

FLICK COLOR

Manual de Usuario

A tener en cuenta:

La aplicación no tiene interacción alguna con el teclado ni con ningún otro periférico a excepción del mouse. Todas las acciones permitidas serán realizadas con el mismo.

Información del juego y cómo jugar.



Pantalla Inicial

Al iniciar la aplicación lo primero que se encontrara será la pantalla de selección de nivel. Cada nivel está representado por una imagen que funciona a manera de vista previa de cada uno de los niveles disponibles. Hacer click en la imagen producirá que el juego comience en el nivel elegido. El botón “Grilla Aleatoria” genera una grilla completamente aleatoria, sin que el usuario tenga conocimiento previa de la disposición de la misma.



Pantalla de juego

Una vez comenzado el juego, el usuario tiene habilitados 6 botones que representan cada uno de los 6 colores, y casillas de ayuda. Presionar un botón de cualquier color se denotara como realizar una jugada, y hará que la celda superior izquierda se pinte de determinado color, al igual que sus celdas adyacentes del mismo color, y las adyacentes a estas y así siguiendo. La jugada termina con el incremento del contador de turnos. Cabe destacar que presionar un botón cuyo color sea igual al de la celda superior izquierda no constituye una jugada valida, por lo que el contador de turnos permanecerá sin cambios.



Presionar el botón Ayuda1 producirá que en cada botón aparezca un texto indicando el número de celdas que se agregarían en relación adyacenteC* con la celda superior izquierda en caso de presionar dicho botón.

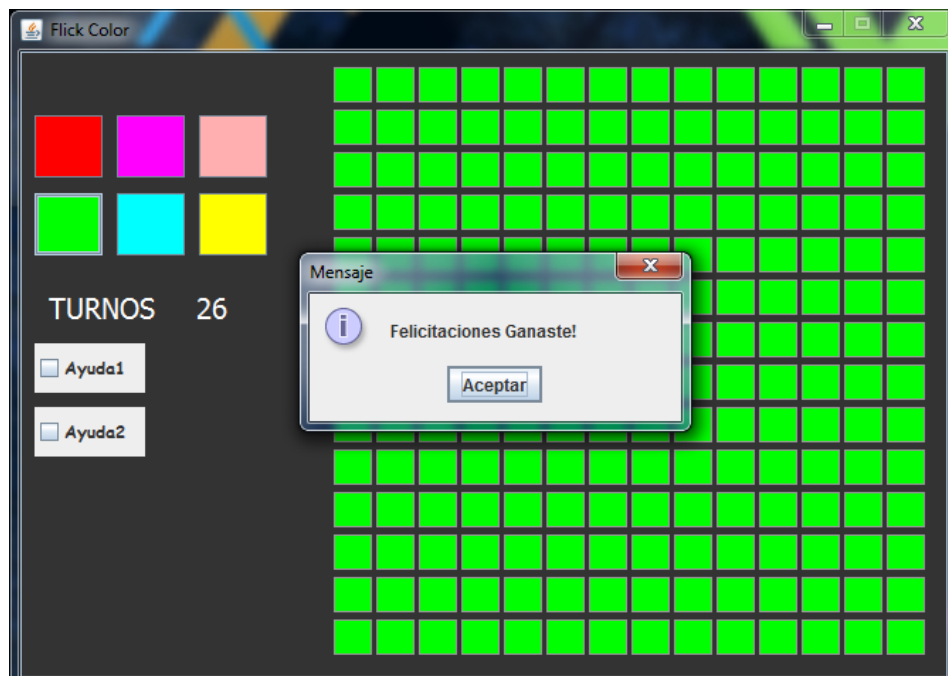


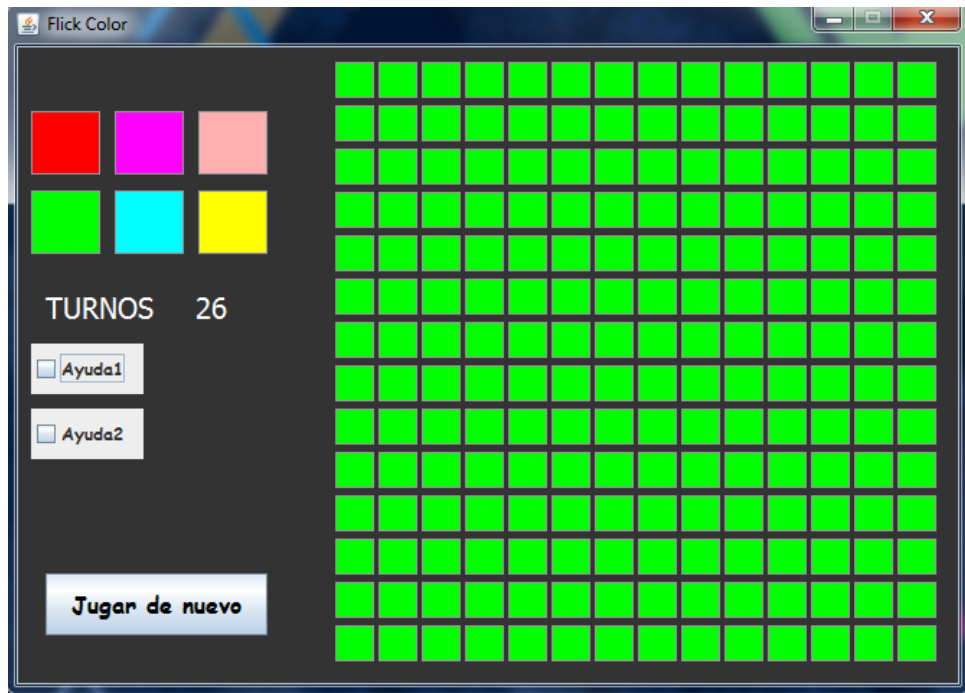
Presionar el botón Ayuda2 producirá que en cada botón aparezca un texto indicando la cantidad máxima de celdas que se sumaran al conjunto de celdas en relación adyacenteC* con la celda superior izquierda si se presionara el botón de dicho color, y luego se presionara un botón de otro color. Es decir, para cada color C, el beneficio máximo que puede llegar a obtener en 2 jugadas si elige como primera jugada C. Cabe destacar que no se le informa al usuario cual es el otro color para realizar la mejor jugada posible en 2 turnos.



Cuando todas las celdas tengan hayan sido pintadas del mismo color, un mensaje de victoria aparecerá en pantalla. No existe límite de turnos alguno para ganar.

Los botones de los colores y las casillas de ayuda serán deshabilitadas momentáneamente.





Al presionar aceptar aparecerá un botón “Jugar de nuevo”, que crea una grilla nueva completamente al azar y resetea el valor de turnos. Los botones de los colores y las ayudas vuelven a estar disponibles.

