

JUEGOS DE PRUEBA:

En primer lugar, para llegar a la ventana de “Crear Kakuro” seguiremos en las 3 pruebas la misma secuencia de botones:

1º → iniciar sesión → Jugar → Nueva Partida → Crear Kakuro

El inicio de sesión y el recorrido a través de las ventanas está explicado con todo detalle en el manual de usuario.

Prova 1:

Descripció: validació de kakuros, exemple 1

Objectius: comprobar que un kakuro correcte es valida com a tal

Entrada: un fitxer de text amb un kakuro vàlid amb format standard

Sortida: solució del kakuro, classificació de la dificultat

The screenshot shows a window titled "Vista Principal" with standard window controls (minimize, maximize, close). Inside, there are three radio buttons for creation mode: "Crear Automaticamente", "Con restricciones", and "Manualmente" (which is selected). To the right, under "Elija Dificultad:", there are 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. Three buttons are at the bottom: "Volver", "Crear", and "Crear y Jugar".

Figura 1:

Una vez en la ventana que se muestra en la figura 1, clicamos sobre “Manualmente” y seleccionaremos las medidas del tablero para luego clicar sobre “Crear”. Posteriormente se nos desplegará un tablero vacío como el de la figura 2.



Figura 2:

Una vez aquí debemos introducir uno de los tableros que se encuentra en un fichero .txt llamado "prueba1.txt". En las dimensiones del kakuro deberemos poner 6 o 3 dependiendo el Kakuro que se quiera probar. Cuando hayamos terminado de introducir el Kakuro pulsaremos el botón "Guardar" y nos llevará a la ventana de la figura 1 otra vez y allí veremos el Id con el que se ha guardado la Kakuro y la clasificación de la dificultad.



Para resolverlo, solo tendremos que darle a volver y entrar en la opción de "Seleccionar Kakuro" y seleccionar el Kakuro que hemos creado anteriormente, ya que sabemos su id. Una vez seleccionado le daremos al botón de resolver y compararemos el resultado con la salida del txt mencionado.

Prova 2:

Descripció: validació de kakuros, exemple 2

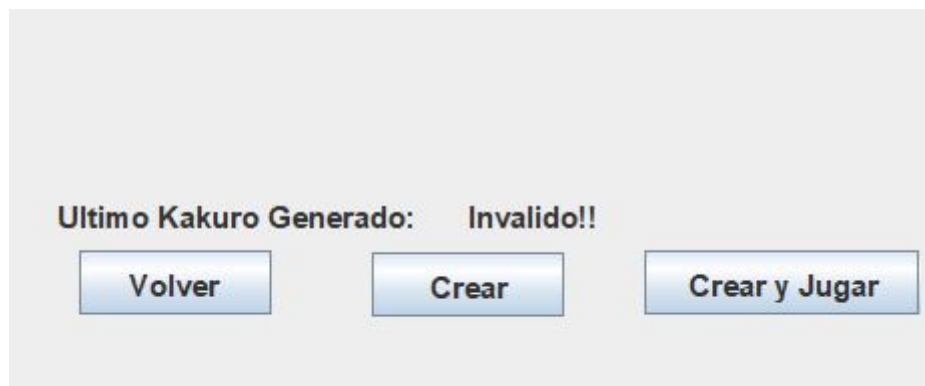
Objectius: comprovar que un kakuro incorrecte es valida com a tal

Entrada: un fitxer de text amb un kakuro no vàlid amb format standard

Sortida: missatge informant que el kakuro no és valid

En esta prueba haremos lo mismo que en la anterior, pero en este caso introduciremos el Kakuro que se encuentra en el fichero .txt llamado "prueba2.txt".

Una vez introducido el Kakuro y procedemos a guardarlo, la aplicación no dirá el Id ni su dificultad. Mostrará un mensaje de error indicando que el Kakuro introducido no es válido.



Prova 3:

Descripció: generació

Objectius: generar un kakuro d'una mida i una dificultat determinades

Entrada: num. files, num. columnes, dificultat desitjada, altres paràmetres

Sortida: un kakuro vàlid que s'ajusta als paràmetres de l'entrada

En esta ocasió seleccionarem la opció de “Con restricciones” y pondremos los parámetros que salen en la figura 4. Se nos generará un Kakuro con esas características. La dificultad en nuestro caso la hemos parametrizado en función de la mida y el número de casillas negras, por lo que se puede tener un kakuro muy grande, pero dificultad fácil simplemente incrementando las negras. En el caso de esta prueba, si se crean Kakuros con estos parámetros, la dificultad será difícil. Esto lo podemos comprobar repitiendo el proceso de la prueba 1. Clicamos en volver e iremos a “Seleccionar Kakuro”, y sabiendo el ID del Kakuro, lo buscaremos y veremos su dificultad al lado (Figura 5).

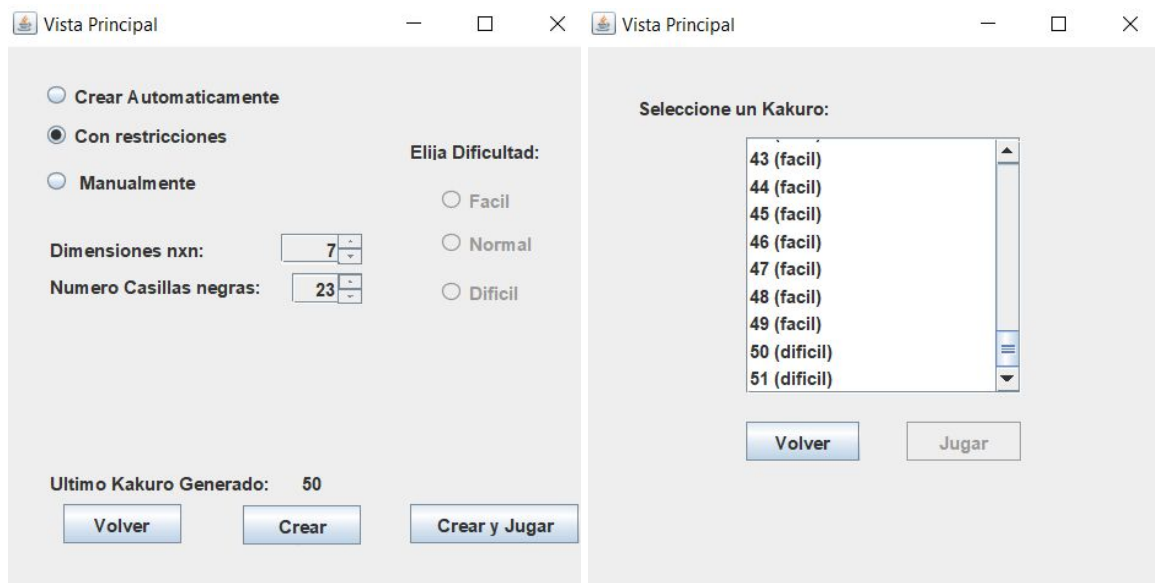


Figura 4:

Figura 5: