina (ver imagen 1.3)

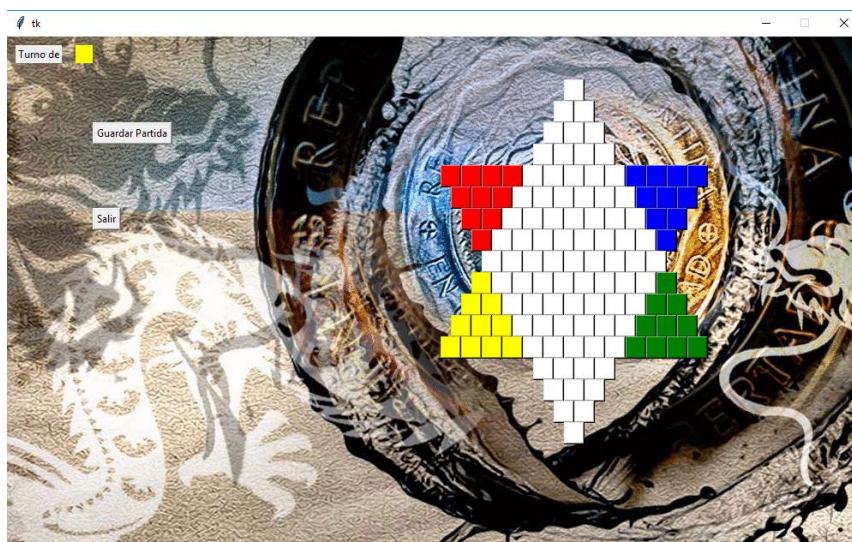
Imagen 1.3



Nota: el juego no permite jugar maquina contra maquina debe existir un jugador humano

Posteriormente de haber elegido la cantidad de jugadores (Maquinas o Humanos) se debe presionar el botón **“Jugar”**, esta acción iniciara el juego y se le presentara una nueva ventana con el tablero del juego (ver imagen 1.4)

Imagen 1.4



En este momento el jugador será capaz de interactuar con los botones es decir podrá jugar.

En esta ventana existen dos botones **“Guardar Partida”** y **“Salir”**

El presionar el botón **“Guardar Partida”** se abrirá una nueva ventana (ver imagen 1.5)

Imagen 1.5



En esta ventana el usuario podrá ponerle un nombre a la partida que esté jugando y presionar el botón **“Guardar”** y la partida será guardada y podrá jugarse luego

/

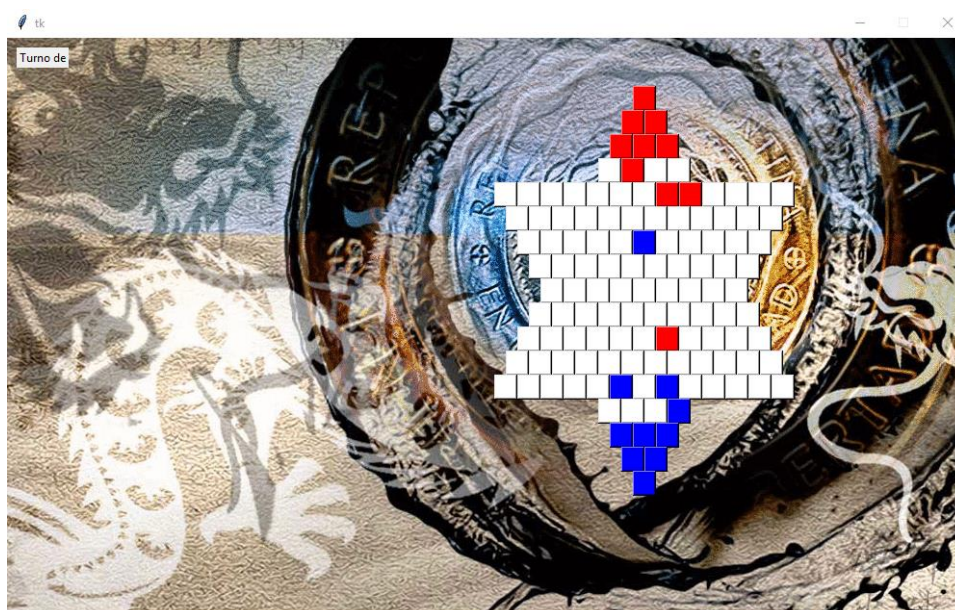
Al presionar el botón de **“Cargar Partida”** (ver imagen 1.1), se le presentara una nueva ventana (ver imagen 2.1)

Imagen 2.1



Al presionar el botón de cargar se abrirá la ventana del juego con los datos almacenados en esa partida (ver imagen 2.2)

Imagen 2.2



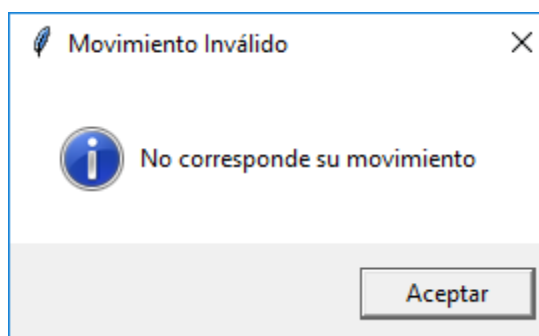
Pruebas de funcionalidad

Al estar interactuando con el tablero al ser un juego presentaran ciertas restricciones como turnos de jugadores posiciones de botono y movimientos validos en este caso

A continuación, se les presentara las restricciones del juego.

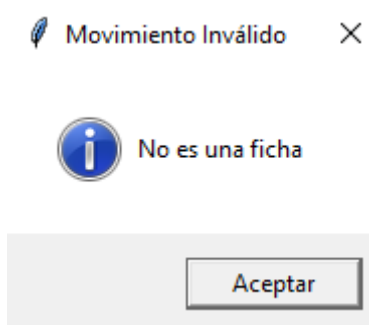
En el parque izquierdo superior de la ventana se encuentra un color que indicar el turno del jugador si el jugador que está jugando en ese momento presionar una ficha del oponente salta un mensaje indicando que esa ficha no pertenece al jugador (ver imagen 2.3)

Imagen 2.3



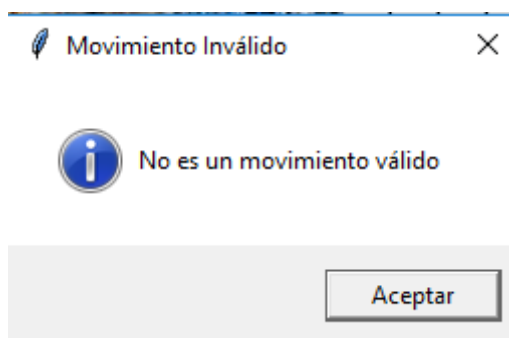
También si jugador toca un espacio en blanco saltara un mensaje indicando que esa no es una ficha (ver imagen 2.4)

Imagen 2.4



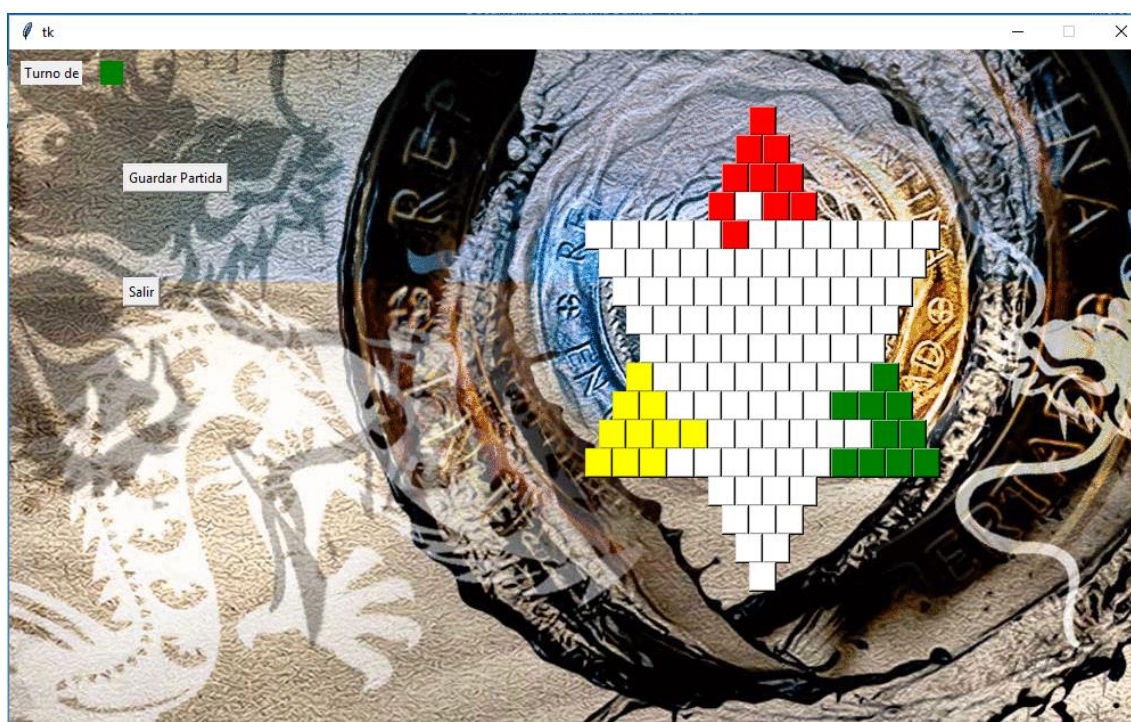
Como el programa está hecho para no hacer saltos a cualquier parte, si el jugador toca una posición invalida saltara un mensaje indicándolo (ver imagen 2.5)

Imagen 2.5.



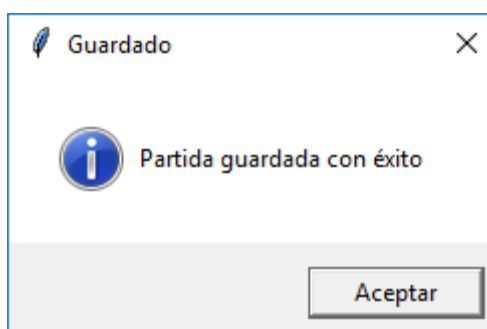
Si el usuario hace un movimiento valido, automáticamente se cambiará el color donde el presione y seguirá el turno del siguiente jugador ya sea humano o máquina, la maquina moverá sus fichas inmediatamente, si existen muchas maquinas jugaran en orden (ver imagen 2.6)

Imagen 2.6



Si el usuario después de jugar desea guardar la partida podrá hacerlo simplemente deberá presionar el botón “guardar partida”, escribir el nombre de la partida y guardarla después de eso saltara un mensaje indicando que la partida fue guardada con éxito (ver imagen 2.7)

Imagen 2.7



Conclusiones

Fomento el trabajo grupal ya que este proyecto no se realizaba de manera individual si no en parejas.

Fomento el razonamiento y la resolución de problemas ya que el principal objetivo de la implementación de este proyecto no era la investigación

Fomento la toma de decisiones ya que se debía debatir acerca de las ideas o formas en la que se pensaba realizar las funcionalidades del proyecto