

Manual del Usuario

En primer lugar, al ejecutar la aplicación se desplegará la ventana de la Figura 1. Como podemos observar, la interfaz nos da la opción de iniciar sesión (Log In) o de registrar un nuevo usuario.

Si ya existe una cuenta, el jugador deberá introducir su username y password. En caso contrario, habrá 2 opciones. Este podrá crear una nueva cuenta haciendo click sobre el botón Sign Up, acción que desplegará el menú de la derecha. Alternativamente puede iniciar sesión como invitado, utilizando el Username = "Default" y Password = "Default".

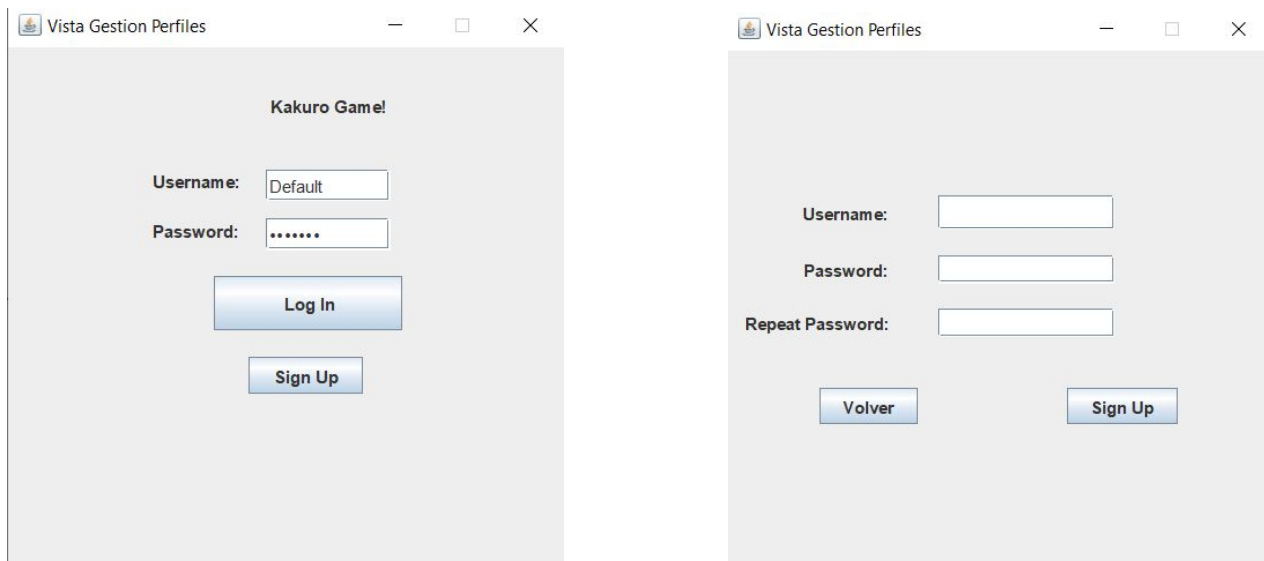


Figura 1: Ventana de Login/SignUp

En la Figura 2 podemos observar un esquema que sintetiza las opciones que nos ofrece la aplicación, mostrando con claridad las dependencias generadas por cada botón presionado.

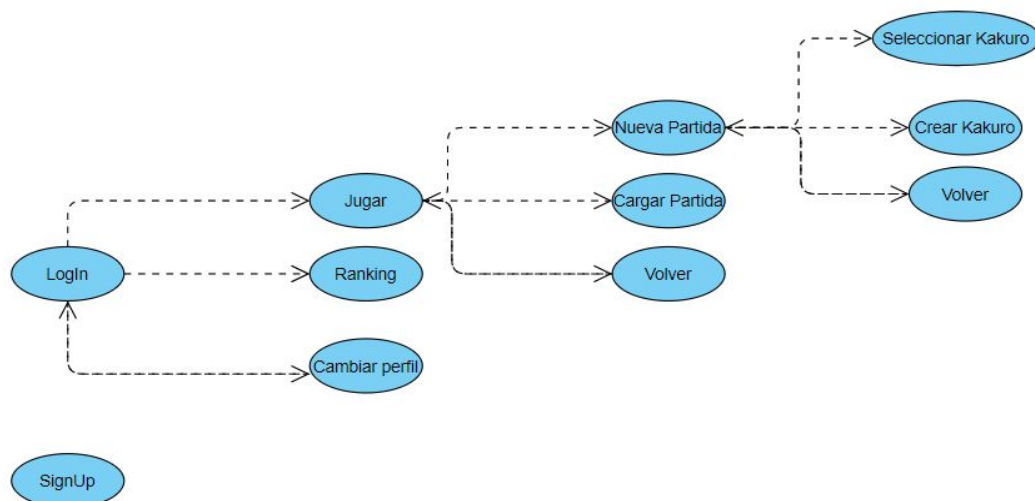


Figura 2: Esquema general de los botones

Una vez accedido a la aplicación se desplegará el menú de la Figura 3, donde veremos 3 botones: Jugar, Ranking y Cambiar Perfil.

A continuación mostraremos los menús que se abrirán al presionar cada una de las opciones.

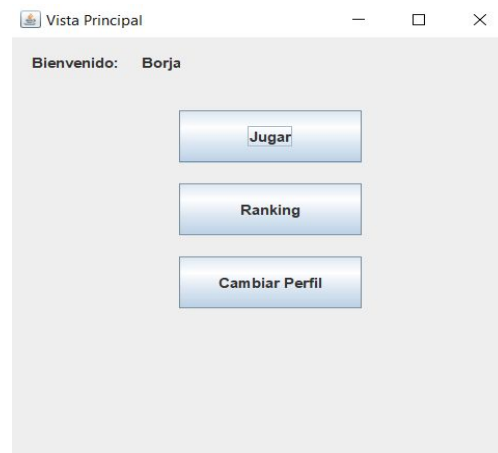


Figura 3: Ventana Principal

En el caso que hagamos click sobre Jugar, el programa nos ofrecerá crear una nueva partida, cargar una que ya exista, o volver a la pantalla anterior (Figura 3).

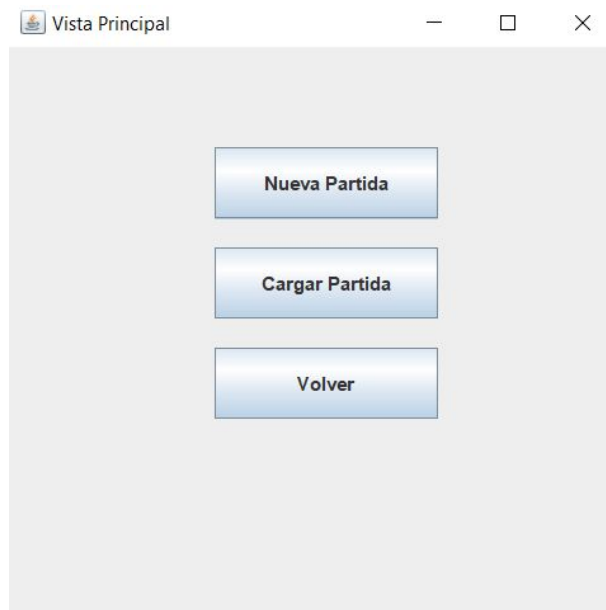


Figura 4: Ventana posterior al presionar Jugar

Si decidimos crear una nueva partida (Figura 5), nuestra aplicación nos permitirá seleccionar un Kakuro de la biblioteca o crear uno nuevo, ya sea automáticamente, manualmente o con restricciones. De todos modos la opción de crear Kakuro la veremos más adelante.

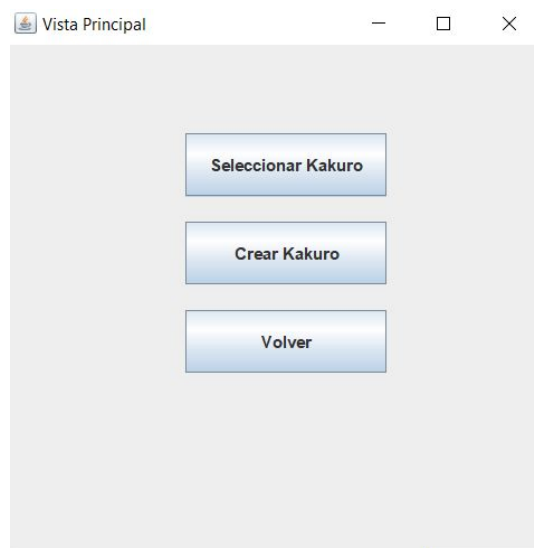


Figura 5: Ventana posterior a nueva partida

Si deseamos seleccionar un tablero ya creado, el programa nos mostrará la pantalla de la Figura 6, donde se imprimirán los Kakuro existentes identificados con un ID y acompañados de su dificultad. Aquí simplemente debemos hacer click sobre cualquiera de estos y apretar sobre *Jugar*, y comenzaremos una partida nueva en este.

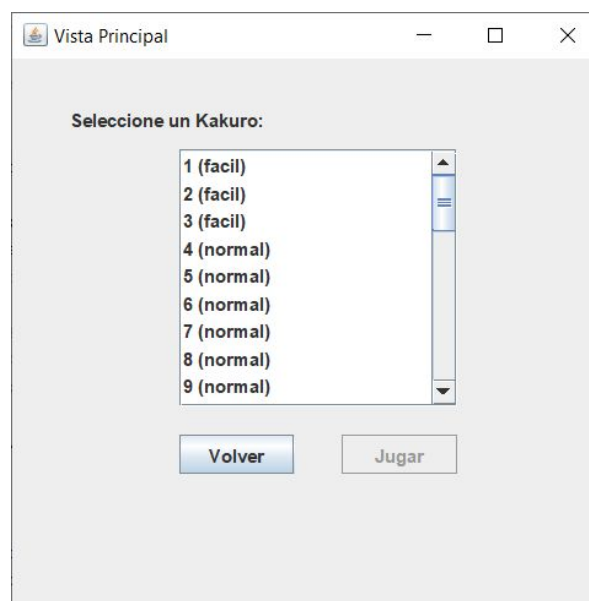


Figura 6: Ventana posterior a Seleccionar Kakuro

En el caso de que en la Figura 5 hayamos decidido crear un tablero nuevo, veremos la pantalla de la Figura 7, donde se podrá crear el Kakuro automáticamente, con restricciones o manualmente. Si escogemos la primera opción simplemente tendremos que seleccionar la dificultad deseada, y el programa ya nos creará un tablero con la complejidad indicada. La opción “*Con restricciones*” nos permitirá elegir tanto las dimensiones $n \times n$ del Kakuro, como el número de casillas negras del mismo. Para cada valor de las dimensiones le hemos asignado un mínimo de casillas negras. Si queremos crear un Kakuro desde cero, elegiremos la opción “*Manualmente*”. En este caso introduciremos todos los valores y una vez hayamos terminado lo guardamos. Si hemos creado un Kakuro válido, te indicará el ID con el cual se ha guardado y la dificultad. En el caso de que no lo sea, mostrará un mensaje de error.

The screenshot shows a window titled "Vista Principal" with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). Inside the window, there are three radio buttons for selection: "Crear Automaticamente", "Con restricciones", and "Manualmente". To the right of these is a section titled "Elija Dificultad:" with three radio buttons: "Facil", "Normal", and "Dificil". Below the radio buttons, there are two input fields: "Dimensiones nxn:" with a value of "3" and "Numero Casillas negras:" with a value of "5". At the bottom, there is a label "Ultimo Kakuro Generado:" followed by a hyphen. At the very bottom, there are three buttons: "Volver", "Crear", and "Crear y Jugar".

Figura 7: Ventana posterior a Crear Kakuro

En la Figura 8 podemos ver lo que se muestra al consultar el ranking de jugadores de la aplicación.

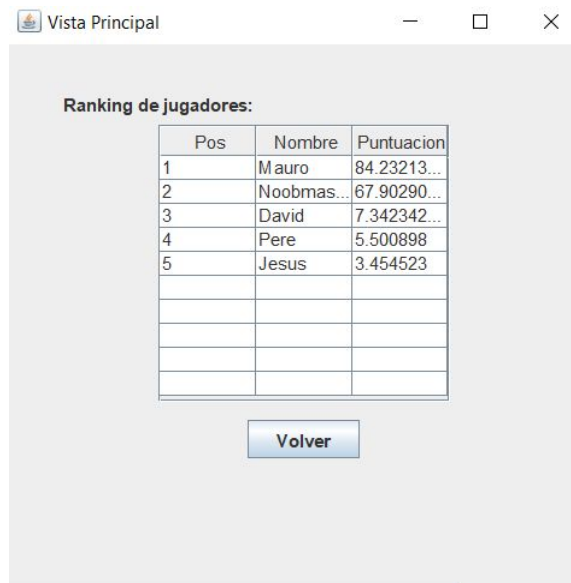


Figura 8: Ranking de jugadores

En el caso de que en la pantalla de la Figura 4 hayamos elegido la opción cargar partida, este es el menú que se desplegará. En el cuadro central aparecen las partidas que el propio usuario ha guardado con anterioridad. En caso de querer continuar una de ellas, simplemente habrá que hacer click sobre la deseada y presionar en cargar.

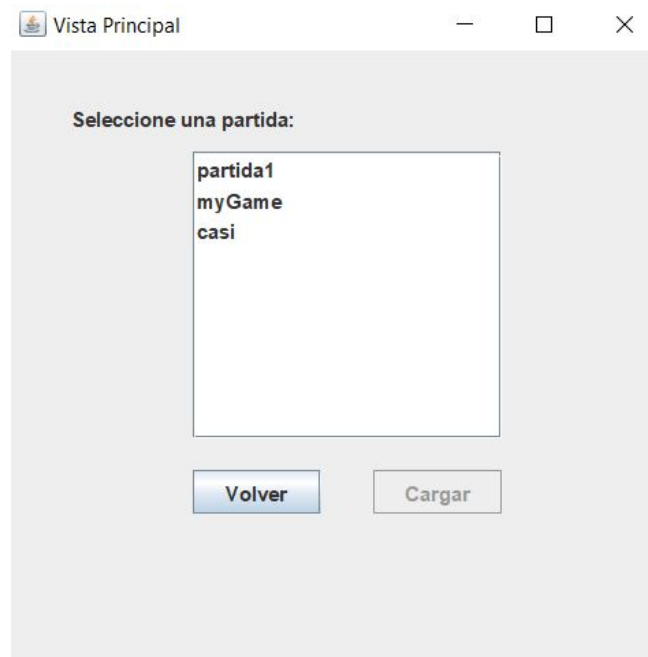


Figura 9: Ventana que muestra las partidas guardadas

Por último, veremos como es la interfaz de la propia partida (Figura 10). Para realizar un movimiento, el usuario tendrá que sustituir un asterisco por el valor entre 1 y 9 que considere oportuno y presionar enter. Como podemos ver, el menú ofrece 3 opciones: *pausar* (detiene el tiempo transcurrido), *resolver* (muestra la solución del Kakuro) y *guardar* (guarda la partida en la lista del usuario)

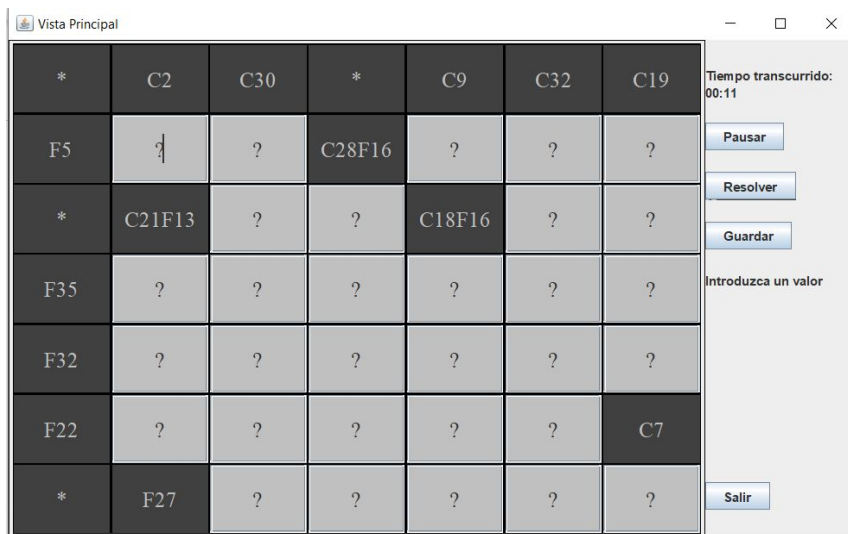


Figura 10: Vista de una partida en juego

Si el usuario decide guardar la partida (Figura 11), la aplicación le solicitará un nombre para almacenar la misma en la biblioteca.

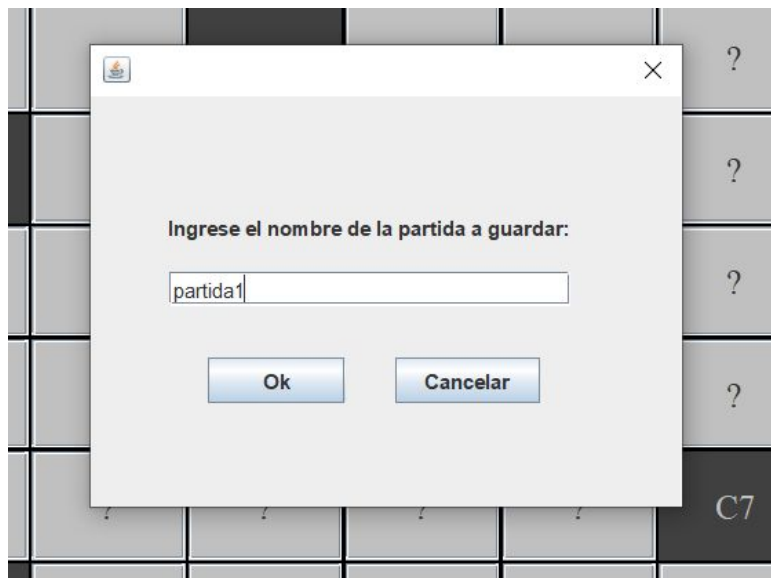


Figura 11: Ventana posterior a guardar partida

En caso de que el usuario haya cometido un error a la hora de cambiar o introducir un valor, en la Figura 12 se muestra qué es lo que mostrará el programa. Este error será considerado como tal cuando el jugador repite un valor ya existente en la línea, cuando la suma de los valores excede el máximo de línea, o cuando introduce un caracter distinto de los enteros entre 1 y 9.

C21F13	?	?	C18F16	
?	1	1	?	
?	?	?	?	

Figura 12: Vista de un error al introducir un valor