

Manual de Usuario

Juego Futoshiki

Versión 1.0

José Ricardo Cardona Quesada



Table of Contents

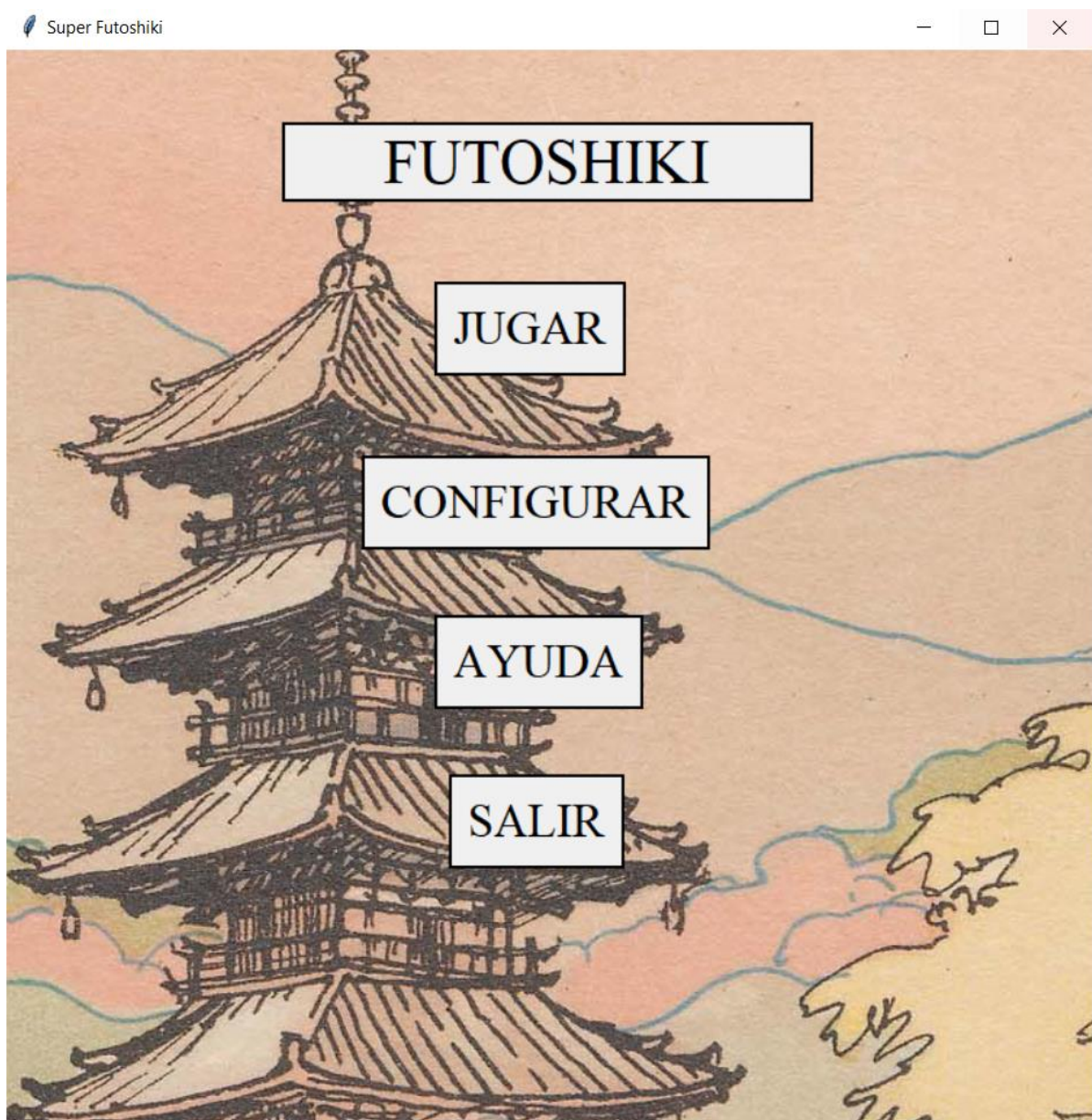
Descripción.....	3
Botón Configurar.....	4
Botón Jugar	5
Top10	5
Cargar Juego.....	6
Botón Iniciar Juego.....	7
Botón Borrar Jugada	9
Botón Terminar Juego.....	9
Botón Borrar Juego	10
Botón Ayuda.....	10
Botón Salir	10

Descripción

El Futoshiki es un juego donde hay que llenar con dígitos las casillas de una cuadrícula de tal forma que cada dígito no se repita ni en la fila ni en la columna a que pertenece y los dígitos cumplan con restricciones de desigualdad: mayor que ($>$) o menor que ($<$). Esta aplicación es una que permite jugar a diversos mapas de Futoshiki con una serie de distintas dificultades y opciones.

Menú Principal

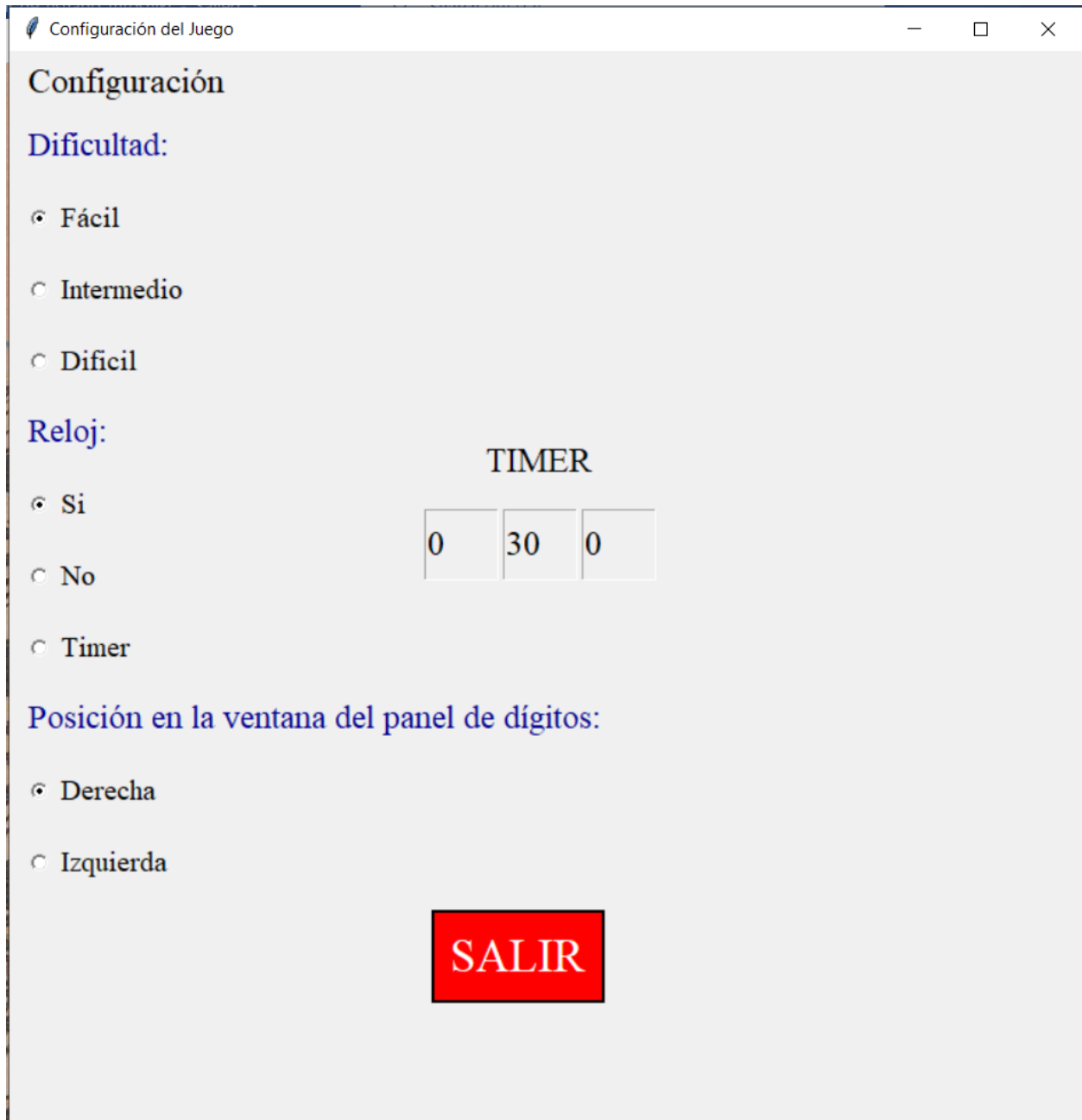
Al abrir el programa el usuario se encontrará con un menú donde se podrán presionar diversos botones. Este menú se vera de la siguiente forma:



Dependiendo del botón que se presione se ejecutará una acción diferente.

Botón Configurar

Al presionar el botón de configurar se abrirá un menú donde se podrán modificar varias opciones relacionadas a la apariencia y dificultad del juego de Futoshiki. Este menú se verá así:



Configuración del Juego

Configuración

Dificultad:

- ☒ Fácil
- ☐ Intermedio
- ☐ Difícil

Reloj:

TIMER

0	30	0
---	----	---

- ☒ Si
- ☐ No
- ☐ Timer

Posición en la ventana del panel de dígitos:

- ☒ Derecha
- ☐ Izquierda

SALIR

Las opciones de dificultad, reloj y posición del panel de dígitos se cambian simplemente clickeando uno de los círculos que estén en blanco, hacer esto salva automáticamente la nueva configuración. La opción del timer, por otro lado, es diferente.

La configuración del timer únicamente se volverá disponible cuando está habilitada la opción timer en la sección de reloj. La forma de reconocer si esta opción está habilitada es por el hecho de que se verá marcado el círculo que contiene el texto timer a su derecha. La configuración del timer permite al usuario decidir la cantidad de tiempo que tendrá para resolver un mapa de Futoshiki en caso de jugar con la opción timer habilitada.

Reloj:

☐ Si

☐ No

☒ Timer

TIMER

1	30	0
---	----	---

Para cambiar los valores dentro del timer simplemente se debe de escribir un número nuevo dentro del cuadro que se quiera cambiar, el cuadro de la izquierda determina las horas, el del medio los minutos y el de la derecha los segundos. Para las horas no hay un límite de valor, para los minutos y segundos debe ser un valor entre 0 y 59. Tras escribir un número se debe presionar el botón **ENTER** para que se guarde el valor.

Botón Jugar

Al presionar este botón se va a desplegar una tabla para jugar Futoshiki junto a un conjunto de botones que permiten realizar diversas acciones. Este se verá así →

Al abrir la ventana únicamente están habilitadas 4 cosas dentro de la ventana, un entry para insertar el nombre del jugador, otro para iniciar el juego, otro para ver el top 10 y finalmente un botón para cargar el juego que este guardado.

Top10

El botón de top 10 abrirá una ventana nueva donde se

FUTOSHIKI -- Buena Suerte!

FUTOSHIKI

Nivel Facil

Nombre del Jugador:

Horas	Minutos	Segundos
0	30	0

<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	>	4	>	<input type="text"/>	1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>		5	>	<input type="text"/>	5

podrán ver los 10 jugadores con mejores tiempos por dificultad. Comienza vacío. Este botón siempre estará disponible.

Así se verá esta ventana de top 10:

TOP 10		
Fácil	Intermedio	Difícil
No hay jugadores registrados	No hay jugadores registrados	No hay jugadores registrados

Cuando tenga jugadores registrados se verá así:

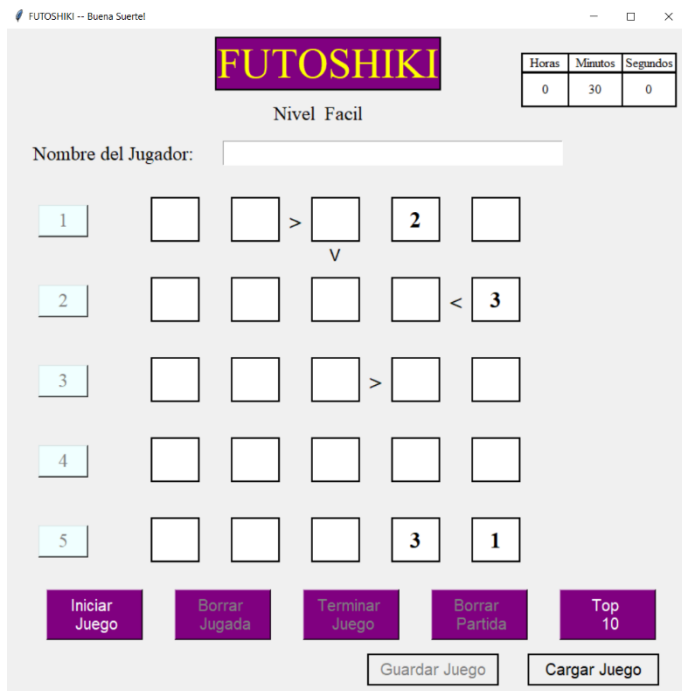
TOP 10				
Fácil		Intermedio		Difícil
Jugador	Tiempo	Jugador	Tiempo	No hay jugadores registrados
1. Marco	0:15:29	1. Marco	0:45:59	
2. Joe	0:20:11	2. Flora	1:10:09	
3. Maria	0:30:50	3. Homero	2:00:04	

Cargar Juego

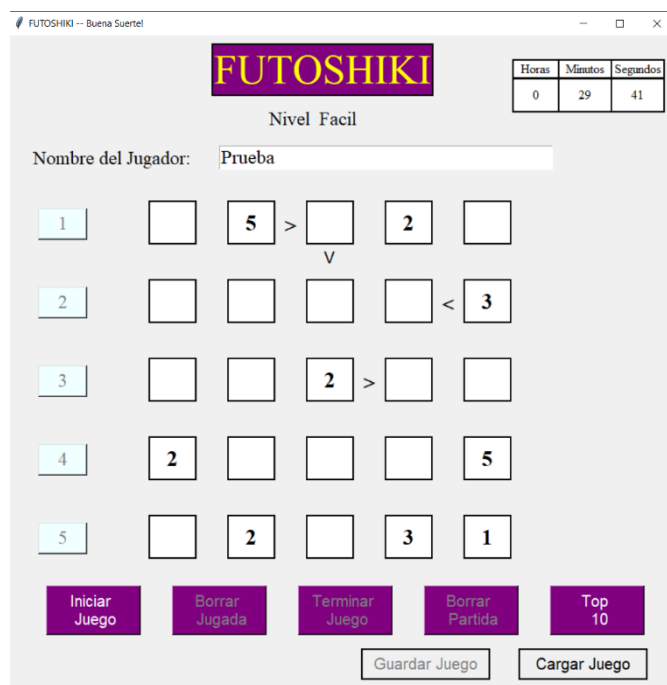
El botón cargar juego permite abrir una partida que haya sido guardada anteriormente dentro del programa, al presionar el botón se abrirá la partida pasada automáticamente, por lo tanto, es necesario tener esto en cuenta. Al cargar el juego se van a cargar la dificultad de la partida guardada, los tiempos del timer / reloj, el nombre del usuario, etc...

Presionar el botón de cargar juego insertará el nombre del usuario que estaba jugando la partida y bloquea la entrada de nombre para que no se pueda cambiar. Un dato importante del botón cargar juego es que únicamente se puede realizar cuando no se ha iniciado la partida.

Cargar un juego se verá así:



Pre – Cargado



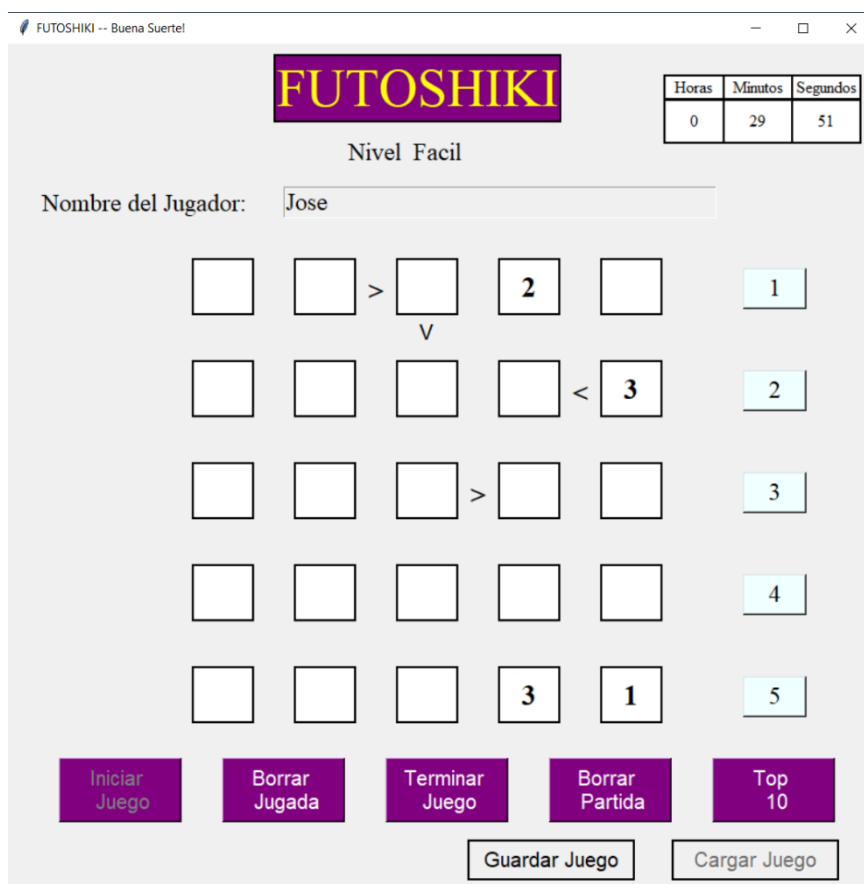
Pos – Cargado

Botón Iniciar Juego

Finalmente, el botón **Iniciar Juego**, este botón hará diversas acciones dependiendo de la entrada de nombre de jugador, si el nombre del jugador esta vacío o si tiene más de 20 caracteres, el juego no iniciará y se enviará un mensaje de error. Esto también sucederá si el nombre ya existe dentro del top 10.

Si no sucede ninguna de estas dos condiciones se va a iniciar el juego, se van a habilitar los botones a llenar para poder jugar junto con los botones de borrar jugada, terminar juego y borrar partida. Finalmente se habilitará el reloj / timer, los botones de dígitos y el botón guardar juego.

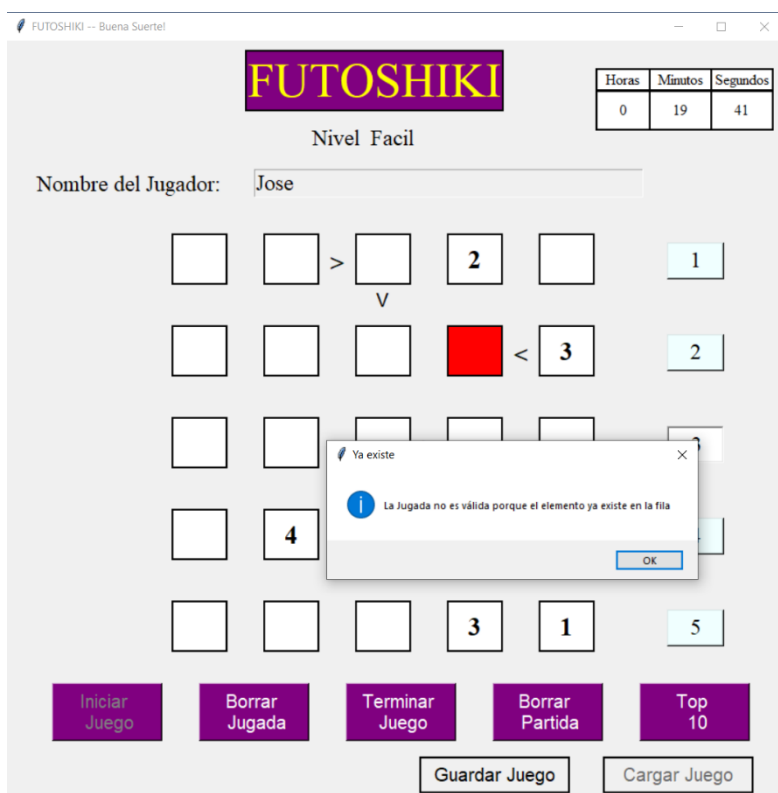
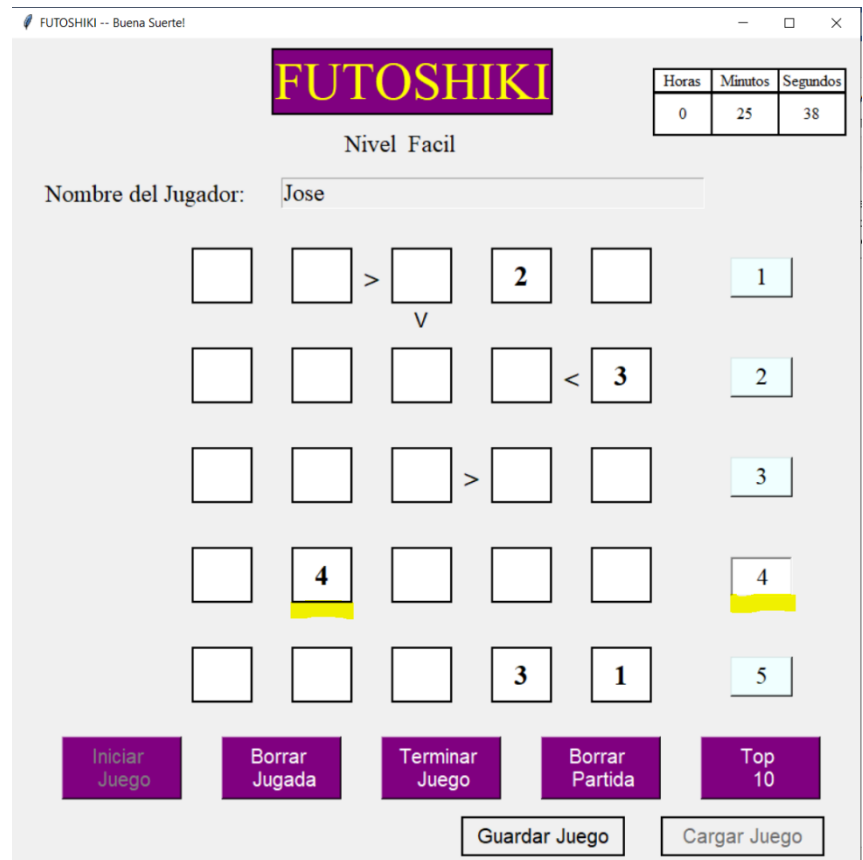
Esto se verá de la siguiente forma:



Desde el punto que se presione iniciar juego se puede jugar libremente, para jugar seleccionar uno de los botones de dígito a la derecha o izquierda del panel de botones dependiendo de la configuración. Al presionar uno de los botones del centro se le intentará asignar el valor seleccionado en el panel de dígitos, si no esta seleccionado ninguno no se le asigna ningún valor y se da un error.

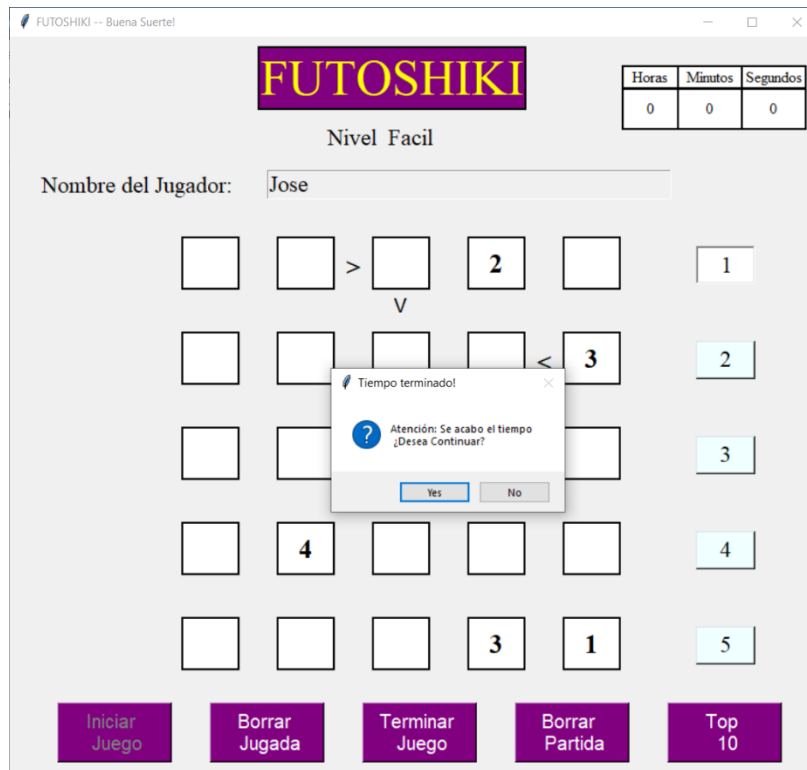
Existen varias restricciones en cada mapa de Futoshiki, incluyendo que no se puede repetir un valor en una fila o columna, cuando sucede uno de estos errores la casilla donde se intento ingresar el valor se pondrá en rojo y se enviará el mensaje de error respectivo.

Cuando sucede uno de estos errores se ve así:



La casilla en color rojo regresa a la normalidad cuando se presiona el botón ok, el mensaje también desaparecerá en ese momento. Hasta que se inserte un valor válido la casilla no se va a llenar. Cuando se llenen todas las casillas de forma correcta se termina el juego y se envía un mensaje de felicitación, en caso de haber hecho un tiempo digno para el top 10 se guardará en la posición a la que pertenezca y en la dificultad apropiada.

Si la configuración del reloj esta en timer, el timer ira contando hasta llegar a 0, si llega a 0 antes de terminar el juego, se bloquean todos los botones y se despliega lo siguiente:



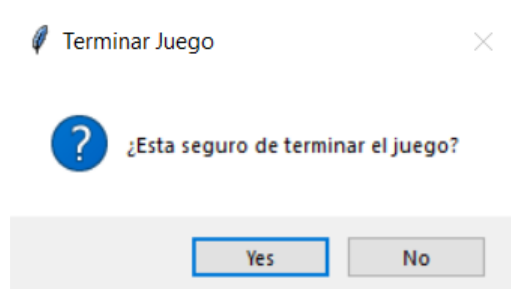
Se va a desplegar un mensaje de tiempo terminado, si se presiona que si se va a continuar la misma partida y el timer pasa a ser un reloj con la cantidad de tiempo que ha pasado, si se presiona que no se termina la partida y se cierra la ventana.

Botón Borrar Jugada

Este botón solo está habilitado cuando se inicio una partida, cuando se presiona pueden suceder dos cosas, si ya se han hecho movimientos presionar el botón va a cancelar el último movimiento que fue realizado por el usuario, ya sea que se le dio un valor a una casilla o se le cambio el valor que tenía. Si no hay más valores que borrar se envía un mensaje que dice exactamente eso.

Botón Terminar Juego

Este botón va a abrir una ventana donde se le preguntará al usuario si esta seguro de terminar el juego, si se le indica que no la ventana se cierra y se podrá seguir jugando como si nada hubiera pasado. Si se presiona que si se desea terminar el juego pasado se cierra y se abre una ventana nueva de Futoshiki, al ser aleatoria la selección de mapas es posible que la partida nueva que aparezca sea diferente a la que se estaba jugando. Esta ventana se ve así:



Botón Borrar Juego

Finalmente, este botón enviará un mensaje de si / no similar al de terminar juego, sin embargo, al presionar si no se va a cerrar la ventana, simplemente se borrarán todas las jugadas hechas.

Botón Ayuda

Este botón abrirá una ventana con el PDF de este manual que esta observando en este momento.

Botón Salir

Este botón cierra la aplicación de Futoshiki junto con todas las ventanas relacionadas a esta, al salir la aplicación guardará los últimos valores de configuración y del top 10.

Fin del Manual