

# Manual de usuario:

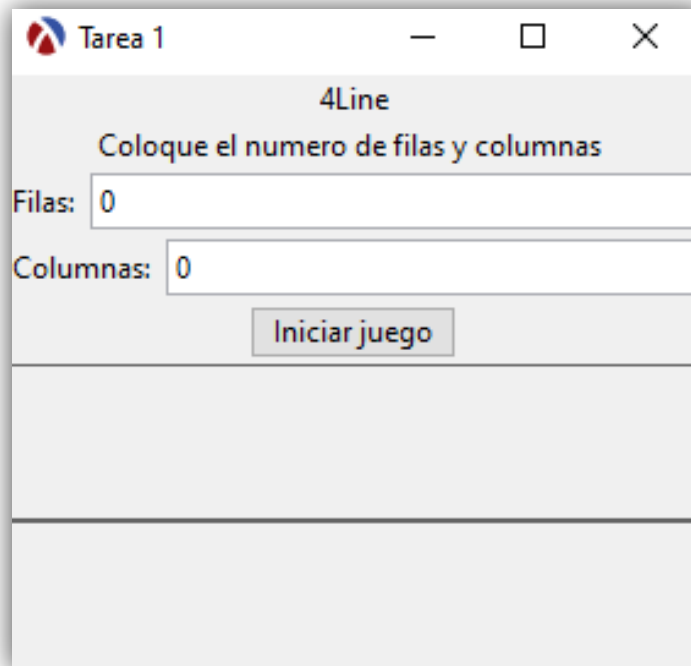
## 4Line:

Es un juego que consiste en tirar fichas en columnas dentro de un tablero que es una matriz  $n \times m$ , el objetivo es de hacer que el jugador logre completar una línea de 4 de sus propias fichas y evitar que la máquina pueda posicionar 4 de sus fichas en una línea.

Para ganar las 4 fichas deben estar continuas en posición:

- Vertical
- Horizontal
- Diagonal

## Uso de interfaz: Preparando el juego



The screenshot shows a window titled "Tarea 1" with a standard Windows title bar. Inside the window, the title "4Line" is centered at the top. Below it, the instruction "Coloque el numero de filas y columnas" is displayed. There are two input fields: "Filas:" with the value "0" and "Columnas:" with the value "0". Below these fields is a button labeled "Iniciar juego". The bottom half of the window is a large, empty rectangular area, likely for the game board.

Espacio Filas: En este espacio puede llenar el número de filas con el que quiere jugar, se permite un número entero entre 8 y 16, si coloca otro número o coloca caracteres inválidos, al presionar el botón Iniciar Juego, no se iniciará el juego.

**Espacio Columnas:** En este espacio puede llenar el número de columnas con el que quiere jugar, se permite un número entero entre 8 y 16, si coloca otro número o coloca caracteres inválidos, al presionar el botón Iniciar Juego, no se iniciará el juego.

**Botón Iniciar Juego:** Al presionarlo crea una matriz de tamaño n filas por m columnas, además dará inicio al juego, dándole el primer turno al jugador. Si los espacios de filas y columnas están mal propuestos, la partida no iniciará.

**Uso de interfaz: Juego contra la máquina:**

Tarea 1

4Line

Escriba el número de filas y columnas

Filas: 8

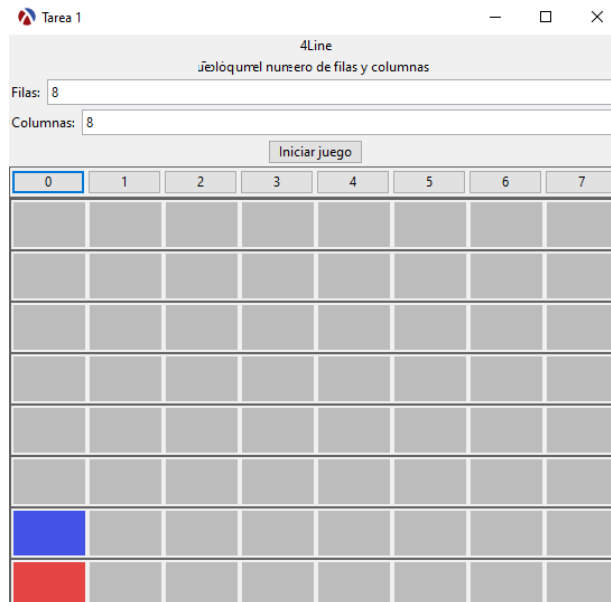
Columnas: 8

Iniciar juego

0	1	2	3	4	5	6	7

Al presionar iniciar juego, se desplegará la matriz de juego dependiendo del tamaño especificado, en este caso 8 x 8, el primer turno será del jugador.

El jugador puede tirar una ficha presionando uno de los botones que representa cada columna, por ejemplo, al presionar el botón 0 la ficha roja caerá y el turno del jugador se termina.



Después de hacer la jugada, la máquina pasará a tener el turno y al decidir su jugada, tira su ficha azul donde crea más conveniente.

Luego el jugador obtiene su turno, este proceso se mantiene hasta que:

- El jugador consiga hacer un 4 en raya.
- La máquina consiga hacer un 4 en raya.
- El tablero se llene, terminando en un empate.

Si el jugador consigue hacer un 4 en raya, el juego mostrará una ventana que le indica al usuario que ha ganado la partida.

El juego ha terminado: GANADOR



El juego se puede cerrar en cualquier momento presionando el botón “X” en la esquina superior derecha.