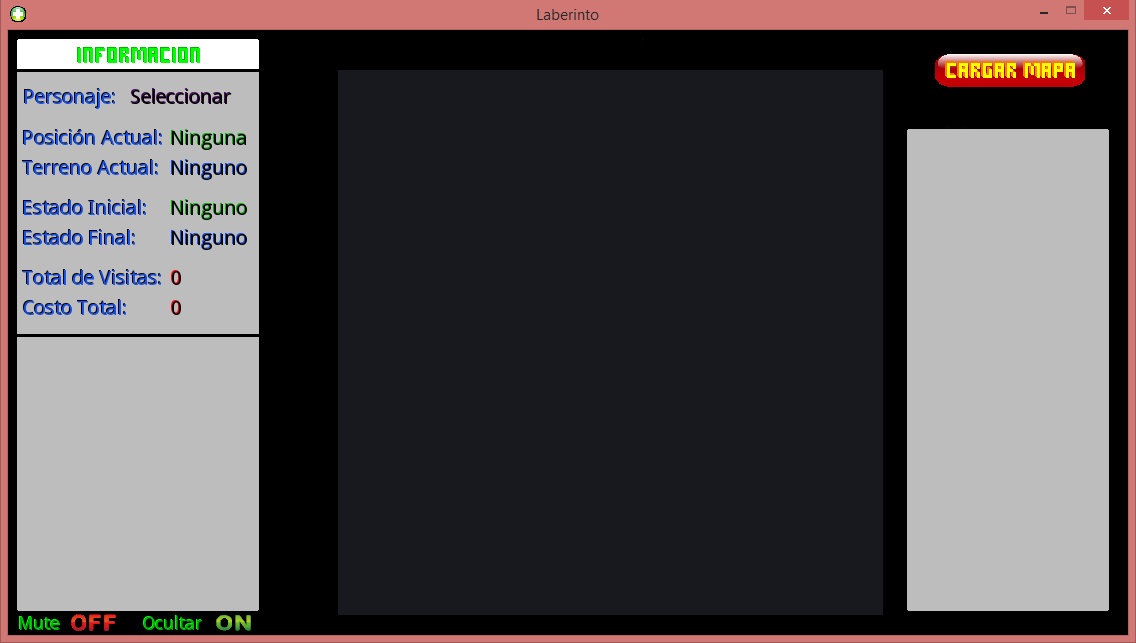
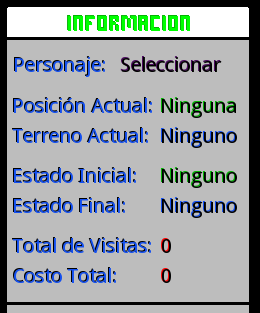
**Pantalla principal: Se carga al comenzar el programa.**



**Sección de Información:**

**En esta sección se muestra la información que constantemente será actualizada durante toda la ejecución del programa.**

****

**Personaje: Muestra el nombre del personaje seleccionado.**

**Posición Actual: Muestra la posición en el punto actual del personaje.**

**Terreno Actual: Muestra el nombre del terreno donde se encuentre el personaje.**

**Estado Inicial: Muestra la coordenada del estado inicial.**

**Estado Final: Muestra la coordenada del estado final.**

**Total de Visitas: Contador de movimientos.**

**Costo Total: Costo total acumulado por cada movimiento.**

**Botones ON/OF de ‘Mute’ y ‘Ocultar’:**

**Las palabras ON/OFF hacen el papel de botones y se puede presionar sobre ellos con un Clic Izquierdo.**

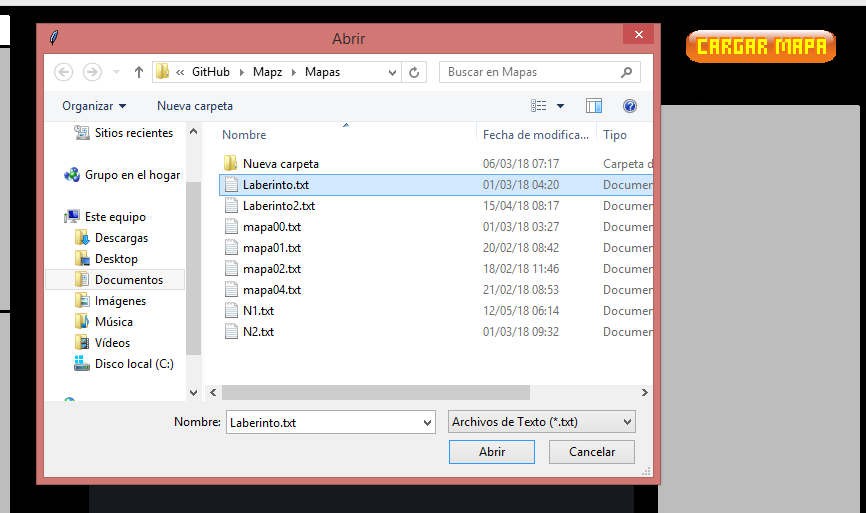
**C:\Users\EnyLaine\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\C1.1.pngTambién es posible interactuar con ellos presionando teclas especialmente seleccionadas para cada uno.**

* **Activar/Desactivar ‘Mute’ (Tecla ‘M’): Tener Activado el ‘Mute’ permitirá silenciar la música de fondo del programa.**
* **Activar/Desactivar ‘Ocultar’ (Tecla ‘O’): Tener Activado el ‘Ocultar’ permitirá hacer el enmascaramiento del mapa.**

**Cargar Mapa:**

**C:\Users\EnyLaine\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\C1.3.png**

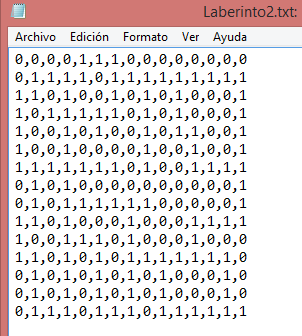
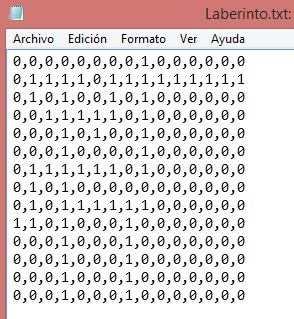
**Este botón permitirá cargar el Mapa deseado. Se debe cargar un mapa para poder comenzar.**



**Nota: Se debe seleccionar un Mapa valido con proporciones mínimas de 2x2 y máximas de 15x15**

**Estructura Interna de un Archivo valido:**

**Estos son ejemplos de Archivos validos como Mapas.**



**Nota: Los valores en el mapa no necesariamente deben ser 0 y 1, pueden ser los números que se deseen.**

**Cuando el mapa es cargado, se muestra una nueva interfaz con diversas configuraciones necesarias.**



**Seleccionar Personaje:**

**Se debe dar clic sobre uno de los 12 recuadros de Personajes para seleccionar uno.**

**Es posible cambiar personajes constantemente antes de iniciar la partida.**

**Si no se ha seleccionado ningún personaje, no se permitirá elegir ningún tipo de terreno para el mapa.**

****

**Nombres de Personajes:**

**[ 1,1 ]: Hombre**

**[ 1,2 ]: Gato**

**[ 1,3 ]: Lobo**

**[ 2,1 ]: CatBug**

**[ 2,2 ]: Pez**

**[ 2,3 ]: Caricatura**

**[ 3,1 ]: Mujer**

**[ 3,2 ]: Pizza**

**[ 3,3 ]: Mono**

**[ 4,1 ]: Pulpo**

**[ 4,2 ]: Fantasma**

**[ 4,3 ]: Peleador**

**Orden Expansión:**

**C:\Users\EnyLaine\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\C3.3.pngLas palabras ON/OFF hacen el papel de botón y se puede presionar sobre el con un Clic Izquierdo para cambiar su valor.**

* **Activar/Desactivar ‘Orden Expansión’ (Tecla ‘E’): Tener Activado el ‘Orden de Expansión’ permitirá abrir un menú especial para modificar varios aspectos.**

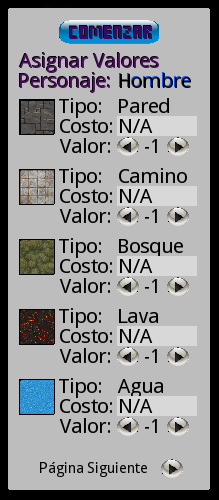
**Botones con forma de Flechas.**

**Asignar Valores:**

**Nota: No se podrán seleccionar Terrenos o Costos, hasta no haber seleccionado un personaje previamente.**

**Los costos para los terrenos son de manera independiente para cada personaje.**

**Cada que se seleccione un personaje y se modifique costos de terrenos, estos serán almacenados aun cuando se cambie de personaje.**

**C:\Users\EnyLaine\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\C3.2.1.1.png**

**Los botones permiten cambiar los Valores.**

**El valor -1 equivale a ‘Sin Selección’.**

**Este valor se toma del Archivo y se le Otorgará el Tipo de Terreno seleccionado.**

**C:\Users\EnyLaine\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\C3.2.1.2.png**

**C:\Users\EnyLaine\Documents\GitHub\Mapz\Manuales\C3.2.1.3.png**

**El recuadro en donde está posicionado el valor N/A es un Input Box,**

**debe dársele Clic Izquierdo para poder modificar sus valores.**

**Nota: No se pueden seleccionar terrenos repetidos para un mismo número, estos se marcarán en rojo y no permitirán Comenzar la Partida, si no se utilizará algún terreno, debe dejarse en -1.**

****

**Se pueden ver más terrenos para seleccionar dando**

**clic en el botón o presionando las teclas de ‘Flecha Derecha’**

**para ir a la Página 2 o presionando la tecla de ‘Flecha Izquierda’**

**para volver a la Página 1.**

**Selección de Estado Inicial y Final:**

**Cada que se seleccione un tipo de terreno cambiará de forma inmediata el Mapa y por fin se mostrará en el recuadro del centro.**

**Una vez seleccionados todos los Terrenos que necesite el Mapa, se debe ver por ejemplo de la siguiente manera:**



**Ahora se permite seleccionar un Estado Inicial y un Estado Final para el Mapa.**

* **Para poderlos elegir solo se debe dar Clic Izquierdo del Mouse sobre algún recuadro del Mapa. Los estados se pueden re-seleccionar simplemente volviendo a dar Clic Izquierdo en otro terreno diferente.**



* **Para ver información del terreno seleccionado en el Mapa se debe presionar el Clic Derecho del Mouse.**

**Nota: No se puede seleccionar el estado inicial y final de la partida, hasta no haber seleccionado todos los terrenos necesarios para el mapa y costo en el terreno de las posiciones seleccionadas como inicial y final.**

**Una vez seleccionados los Estados Inicial y Final, se verá parecido a lo Siguiente:**

