

Manual del usuario

Juego 2048

Menú principal del juego “2048”

¿Cómo jugarlo?

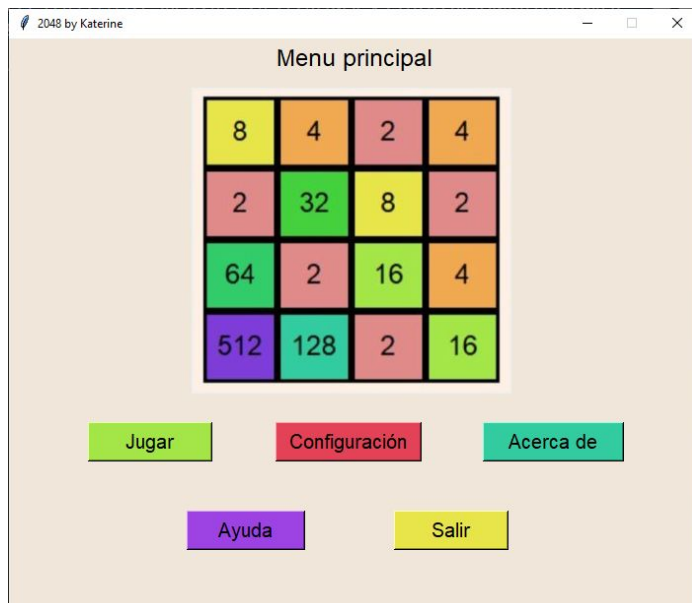
Al inicio del juego aparecen en cualquier parte del tablero dos números: 2 y 2 o 2 y 4. Se utilizarán las teclas direccionales (izquierda, derecha, arriba, abajo) para mover las casillas con los números en el tablero. Si hay casillas vacías todos los números se mueven en esa dirección y se colocan en las casillas vacías. Si al mover las casillas dos números con el mismo valor quedan juntos, estos se unen y el resultado es la suma de los mismos.

Por ejemplo, si dos casillas con el número 4 quedan juntas al hacer el movimiento, se combinarán en una sola casilla con el valor 8 y así sucesivamente. Sin embargo, la casilla resultante no puede unirse con otra en una misma jugada. Después de realizar una jugada aparecerá nuevamente en una casilla vacía el valor 2 o el valor 4, aleatoriamente.

El juego termina bajo dos condiciones: El jugador pierde cuando no pueda hacer más movimientos - El jugador gana cuando logra que una casilla llegue al número 2048.

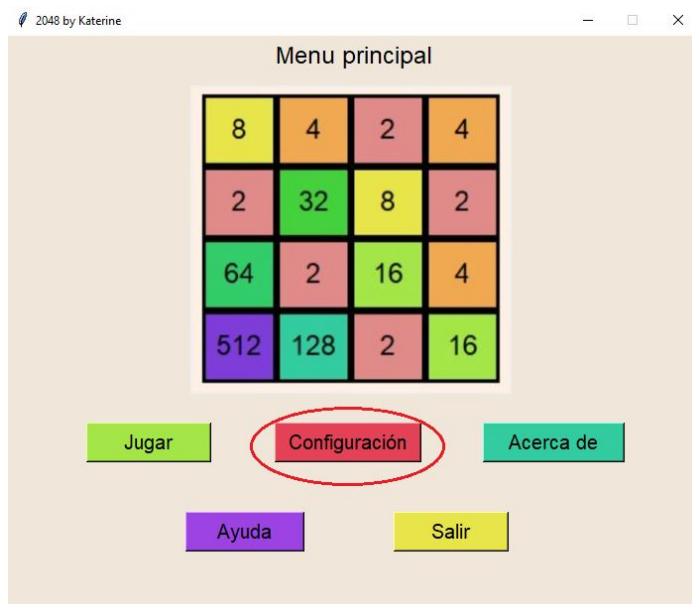
1. Menú principal

Al abrir el juego se desplegará el menú principal que contiene los siguientes botones:



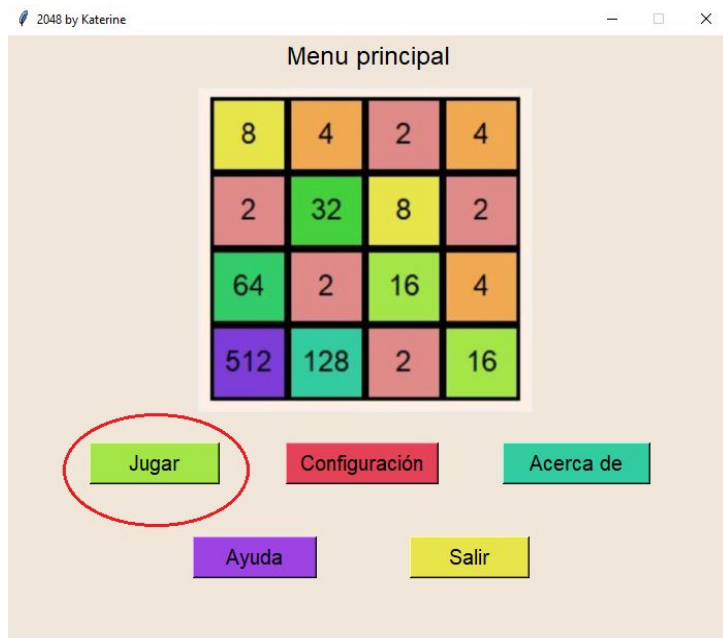
1.1 Botón Configurar

Este botón permite que el usuario decida si jugar con un cronómetro o con un reloj. Además despliega el mejor jugador.



1.1 Botón Jugar :

El botón jugar permite al usuario iniciar una nueva partida.



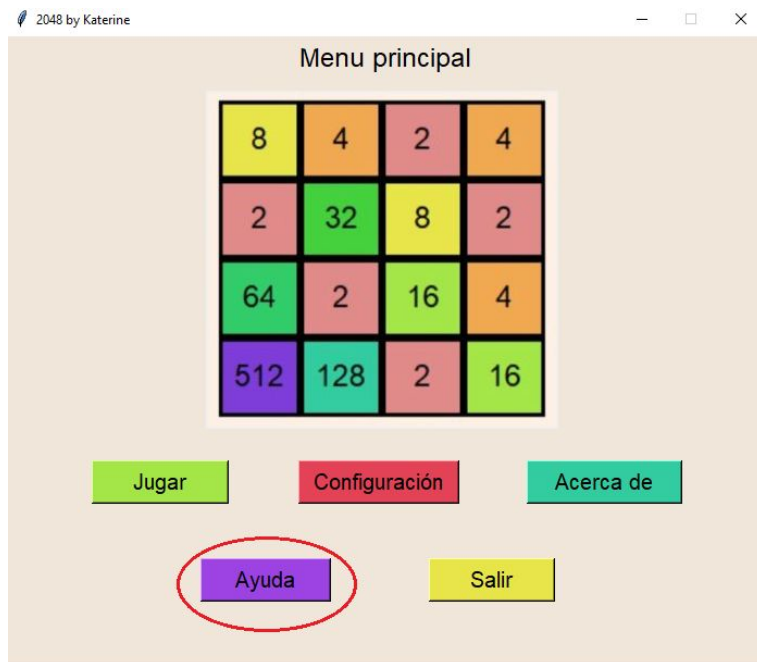
1.3 Botón Acerca de:

En este botón se despliega la información datos del nombre del programa, la versión, la fecha de creación y el autor.



1.4 Botón Ayuda

Se despliega este manual de usuario



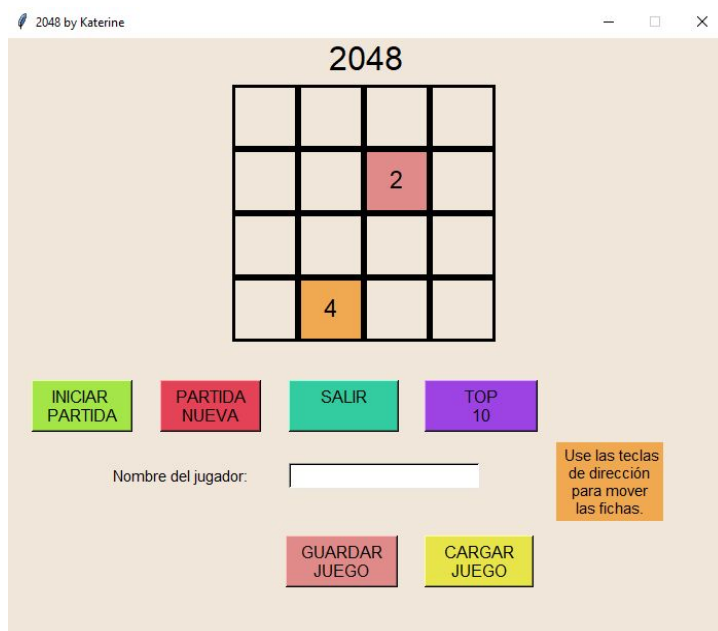
1.5 Botón Salir

La ventana se cierra



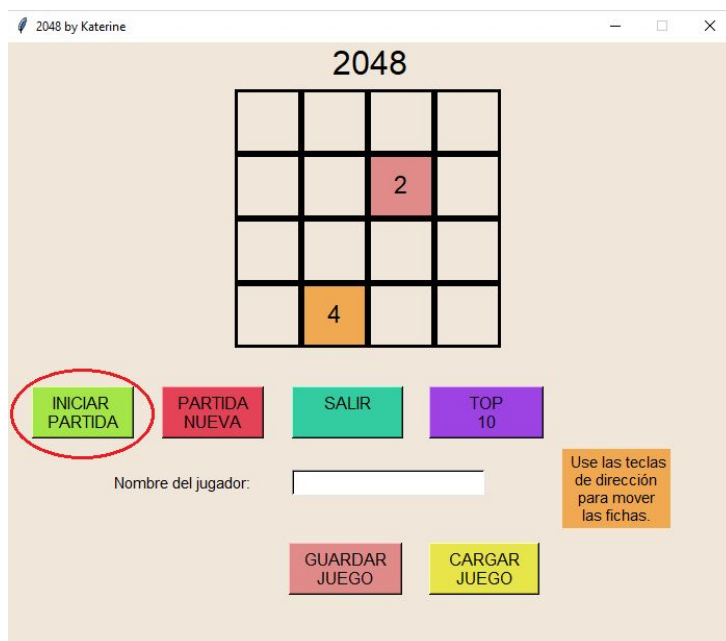
2. Opción Jugar

Permite jugar el juego. Cuando escoge esta opción se muestra esta pantalla.



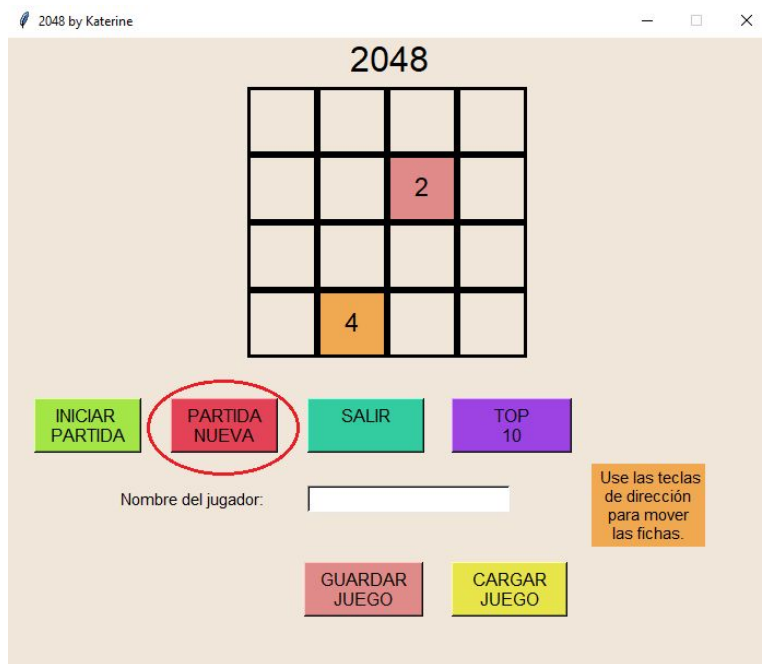
2.1 Botón Iniciar Partida

Cuando el usuario presiona este botón se inicia el juego. A partir de aquí solo puede usar las teclas direccionales.



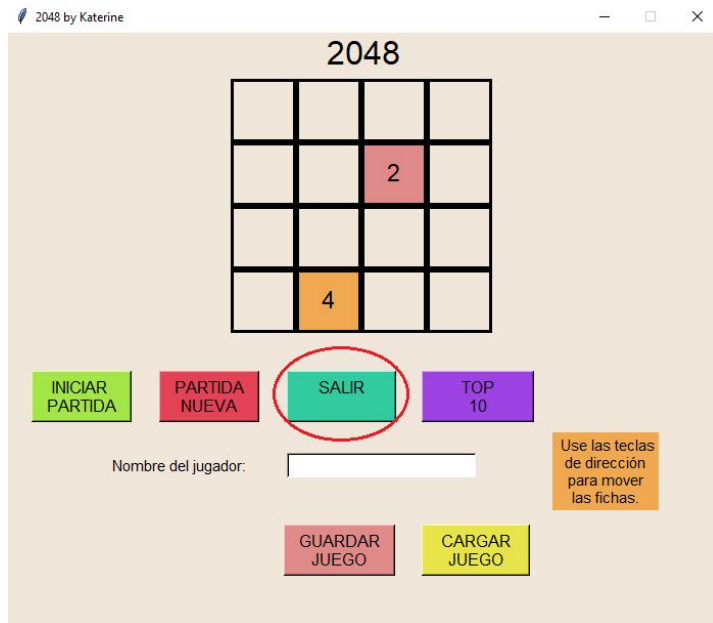
2.2 Botón Partida Nueva

En esta opción se despliega un mensaje que dice ¿Está seguro de terminar la partida (sí o no)? Si responde sí termina el juego y regresa a la opción de Jugar. Si responde no sigue jugando en la misma partida.



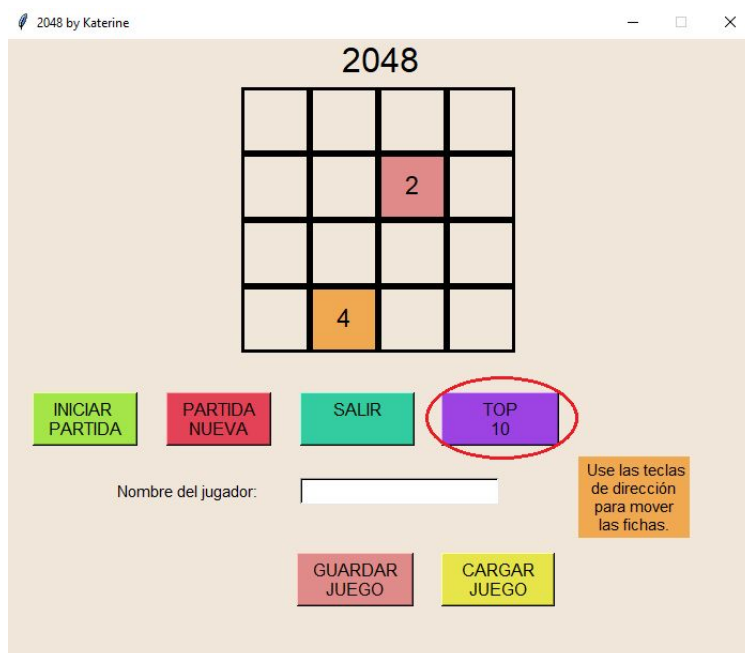
2.3 Botón Salir

Cuando el usuario presiona este botón, se despliega un mensaje que dice: ¿Está seguro de terminar el juego (sí o no)? Si responde si, el programa termina y si responde que no sigue jugando con la misma partida.



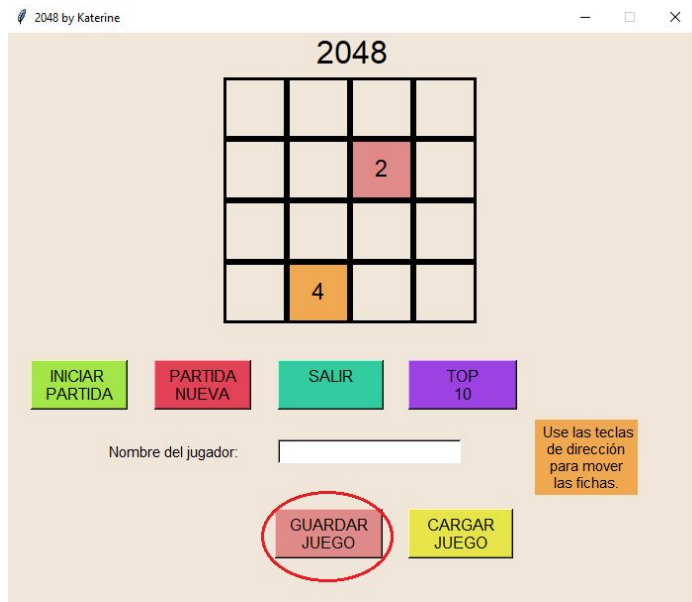
2.4 Botón Top 10

Esta opción se puede usar en cualquier momento. Detiene el reloj si se está usando. Despliega una pantalla con los marcas de los mejores 10 primeros jugadores: aquellos que hicieron menos tiempo para completar el juego. En caso de no tener los 10 jugadores se despliegan los que se tengan.



2.5 Botón Guardar Juego

En este botón se guarda solamente una partida a la vez. El juego se puede guardar en cualquier momento de la partida y posteriormente continuarlo.



2.6 Botón Cargar Juego

Este botón carga la última partida guardada por el usuario. El juego continúa cuando el jugador toca el botón de iniciar partida.

