

Práctica No. 1  
Kimberly Samantha Gómez Chávez  
Carnet: 202402473  
Sección: B

Manual de Usuario

Descripción General: El juego consiste en que un jugador seguirá ciertas instrucciones e insertará palabras con las que el quiera jugador, que serán las que va a encontrar en la matriz, que será una sopa de letras. El programa requiere que se sigan las instrucciones correctamente ya que el juego tiene ciertas reglas, como, por ejemplo, sino insertas ninguna palabra y empiezas a jugar, no te lo permitirá. Las palabras insertadas no tienen que ser menores a 3 ni mayores a 8 caracteres.

Si el jugador encuentra una palabra, solamente es necesario que la escriba, y el programa cambiara las palabras con signos, lo que significa que ya la encontró. El programa contará con el historial de todos los jugadores y también sus puntuaciones, con el objetivo de mencionar a los 3 jugadores con mayor puntuación.

## **1. INICIO**

Al ejecutar el programa le pedirá su nombre, en este caso es obligatorio, para poder llevar el registro de los jugadores.

## **2. Menú Principal**

Cuando el jugador ya coloco su nombre se le desplegarán opciones: Menú, Jugar o terminar partida.

Dentro de la opción Menú encontraras:

- a) Insertar: Aquí podrás indicar el número de palabras con las que vas a jugar; estas deben tener entre 3 y 8 caracteres. Si no es así, el programa te dará una advertencia. Esta opción es necesaria para poder jugar.
- b) Modificar: Si alguna palabra que insertaste no te gusta, tienes la opción de modificarla. Solo es necesario que coloques la palabra que quieres modificar y coloques la nueva.
- c) Eliminar: Si deseas eliminar alguna palabra, tienes esta opción.

Dentro de la opción Jugar encontrarás:

La matriz con las palabras insertadas puestas de manera aleatoria. Sino insertaste palabras y empiezas a jugar, automáticamente te lo marcará como error.

Dentro de la opción Terminar Partida encontrarás:

Te llevara a las opciones del historial de partidas, puntuaciones altas y la información del creador.

Lo que se espera es que el jugador se entretenga. Se hizo de manera práctica para que al jugador no se le dificulte su manejo.