

## Manual de Usuario

Tetris es un juego que se basa en unir piezas y completar filas para obtener puntos, donde estas piezas están conformadas por 4 cuadros. En este programa se trata de poder tener diferentes mapas acordes a lo que quiera el usuario, para ello se hará de la siguiente forma.

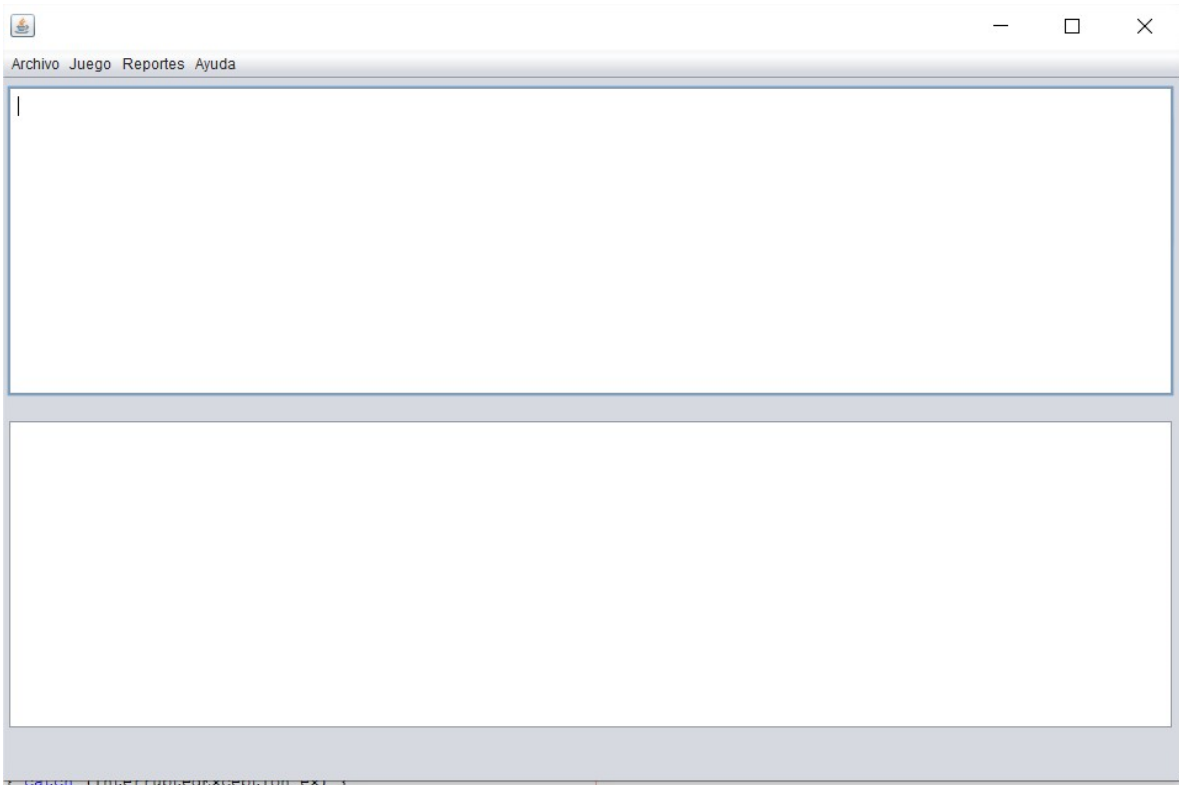


Figura 1

En la figura 1 podemos apreciar la pantalla inicial del juego con las opciones de:

- Archivo
- Juego
- Reportes
- Ayuda

Y dos recuadros de texto que son los que sirven para la escritura del mapa del juego y de las piezas que contendrá el mismo.

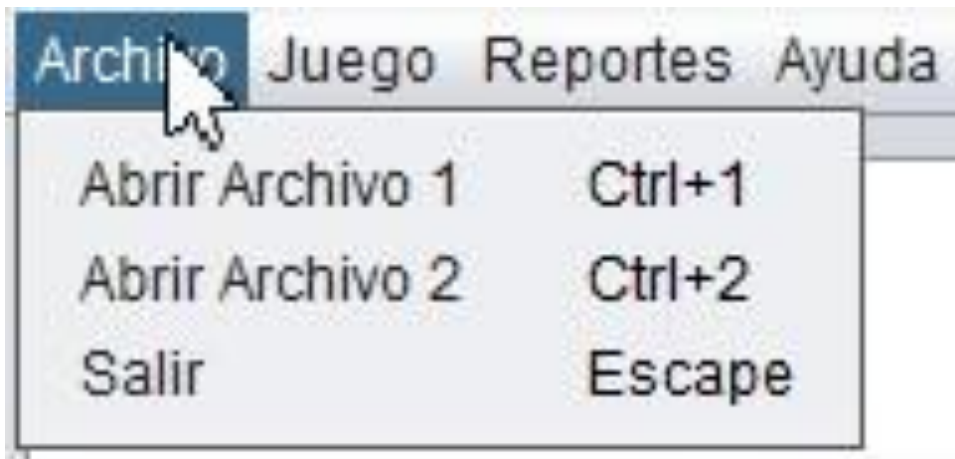


Figura 2

En la figura 2 podemos ver lo que viene siendo el menú de Archivo el cual contiene las opciones de abrir los archivos de lectura del mapa y niveles (Archivo 1), y el de las piezas y posiciones que vendrán en el juego (Archivo 2), Además de la opción para salir del programa.

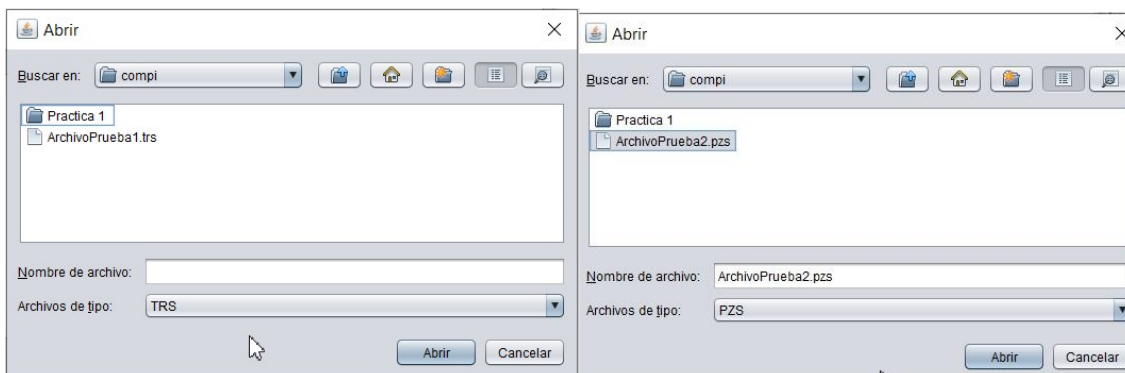
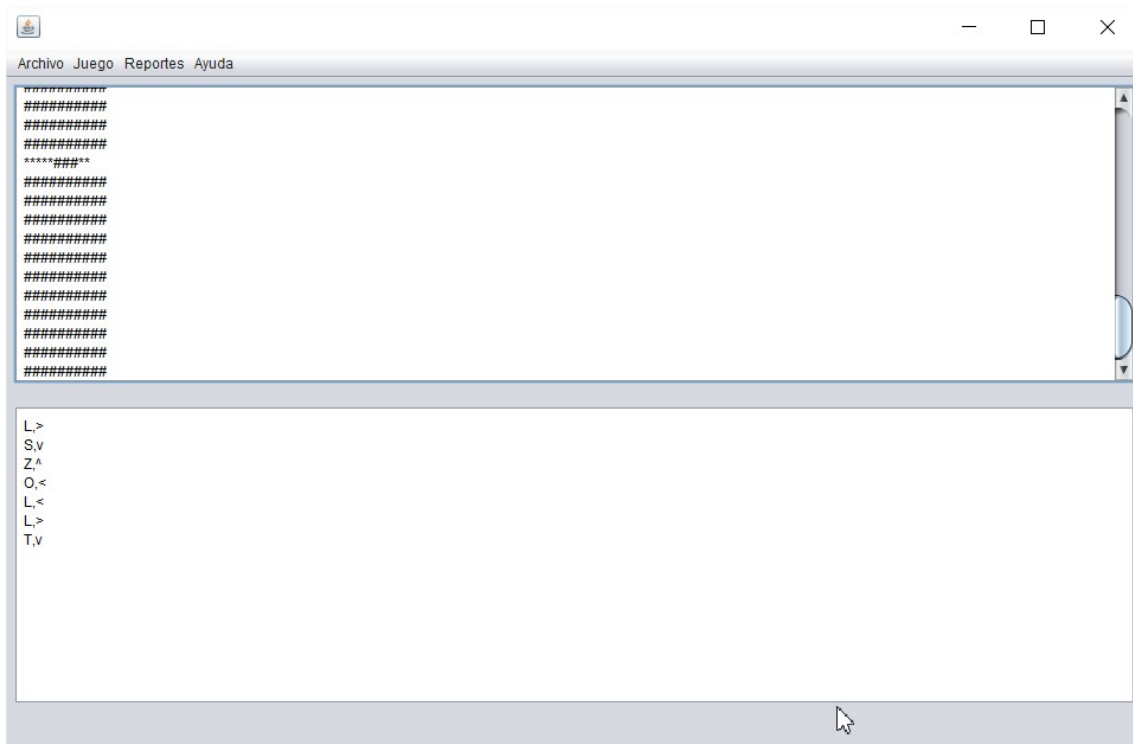


Figura 3

En la figura 3 podemos observar las ventanas que nos abren las opciones de abrir archivo 1 y 2 de nuestra aplicación, lo cual permite mostrar una ventana para archivos de tipo TRS y otra para archivos de tipo PZS los cuales contienen la información para poder realizar el juego con sus respectivos niveles y piezas; donde posteriormente en la ventana se mostrará lo siguiente.



Donde nos muestra ya los archivos cargados en nuestro programa.

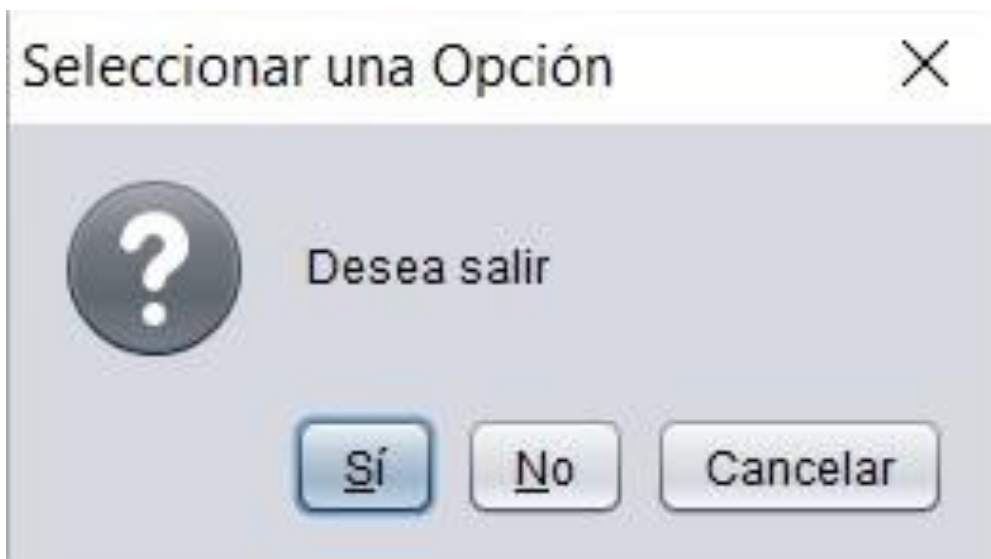


Figura 4

En el caso de seleccionar el menú de salir, nos mostrará una opción para poder salir o no (Figura 4), donde al dar clic en sí la aplicación se cierra y en cualquiera de las otras 2 está permanece abierta.



Figura 5

La figura 5 nos muestra lo que sería las opciones del menú Juego donde analizaremos si los archivos de juegos tienen algún error o no; a su vez está la opción de jugar para mostrar el juego que contienen nuestros archivos.

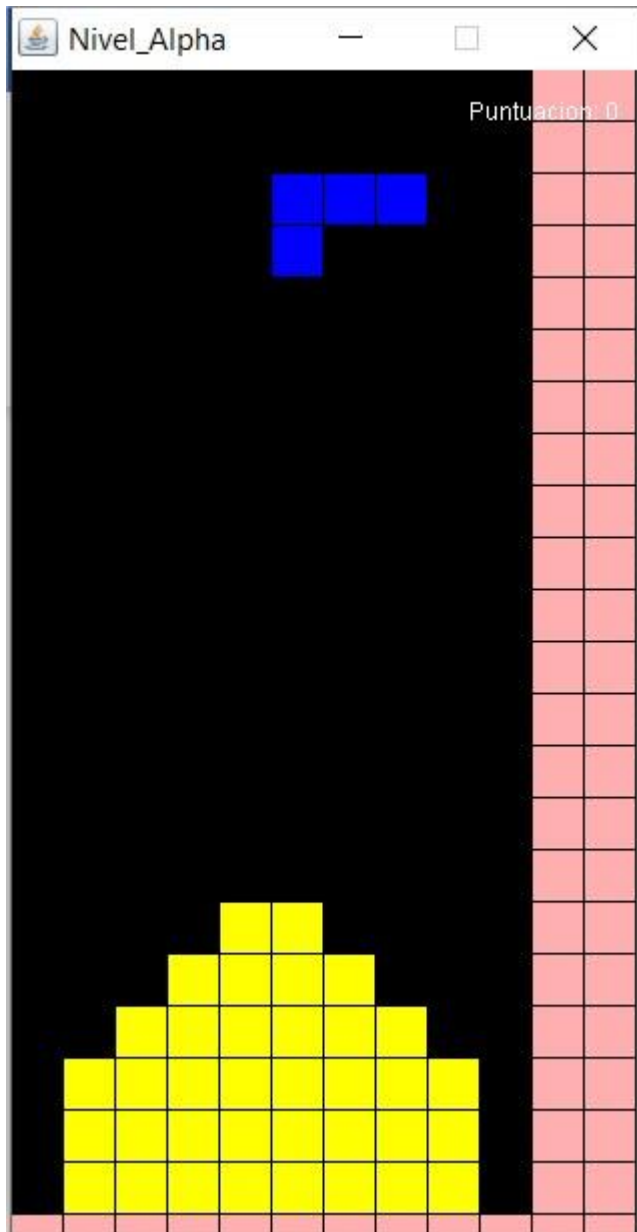


Figura 6

Posteriormente al haber analizado los archivos nos mostrará el nivel del juego en el orden ingresado en los archivos.

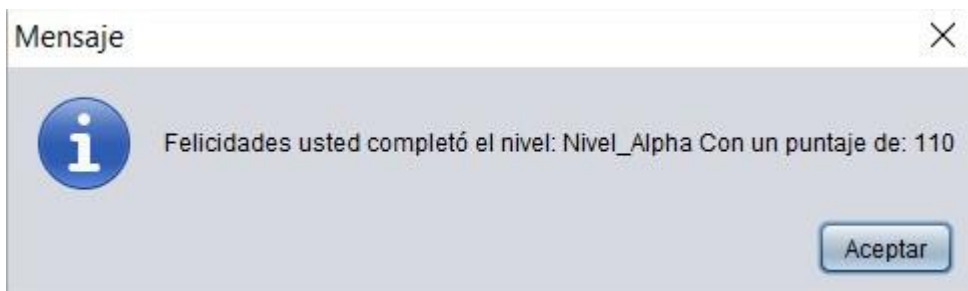


Figura 7

A su vez este al ser completado nos mostrará un mensaje de felicitaciones con el nombre del nivel superado y el puntaje que se sacó, abriendo paso al siguiente nivel.

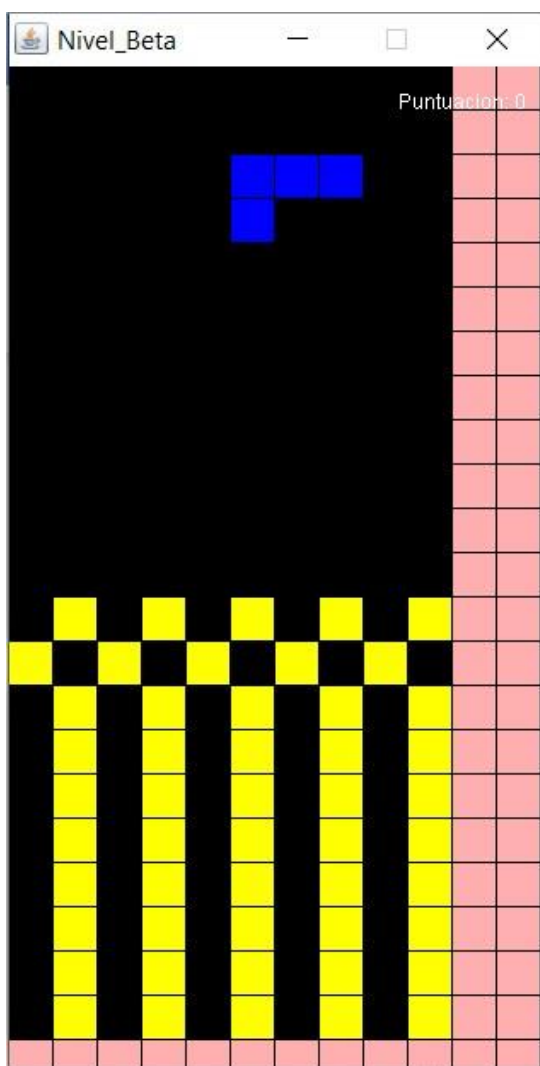


Figura 8



Figura 10

En la figura 10 nos muestra la opción de generar reportes, esto para ver los tokens de los 2 archivos de entrada o bien si estos contienen errores, los cuales generan una página HTML con dicha información.

REPORTE DE TOKENS				
NO.	LINEA	COLUMNA	TOKEN	LEXEMA
1	1	26	Comentario Unilinea	//comentario de una linea
2	5	24	Comentario Multilinea	
3	7	1	Numero	3
4	9	3	Numero	20
5	9	3	Token: -	-
6	9	5	Numero	10
7	10	0	Token Identificador	Nivel_Alpha
8	11	1	Token: #	#
9	11	2	Token: #	#
10	11	3	Token: #	#
11	11	4	Token: #	#
12	11	5	Token: #	#
13	11	6	Token: #	#
14	11	7	Token: #	#
15	11	8	Token: #	#
16	11	9	Token: #	#
17	11	10	Token: #	#
18	13	1	Token: #	#
19	13	2	Token: #	#
20	13	3	Token: #	#
21	13	4	Token: #	#
22	13	5	Token: #	#
23	13	6	Token: #	#
24	13	7	Token: #	#
25	13	8	Token: #	#
26	13	9	Token: #	#
27	13	10	Token: #	#

Figura 11

Este es el aspecto que tiene el reporte de tokens.

# REPORTE DE ERRORES

NO.	ERROR
-----	-------

Figura 12: Este es el aspecto cuando no hay errores.

# REPORTE DE ERRORES

NO.	ERROR
1	Caracter erroneo: en archivo 2H Linea: 1 Columna: 1
2	Caracter erroneo: en archivo 2, Linea: 1 Columna: 2
3	Caracter erroneo: en archivo 2> Linea: 1 Columna: 3
4	Caracter erroneo: en archivo 2 Linea: 1 Columna: 4
5	Caracter erroneo: en archivo 2 Linea: 1 Columna: 5

Figura 13: Este es el aspecto cuando se contienen errores.

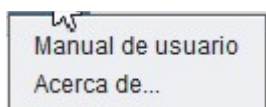


Figura 14

El menú de ayuda contiene 2 opciones la primera que abrirá este manual y la segunda que despliega el Copyright de esta aplicación.

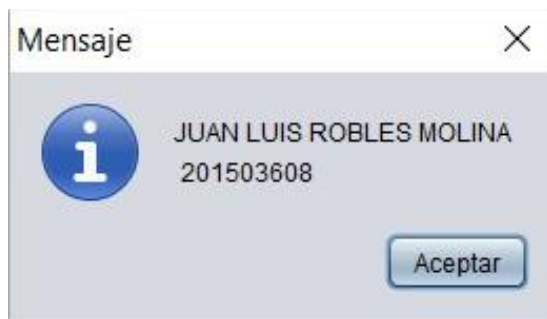


Figura 15. Es el copyright de la aplicación.