

MANUAL DE USUARIO

Juego de Triki (Tres en Raya / Tic Tac Toe)

PORTEADA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Facultad de Ingenierías y Arquitecturas

Programa: Ingeniería de Sistemas

Semestre: Segundo Semestre – 2025

MANUAL DE USUARIO

Proyecto: Juego de Triki (Tres en Raya)

ELABORADO POR:

- **Jhon Jairo Vera Acevedo** – Developer
- **Aylin Yuleni Estupiñán González** – Developer
- **Danna Sofia Clavijo Plata** – Scrum Master
- **Laura Sofía Monterrey Gutiérrez** – Product Owner

FECHA:

Diciembre de 2025

ÍNDICE

1. Introducción
2. Descripción del Juego
3. Requisitos para el Usuario

4. Inicio del Juego
5. Interfaz del Usuario
6. Cómo Jugar
7. Mensajes del Sistema
8. Finalización del Juego

1. INTRODUCCIÓN

El presente **Manual de Usuario** tiene como objetivo orientar al usuario en el uso correcto del **juego de Triki (Tres en Raya)**, una aplicación de consola desarrollada en Java que permite jugar de forma interactiva y sencilla.

Este manual está dirigido a cualquier usuario, incluso sin conocimientos técnicos avanzados.

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El Triki es un juego tradicional que se desarrolla en un tablero de **3x3**, donde dos jugadores se turnan para marcar casillas con sus símbolos (**X** y **O**).

El objetivo es lograr **tres símbolos iguales en línea**, ya sea horizontal, vertical o diagonal.

El juego incluye:

- Modo jugador contra jugador
- Modo jugador contra computadora
- Validación automática de movimientos
- Detección de ganador o empate

3. REQUISITOS PARA EL USUARIO

Para usar el juego, el usuario solo necesita:

- Un computador con sistema operativo Windows, Linux o macOS
- Teclado para ingresar las coordenadas
- Consola o terminal habilitada

No se requieren conocimientos de programación.

4. INICIO DEL JUEGO

Al ejecutar el programa, el usuario visualizará un **menú principal** en la consola.

Ejemplo:

1. Iniciar nueva partida
2. Seleccionar modo de juego
3. Ver estadísticas
4. Salir

Para seleccionar una opción, el usuario debe escribir el número correspondiente y presionar **Enter**.

5. INTERFAZ DEL USUARIO

La interfaz del juego es completamente por **consola**, pero utiliza colores para facilitar la comprensión.

Colores Utilizados

- **Rojo:** Jugador X
- **Azul:** Jugador O
- **Verde:** Mensajes correctos
- **Amarillo:** Advertencias
- **Cian:** Tablero del juego

6. CÓMO JUGAR

1. El tablero se muestra en pantalla.
2. El jugador activo ingresa las coordenadas del movimiento.
3. Las coordenadas corresponden a **fila y columna**, con valores entre **0 y 2**.
4. El sistema valida:

- Que las coordenadas sean correctas
 - Que la casilla esté libre
5. El turno cambia automáticamente.
6. El juego finaliza cuando:
- Un jugador gana
 - El tablero se llena (empate)

7. MENSAJES DEL SISTEMA

Durante la partida, el sistema mostrará mensajes como:

- “Movimiento inválido”
- “Casilla ocupada”
- “Turno del jugador”
- “¡Jugador X gana!”
- “Empate”

Estos mensajes guían al usuario durante todo el juego.

8. FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Al finalizar una partida, el sistema mostrará el resultado y preguntará si se desea:

- Iniciar una nueva partida
- Salir del programa

El usuario podrá continuar jugando o cerrar la aplicación.

Manual elaborado por:

Equipo de Desarrollo Triki – Tres en Raya

Universidad de Pamplona

Versión: 1.0.0

Estado: Aprobado 

