# **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.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamenteCaptura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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.

Una captura de pantalla de una red social

Descripción generada automáticamente

Donde nos muestra ya los archivos cargados en nuestro programa.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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.

Captura de pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente 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.

Imagen que contiene biombo, reloj

Descripción generada automáticamente

Figura 6

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

Imagen que contiene pájaro, ave, árbol, flor

Descripción generada automáticamente

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.

Imagen que contiene biombo, edificio, reloj

Descripción generada automáticamente

Figura 8

Captura de pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente 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.



Figura 11

Este es el aspecto que tiene el reporte de tokens.

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Figura 12: Este es el aspecto cuando no hay errores.Captura de pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente

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

Una captura de pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamenteFigura 14

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

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Figura 15. Es el copyright de la aplicación.