

jHex

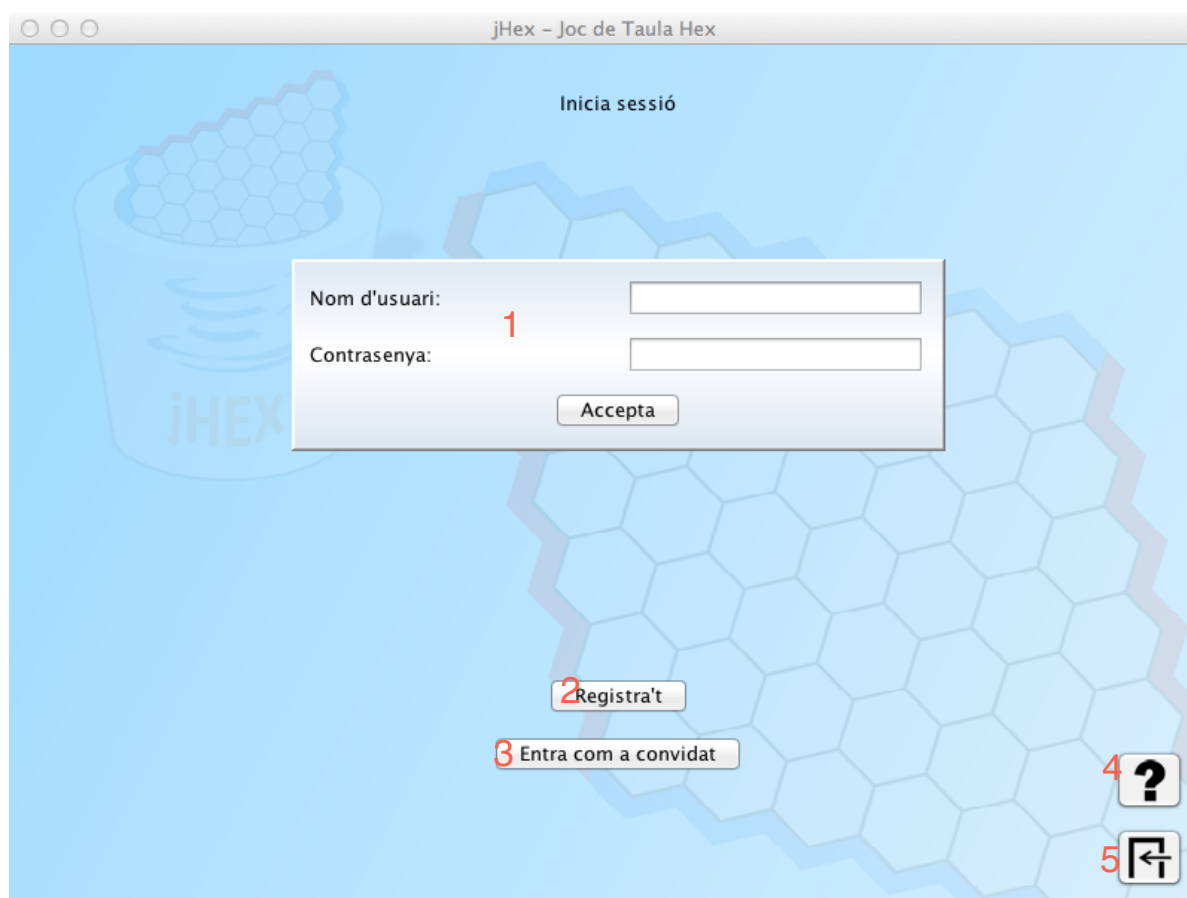
Manual d'Usuari

Índex

Guia del programa	3
Pantalla d'Inici.....	3
Pantalla de Registre.....	4
Pantalla Menú Principal.....	5
Pantalla de Configuració de Partida	6
Pantalla de Joc.....	7
Pantalla de Càrrega de partida	8
Pantalla de Configuració.....	9
Pantalla de Rànquing	10
Guia del joc.....	11
Introducció i Objectiu	11
Normativa	11
Estratègia i consells	11
Ponts dobles	11
Escalaes	12

Guia del programa

Pantalla d'Inici

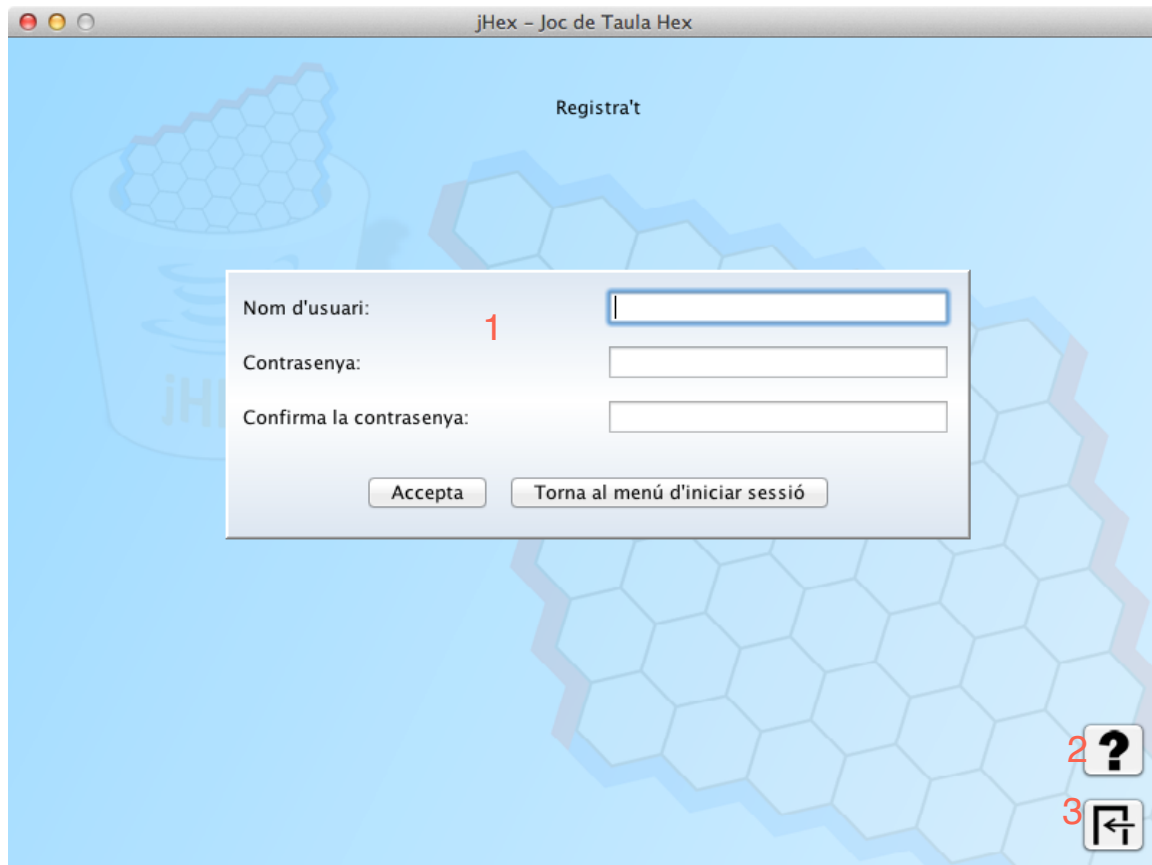


Llegenda:

- 1 Formulari de login
- 2 Anar a la pantalla de [registre](#)
- 3 Iniciar sessió com a convidat
- 4 Ajuda
- 5 Sortir

Aquesta és la primera pantalla que ens apareixerà sempre que obrim el programa. Per iniciar sessió al formulari de login (1) cal primer està registrat (2). Com a usuari registrat podràs guardar partides, guardar les teves preferències i aparèixer al rànquing amb les teves estadístiques. Però també és possible iniciar sessió amb un usuari convidat, aquest usuari no podrà guardar cap tipus de dades, però podrà jugar.

Pantalla de Registre



Llegenda:

- 1 Formulari de registre
- 2 Ajuda
- 3 Sortir

En aquesta pantalla podem registrar un nou usuari per al joc, especificant-ne el nom i la contrasenya. Hi ha certes restriccions sobre el nom d'usuari. Només s'accepten caràcters alfanumèrics, guions baixos i espais. A més, els següents noms estan reservats per a la màquina:

- Convidat
- Convidat 1
- Convidat 2
- Mr. X (alg. aleatori, n. X)
- Jose Antonio Camacho (n. 0) [correspon a l'algorisme Minimax]
- Bill Clinton (n. 0.5) [correspon a l'algorisme Potencials]
- Hillary Clinton (n. 1) [correspon a l'algorisme QueenBee]
- Monica Lewinsky (n. 1.5) [correspon a l'algorisme SexSearch]
- Barney Stinson (n. 2) [correspon a l'algorisme NegaMonteScout]

Pantalla Menú Principal



Llegenda:

- 1 Porta a [Configuració de la partida](#)
- 2 Porta a la [Càrrega de partida](#)
- 3 Porta a [Configuració](#)
- 4 Porta a [Rànquing](#)
- 5 Tanca la sessió i ens torna a la [pantalla d'inici](#)
- 6 Ajuda
- 7 Sortir

Aquesta pantalla és el menú principal del joc, des d'aquí podem accedir a totes les funcionalitats.

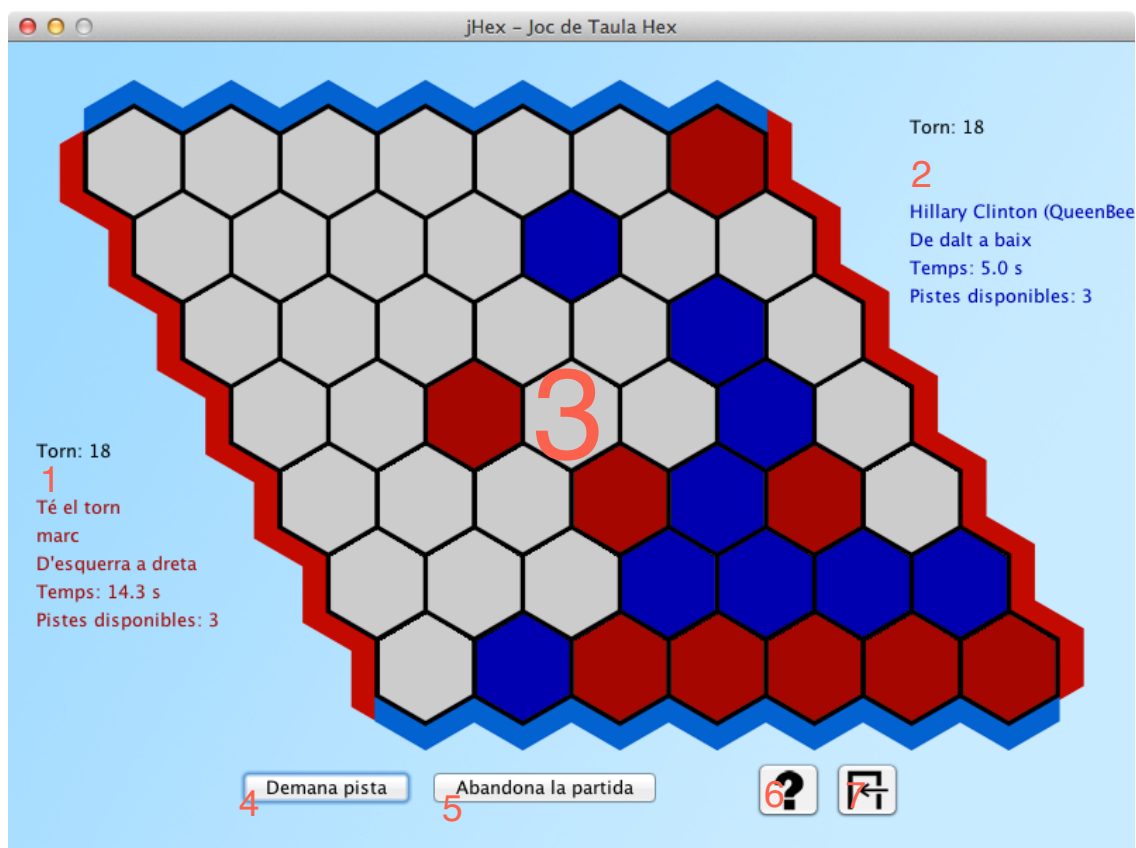
Pantalla de Configuració de Partida

Llegenda:

- 1 Nom amb que es guardarà la partida
- 2 Usuari que serà el primer jugador, pot ser una IA, nosaltres o un altre jugador humà
- 3 Usuari que serà el segon jugador, pot ser nosaltres, una IA o un altre jugador humà
- 4 Ens porta a [jugar la partida](#)
- 5 Ens permet definir una situació inicial de la partida abans de començar a jugar-la
- 6 Ens torna al [menú](#)
- 7 Ajuda
- 8 Sortir

Aquí podem definir quins jugadors s'enfrontaran en la partida, tan humans com IAs o convidats, a més de poder definir una situació inicial per a la partida. Les preferències de mode d'inici i de color seran les del jugador que ha iniciat sessió al sistema.

Pantalla de Joc

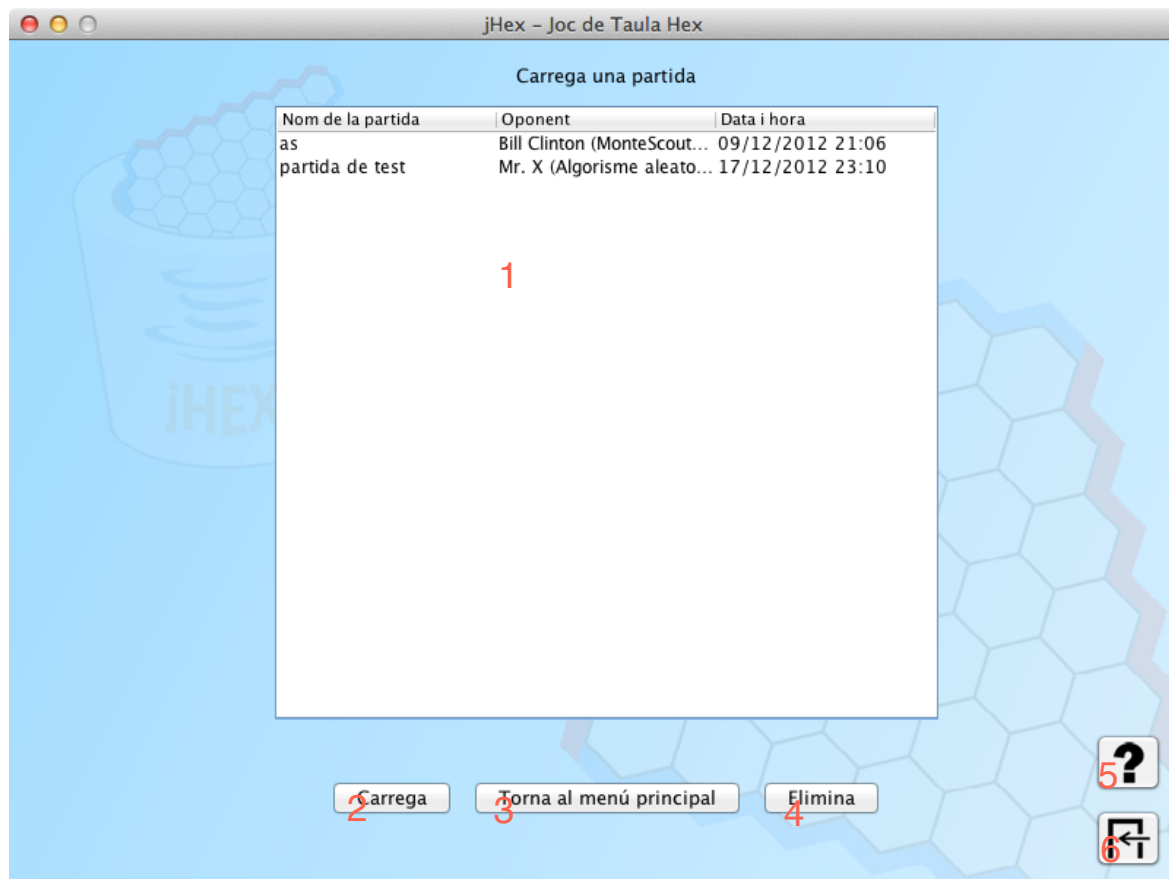


Llegenda:

1. Dades del Jugador 1
2. Dades del Jugador 2
3. Tauler
4. Demanar pista (només en cas que sigui jugador humà)
5. Sortir de la partida, demanarà si es vol guardar o no l'estat actual de la partida en el cas que jugui un usuari registrat
6. Ajuda
7. Sortir, en aquest cas si és un usuari registrat també demanarà si es vol guardar la partida

En aquesta pantalla és desenvolupen les partides. Per moure només cal clicar sobre el tauler quan sigui el teu torn. En el cas de una partida IA contra IA apareixerà el botó "Mou IA" per sol·licitar un moviment del programa. En cas de partida Humà contra IA aquesta mourà automàticament després d'un moviment humà. L'usuari disposa de 3 pistes per sol·licitar, l'ús de pistes penalitza la puntuació obtinguda en la partida.

Pantalla de Càrrega de partida

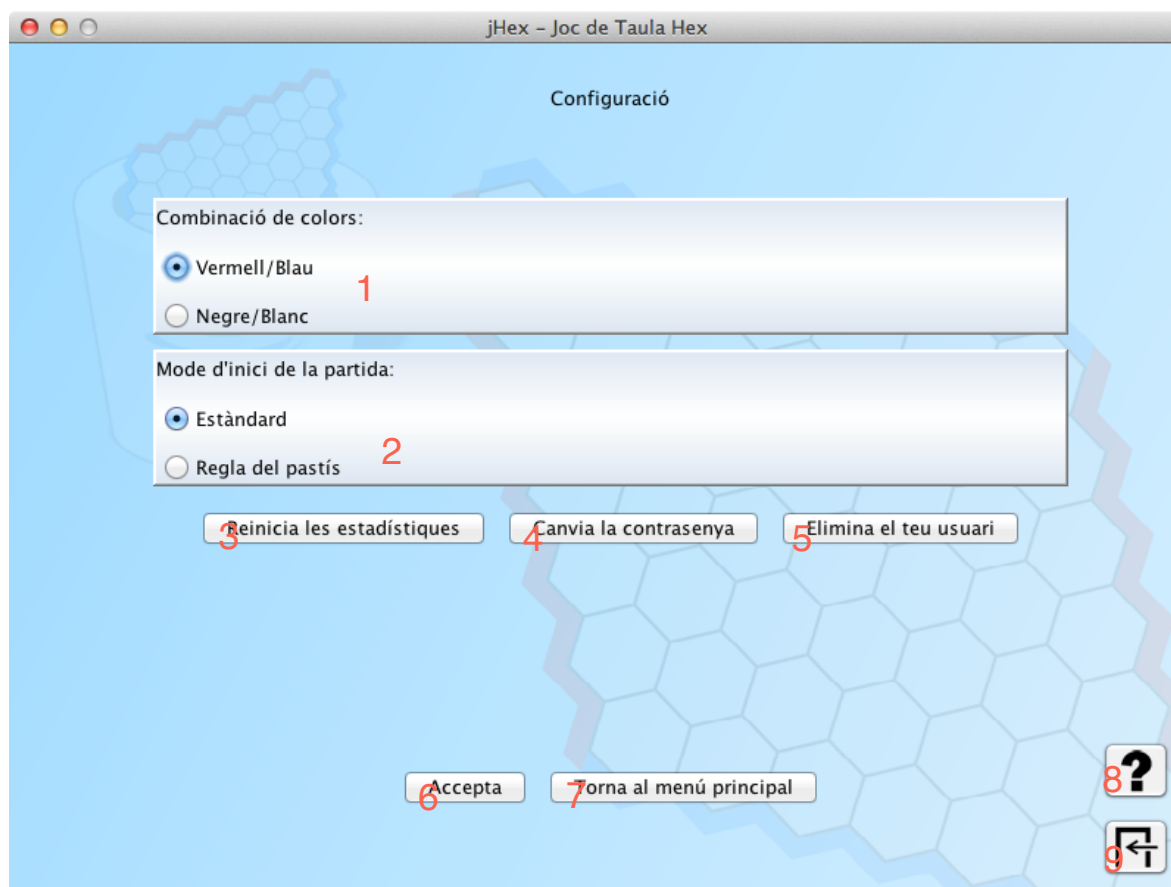


Llegenda:

- 1 Llistat de partides guardades
- 2 Carrega la partida guardada i va a la [pantalla de joc](#)
- 3 Porta al [menú principal](#)
- 4 Elimina la partida de memòria
- 5 Ajuda
- 6 Sortir

En aquesta pantalla podem carregar les partides que tinguem guardades. Si és una partida contra un altre usuari registrat caldrà que aquest s'identifiqui. El llistat de partides es pot ordenar per nom, oponent o data clickant sobre la capçalera de la columna.

Pantalla de Configuració



Llegenda:

- 1 Canviar l'esquema de colors amb que es veuen les partides
- 2 Canviar el mode d'inici de partida
- 3 Borrar les nostres estadístiques del joc
- 4 Canviar la contrasenya
- 5 Eliminar l'usuari ¡Compte, aquesta acció no es pot desfer!
- 6 Acceptar els canvis efectuats
- 7 No guardar els canvis i tornar al [menú](#)
- 8 Ajuda
- 9 Sortir

En aquesta pantalla podem efectuar alguns canvis que afectaran a totes les partides que juguem en la sessió del nostre usuari. El mode d'inici estàndard prohibeix col·locar la primera fitxa en el centre del tauler, en el mode Regla del pastís el primer jugador pot col·locar on vulgui en la primera jugada, però el segon pot decidir intercanviar la fitxa de l'oponent per una seva. D'aquesta manera, totes dues formes d'inici garanteixen un funcionament just per als dos jugadors.

Pantalla de Rànquing

Rànquing

Nom d'usuari	Partides jugades	Percentatge de victòries	Puntuació global
Bill Clinton (MonteScou...	12	75.0%	144
marc	11	63.64%	110
Monica Lewinsky (Sex...	12	33.33%	20
Hillary Clinton (Queen...	7	14.29%	2
Jose Antonio Camacho...	2	50.0%	1
Louis van Gaal (Poten...	0	0.0%	0
Mr. X (Algorisme aleat...	0	0.0%	0

Fita aconseguida	Jugador	Rècord
Victòria amb menys fitxes	Monica Lewinsky (SexQueenBe...	7
Més victòries	Bill Clinton (MonteScout, nivell 1)	9
Més partides jugades	Bill Clinton (MonteScout, nivell 1)	12
Victòria en menys temps	Jose Antonio Camacho (MiniMa...	1.1 segs.

3 Torna al menú principal

4 ?

5 ↩

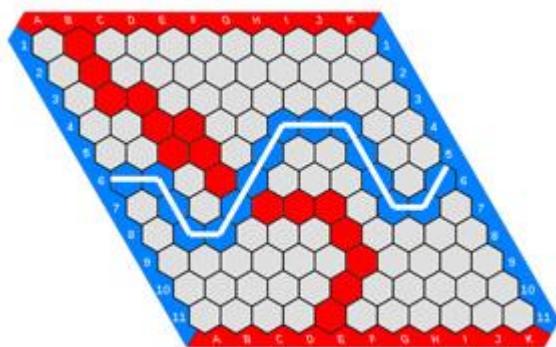
Llegenda:

- 1 Classificació dels millors jugadors
- 2 Llistat de fites i jugadors que les han aconseguit
- 3 Tornar al [menú](#)
- 4 Ajuda
- 5 Sortir

En aquesta pantalla podem veure el rànquing dels millors jugadors i les seves estadístiques i el llistat de fites i els jugadors que les han aconseguit. Tots dos llistats es poden ordenar per qualsevol dels camps ascendent o descendentment fent click a sobre.

Guia del joc

Introducció i Objectiu



El joc és per a dos jugador i es desenvolupa en un tauler en forma de rombe i amb caselles hexagonals. Cada casella pot estar buida, o tenir una fitxa d'un dels dos jugadors. L'objectiu del primer jugador és aconseguir crear un camí amb les seves fitxes que uneixi les bandes esquerra i dreta del tauler, per contra, el segon jugador ha de crear un camí amb les seves fitxes que uneixi les bandes inferior i superior del tauler. El primer en aconseguir el seu objectiu guanya el joc. Està demostrat que sempre guanyarà un jugador,

el resultat d'empat és impossible.

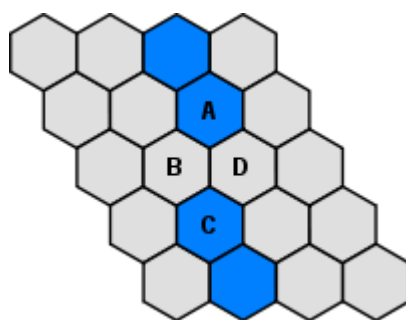
Normativa

El joc es desenvolupa en torns que alternen entre cada jugador, cada jugador pot col·locar una fitxa en una casella buida en el seu torn. El primer jugador sempre comença les partides, hi ha però dues regles diferents a l'hora d'iniciar la partida que serveixen per compensar el possible benefici del primer jugador.

Segons la regla estàndard, la primera jugada no pot ser en la casella central del tauler, ja que és un punt clau. Segons la regla del pastís, el primer jugador pot col·locar on vulgui, però el segon te dret a intercanviar el seu moviment amb el del primer jugador.

Estratègia i consells

Ponts dobles

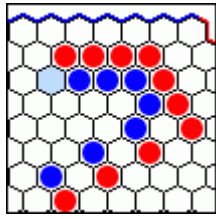


Una figura clau en el joc de l'Hex són els ponts dobles, una situació de pont doble es dona quan dos conjunts de peces d'un jugador es poden unir independentment del que faci l'oponent.

Com en l'exemple de la imatge, independentment de si l'oponent col·loca a B o a D, el jugador blau podrà connectar A i C. No es bona idea posar a B o a D per tant, ja que l'únic que fem es perdre un torn.

És bona idea buscar aquest tipus de situacions a l'hora de jugar, però també s'ha d'intentar evitar que l'oponent les creï! Una seqüència de ponts dobles de banda a banda del tauler serà inevitablement un camí faci el que faci l'oponent.

Escales



Les escales són situacions on la jugada d'un jugador força i així successivament fins a topar amb un obstacle com el final del tauler. Solen donar com a resultat dues línies paral·leles de fitxes dels dos oponents.

Detectar quan s'ha entrat en una escala i preveure que passarà al final és important ja que potser el final no ens beneficia i estem perdent temps, o potser podríem haver evitat aquesta situació al principi de l'escala.