

MANUAL DE USUARIO KAKURO

BY LEDVIN M LEIVA M.

Contenido

Introducción a Kakuro	3
Menú principal:	3
a. Jugar	3
b. Configurar	4
c. Ayuda	5
d. Acerca de	5
PANTALLA JUGAR.....	6
Una vez que completes el KAKURO	19
Fin.....	19

Introducción a Kakuro

El Kakuro es un juego de lógica que se deriva del Sudoku. Consiste en completar un tablero con dígitos numéricos del 1 al 9. La suma de los dígitos en cada casilla debe ser igual al número indicado en la clave correspondiente. La clave puede tener dos valores: uno para la suma de los dígitos en una fila (después del símbolo "/"), y otro para la suma de los dígitos en una columna (antes del símbolo "/").

Cuando juegas Kakuro, debes tener en cuenta que no puedes repetir el mismo número en una misma fila o columna, a menos que te encuentres con otra clave. En ese caso, puedes repetir el número en la siguiente fila o columna, pero no en la misma.

Recuerda que el tablero de Kakuro se completa de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, siguiendo estas reglas. Es un juego que requiere lógica y deducción para encontrar la combinación correcta de números que cumplan con las sumas indicadas en las claves.

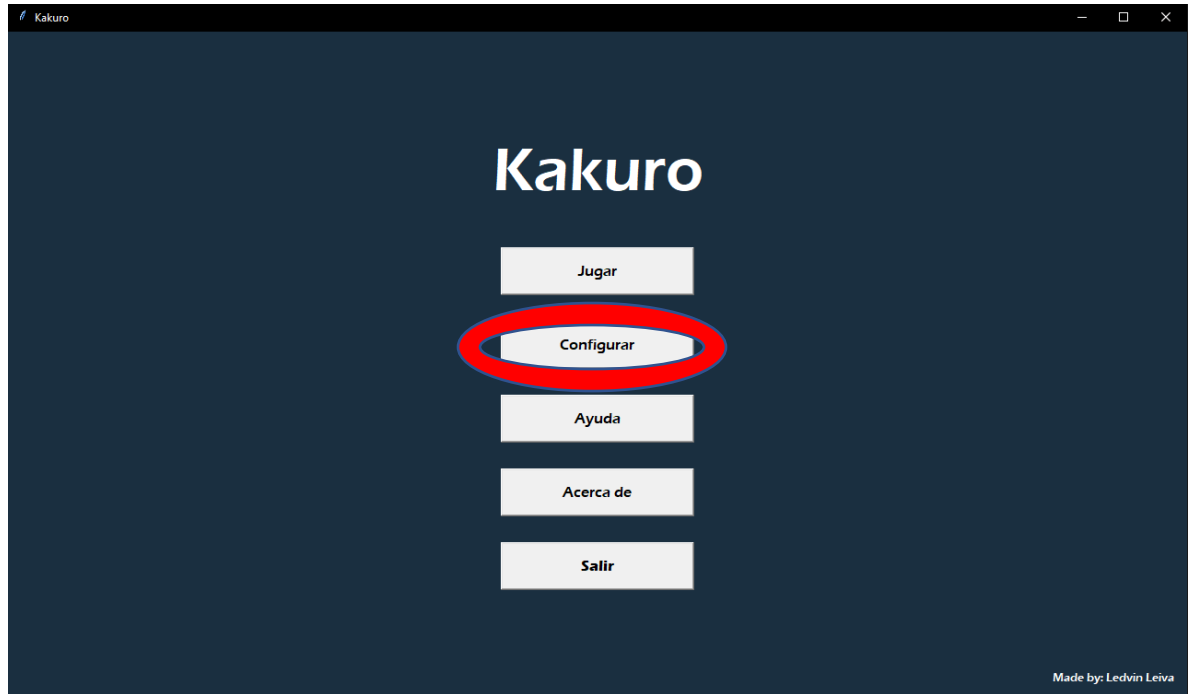
Menú principal:

El menú principal consta de las siguientes opciones:

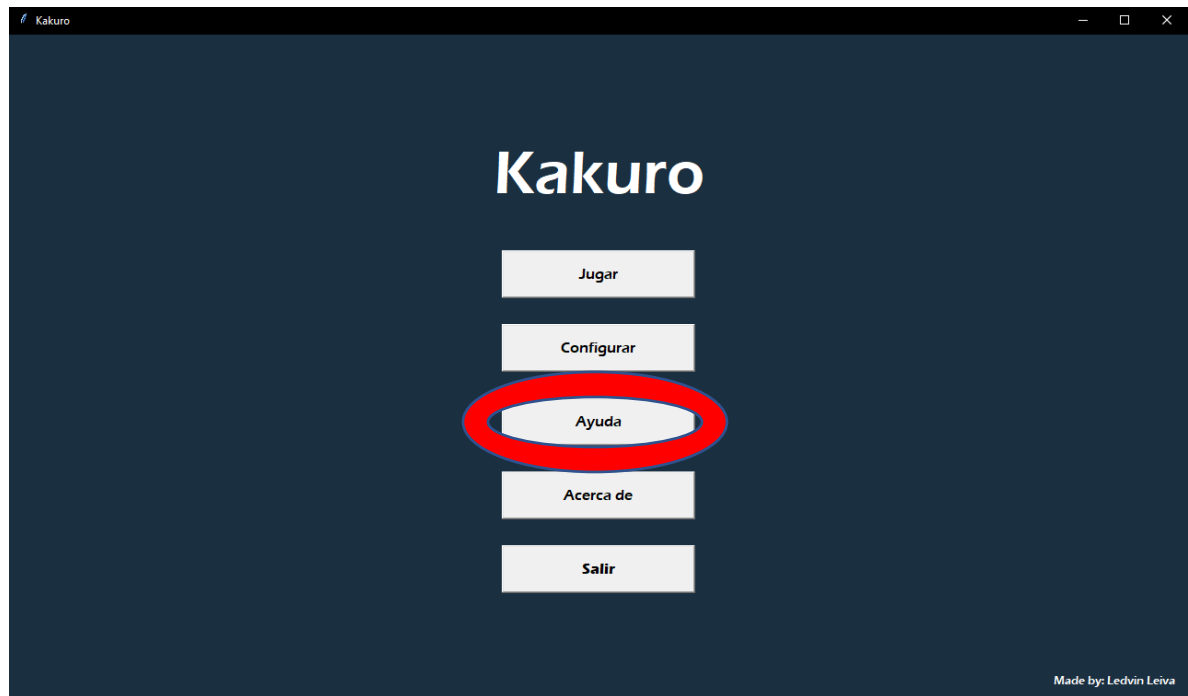
- a. **Jugar**, con esta opción se dirige directo al tablero y sus funciones. (Explicada próximamente).



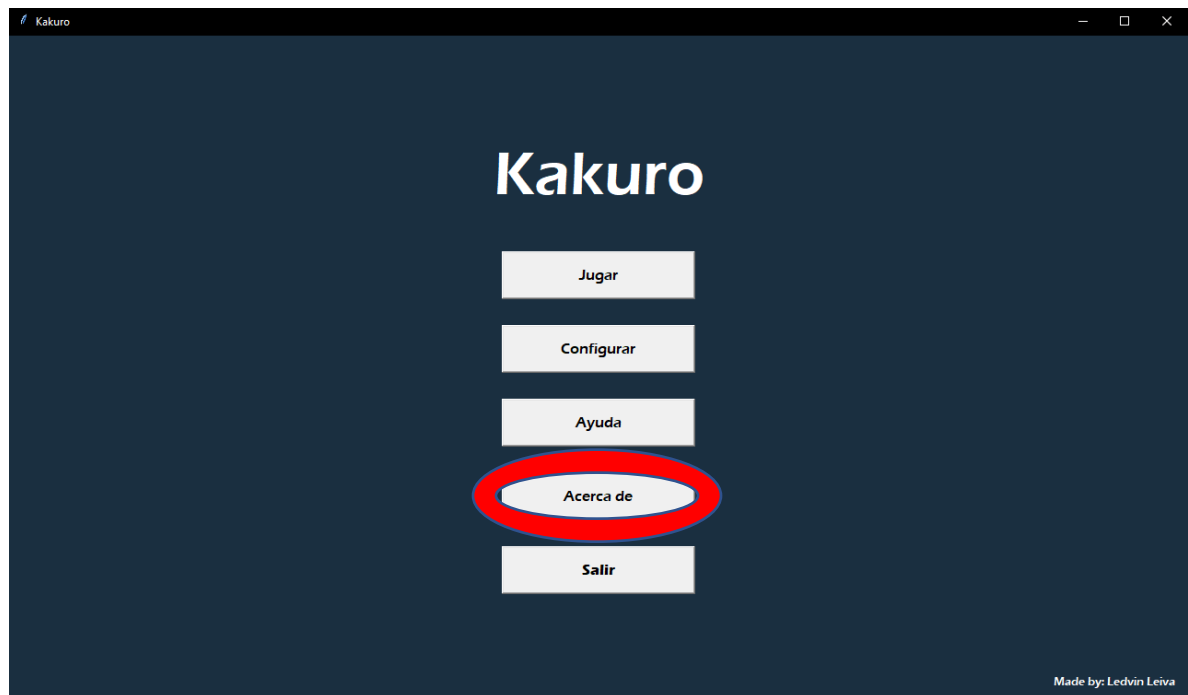
- b. **Configurar**, en esta opción podrá escoger el nivel de dificultad y además escoger si usar cronometro, temporizador o no usarlo.
- a. El cronometro permite que la partida se cronometre si un tiempo limite hasta que complete el juego.
 - b. El temporizador pone un tiempo límite que usted escoge, una vez acabado el juego finaliza y usted escoge si desea continuar el juego o no.
 - c. No usarlo, esta opción permite un juego libre donde el tiempo no se toma en cuenta y se juega únicamente por matar el tiempo



- c. **Ayuda**, despliega este manual de usuario.



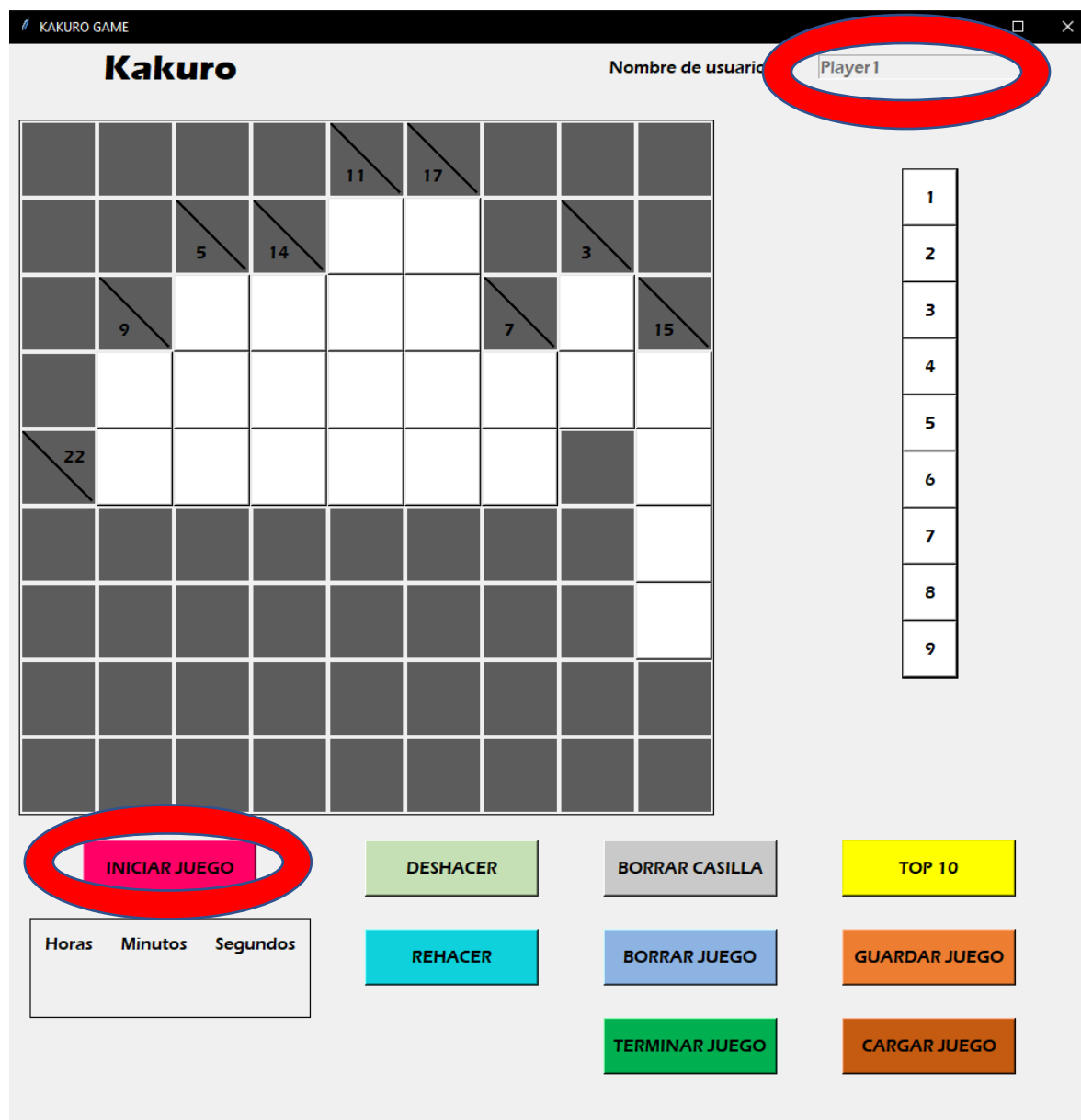
- d. **Acerca de**, despliega la información acerca de la creación y datos del juego.



PANTALLA JUGAR:

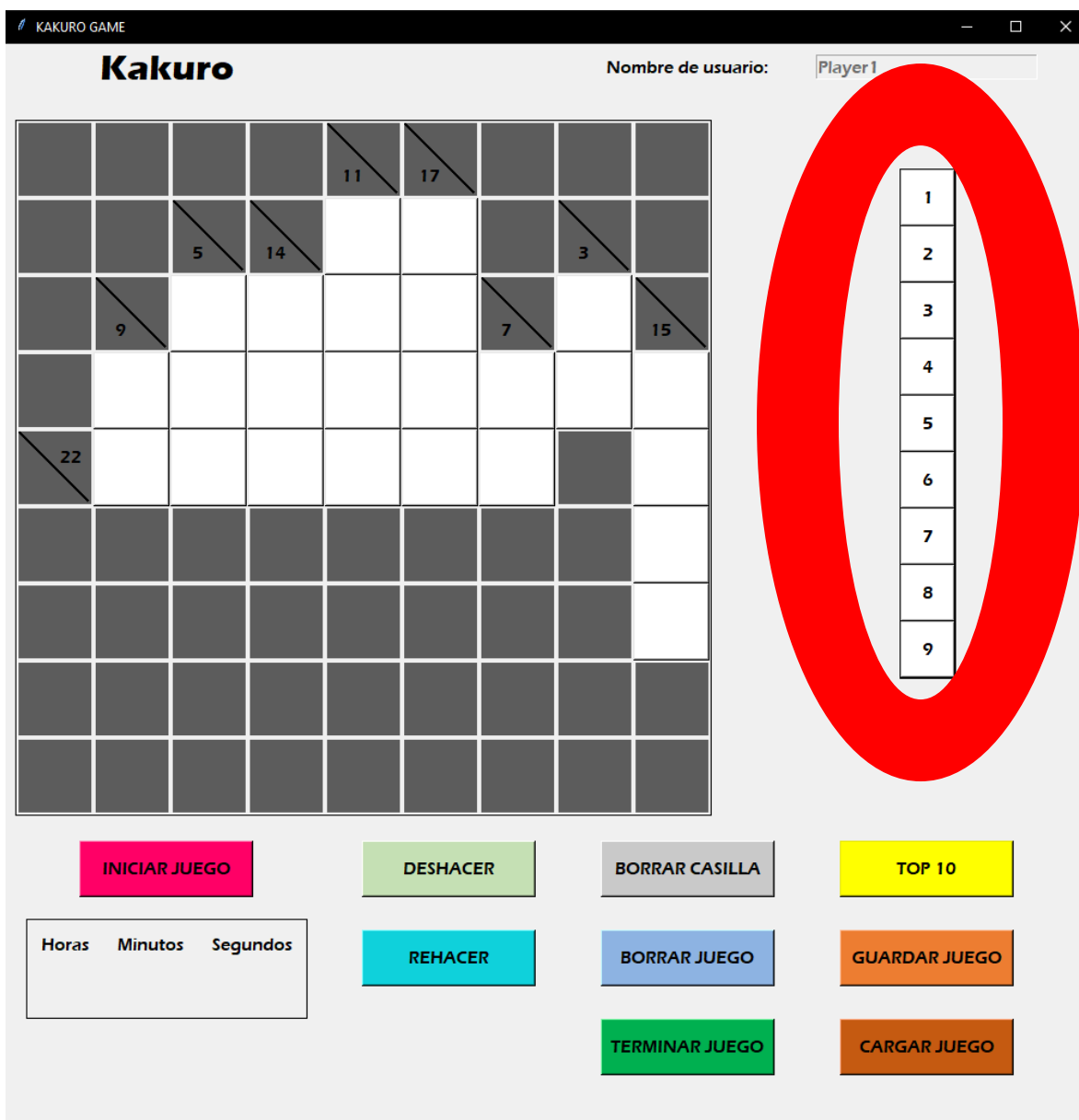
Una vez configurado el juego, si le damos a la opción de 'Jugar' se despliega la siguiente pantalla.

Antes de comenzar el juego se debe ingresar un nombre en la esquina superior derecha.



Una vez ingresado el nombre, procederemos a darle al botón de "Iniciar Juego" y comenzará el juego.

Para comenzar a jugar, debemos seleccionar un número en el tablero de la derecha.



Luego de seleccionar el número, seleccionaremos en la casilla blanca donde lo queremos ingresar.

Si queremos ingresar el mismo número en la misma fila o en la misma columna, nos aparecerá una alerta del juego. De igual manera si intentamos ingresar un número que la sumatoria de la fila o columna sea mayor al valor de la clave.

KAKURO GAME

Kakuro

Nombre de usuario:

				11	17			
		5	14				3	
	9			3		7		15
22								

1

2

3

4

5

6

7

8

9

JUGADA NO VALIDA

LA JUGADA NO ES VALIDA PORQUE EL NUMERO YA ESTA EN SU GRUPO DE FILA O COLUMNA

Aceptar

INICIAR JUEGO

DESHACER

BORRAR CASILLA

TOP 10

Horas

Minutos

Segundos

0

0

13

REHACER

BORRAR JUEGO

GUARDAR JUEGO

TERMINAR JUEGO

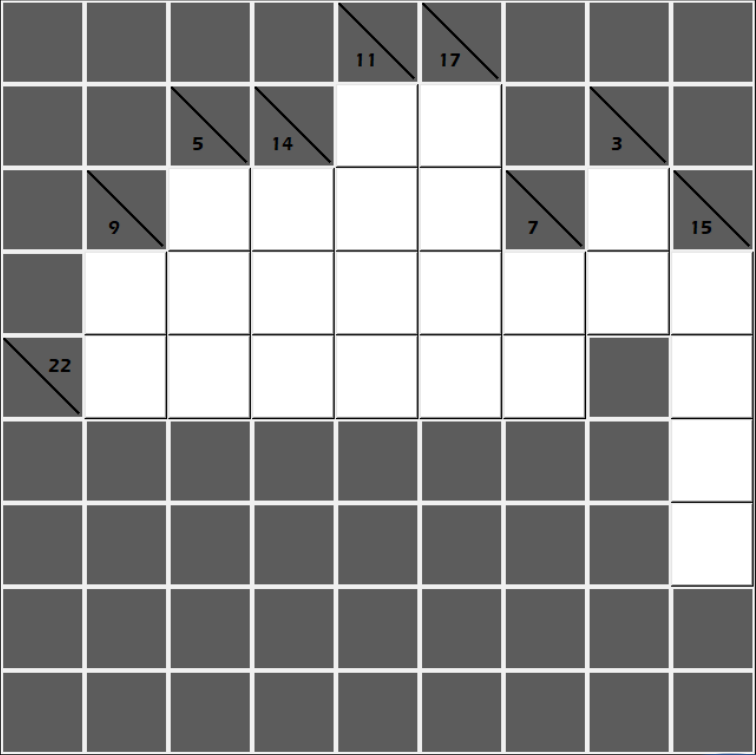
CARGAR JUEGO

Si ingresaste un numero equivocado puedes hacer uso del botón borrar casilla.

KAKURO GAME

Kakuro

Nombre de usuario:



A 9x9 grid for a Kakuro puzzle. Shaded cells are at (1,5), (1,6), (2,3), (2,4), (2,8), (3,2), (3,7), (3,9), (4,1), (5,1), (6,8), (6,9), (7,1), (7,2), (7,3), (7,4), (7,5), (7,6), (7,7), (7,8), (8,1), (8,2), (8,3), (8,4), (8,5), (8,6), (8,7), (8,8), (8,9), and (9,1) through (9,9). Numbers are placed in the top-left corner of some white cells: 11 at (1,5), 17 at (1,6), 5 at (2,3), 14 at (2,4), 3 at (2,8), 9 at (3,2), 7 at (3,7), 15 at (3,9), and 22 at (5,1).

1
2
3
4
5
6
7
8
9

INICIAR JUEGO

DESHACER

BORRAR CASILLA

TOP 10

Horas Minutos Segundos

REHACER

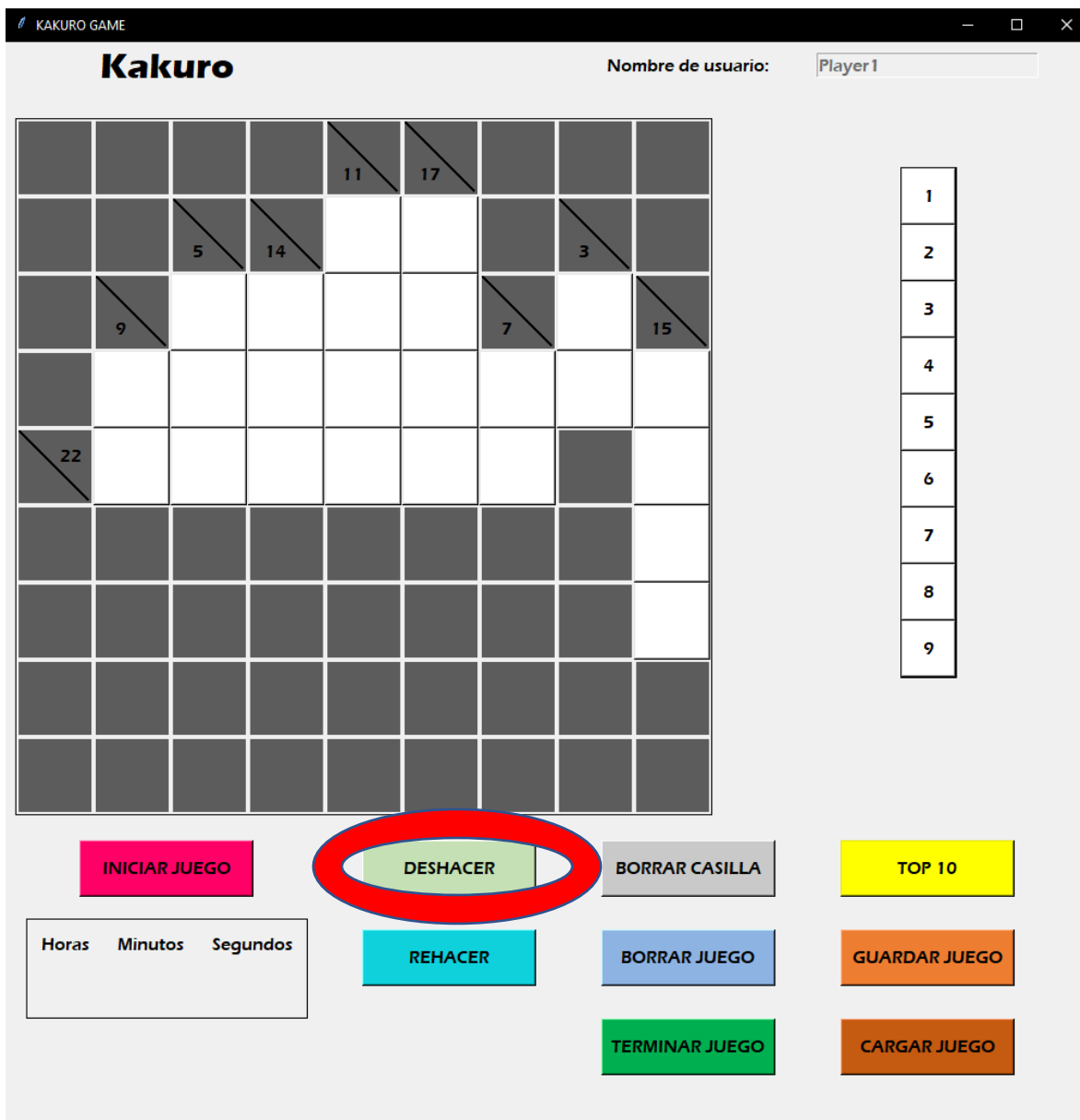
BORRAR JUEGO

GUARDAR JUEGO

TERMINAR JUEGO

CARGAR JUEGO

En caso de querer borrar tus últimos movimientos puedes utilizar el botón de deshacer e ira eliminando los últimos movimientos que realizaste.

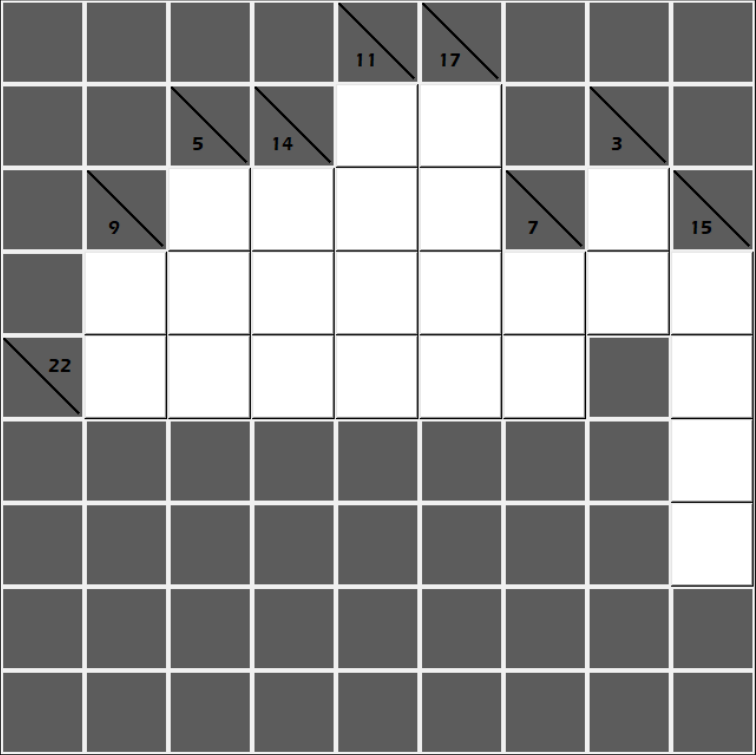


En caso de querer recuperar algún movimiento puedes darle al botón de rehacer.

KAKURO GAME

Kakuro

Nombre de usuario:



Grid numbers: 11, 17, 5, 14, 3, 9, 7, 15, 22

1
2
3
4
5
6
7
8
9

INICIAR JUEGO

DESHACER

BORRAR CASILLA

TOP 10

Horas Minutos Segundos

REHACER

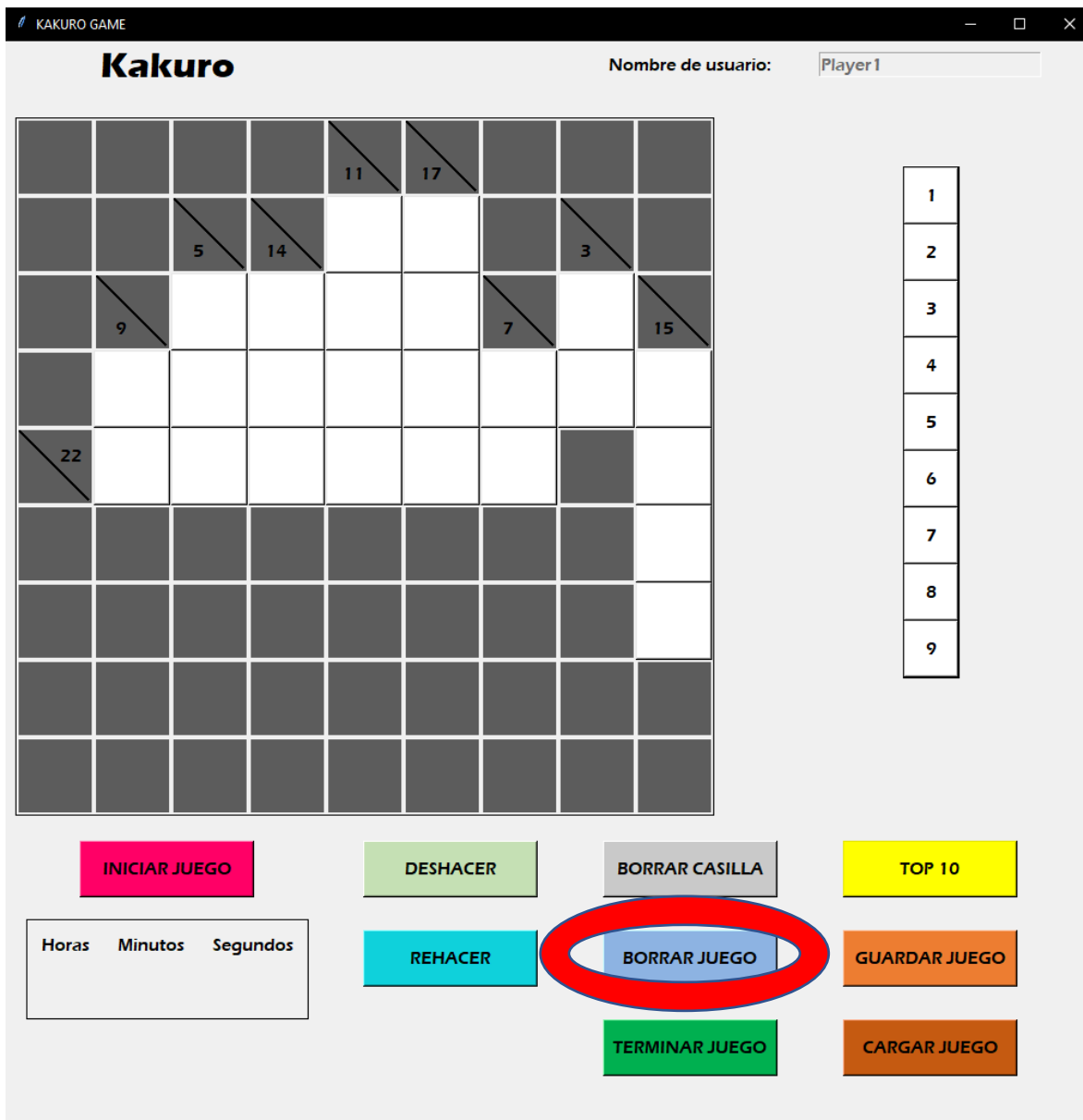
BORRAR JUEGO

GUARDAR JUEGO

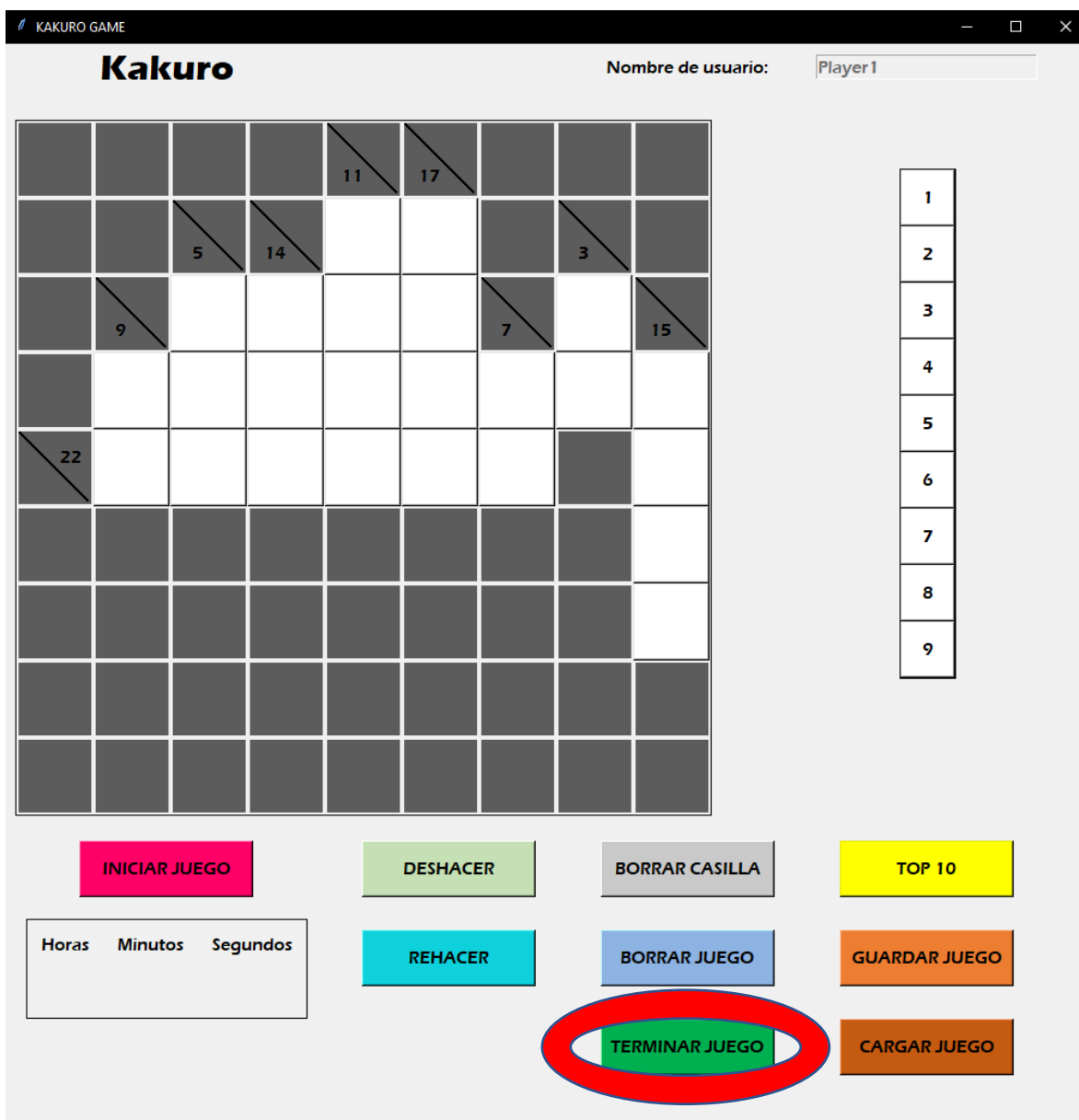
TERMINAR JUEGO

CARGAR JUEGO

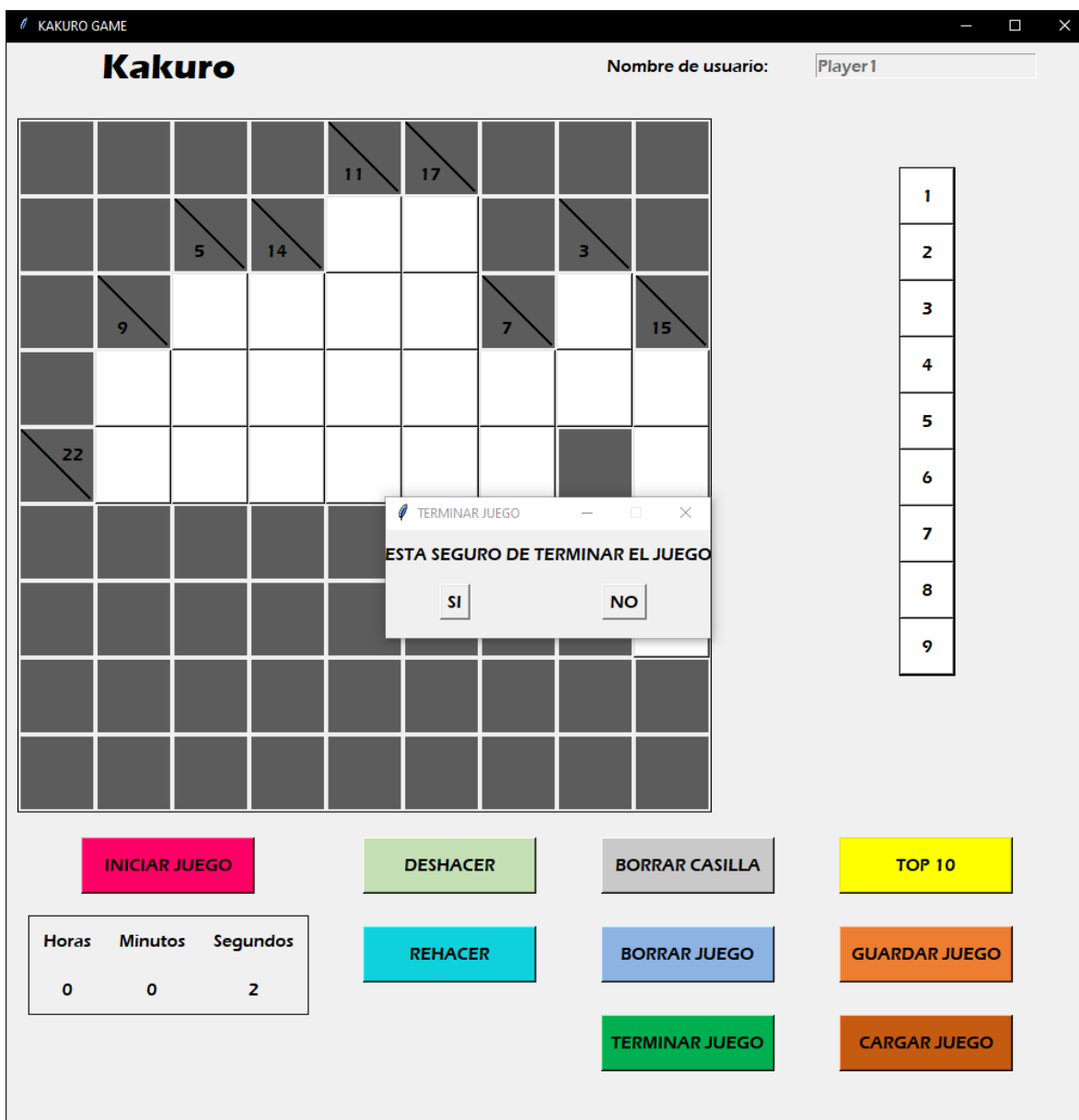
Si quieres empezar desde 0 la partida, únicamente tienes que seleccionar el botón “Borrar Juego”, aparecerá una ventana emergente que te preguntará si estás seguro, si seleccionas “Si”, automáticamente se borrará el juego y empezarás desde cero.



Si deseas finalizar el juego actual y comenzar otro nuevo, simplemente selecciona el botón "Terminar Juego".



A continuación, se abrirá una ventana emergente con opciones.



Para confirmar que deseas terminar el juego, selecciona la opción "Sí". De esta manera, se finalizará la partida actual y podrás comenzar un nuevo juego desde cero.

KAKURO GAME

Kakuro

Nombre de usuario:

					17			
8				12				
		5						
	7			15				
			14					

1

2

3

4

5

6

7

8

9

INICIAR JUEGO

DESHACER

BORRAR CASILLA

TOP 10

Horas

Minutos

Segundos

REHACER

BORRAR JUEGO

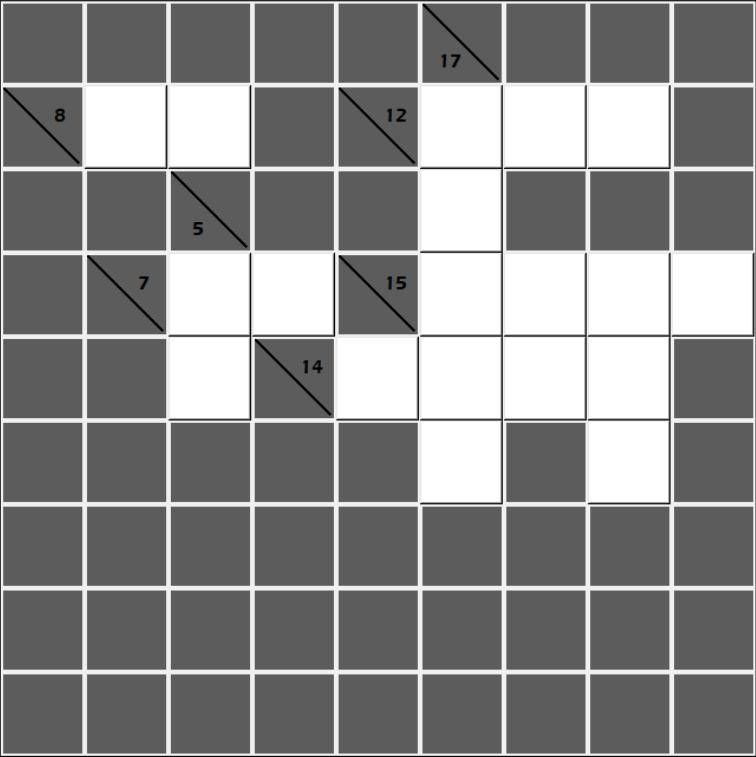
GUARDAR JUEGO

TERMINAR JUEGO

CARGAR JUEGO

Si quieres guardar la partida, selecciona el botón Guardar Partida para guardar automáticamente la partida.

Kakuro Nombre de usuario:



1
2
3
4
5
6
7
8
9

INICIAR JUEGO **DESHACER** **BORRAR CASILLA** **TOP 10**

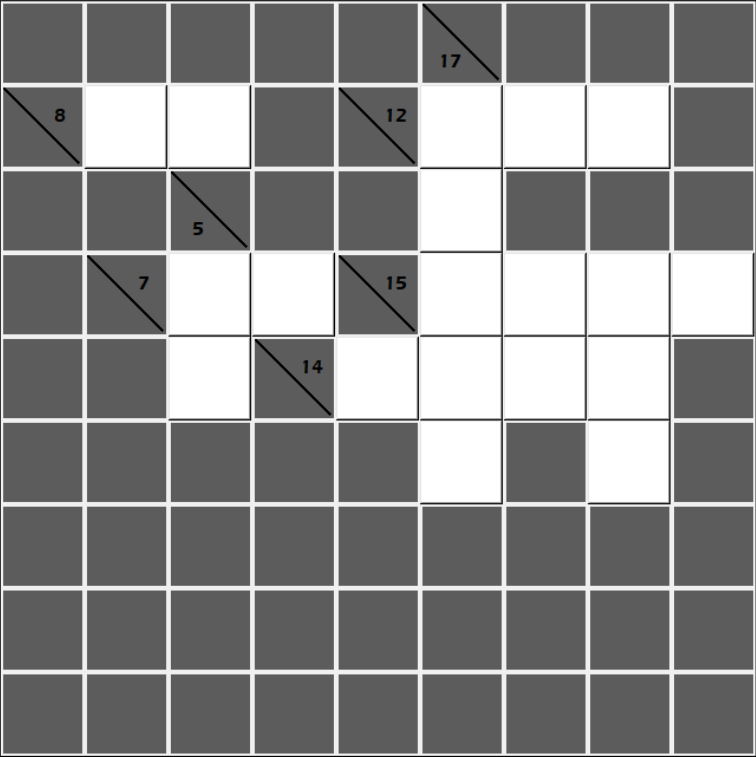
Horas Minutos Segundos **REHACER** **BORRAR JUEGO** **GUARDAR JUEGO** **TERMINAR JUEGO** **CARGAR JUEGO**

Si queremos jugar de nuevo esa partida, únicamente seleccionamos el botón “Cargar Partida”. Para jugar tienes que volver a presionar “Iniciar Juego”.

KAKURO GAME

Kakuro

Nombre de usuario:



1
2
3
4
5
6
7
8
9

INICIAR JUEGO

DESHACER

BORRAR CASILLA

TOP 10

Horas Minutos Segundos

REHACER

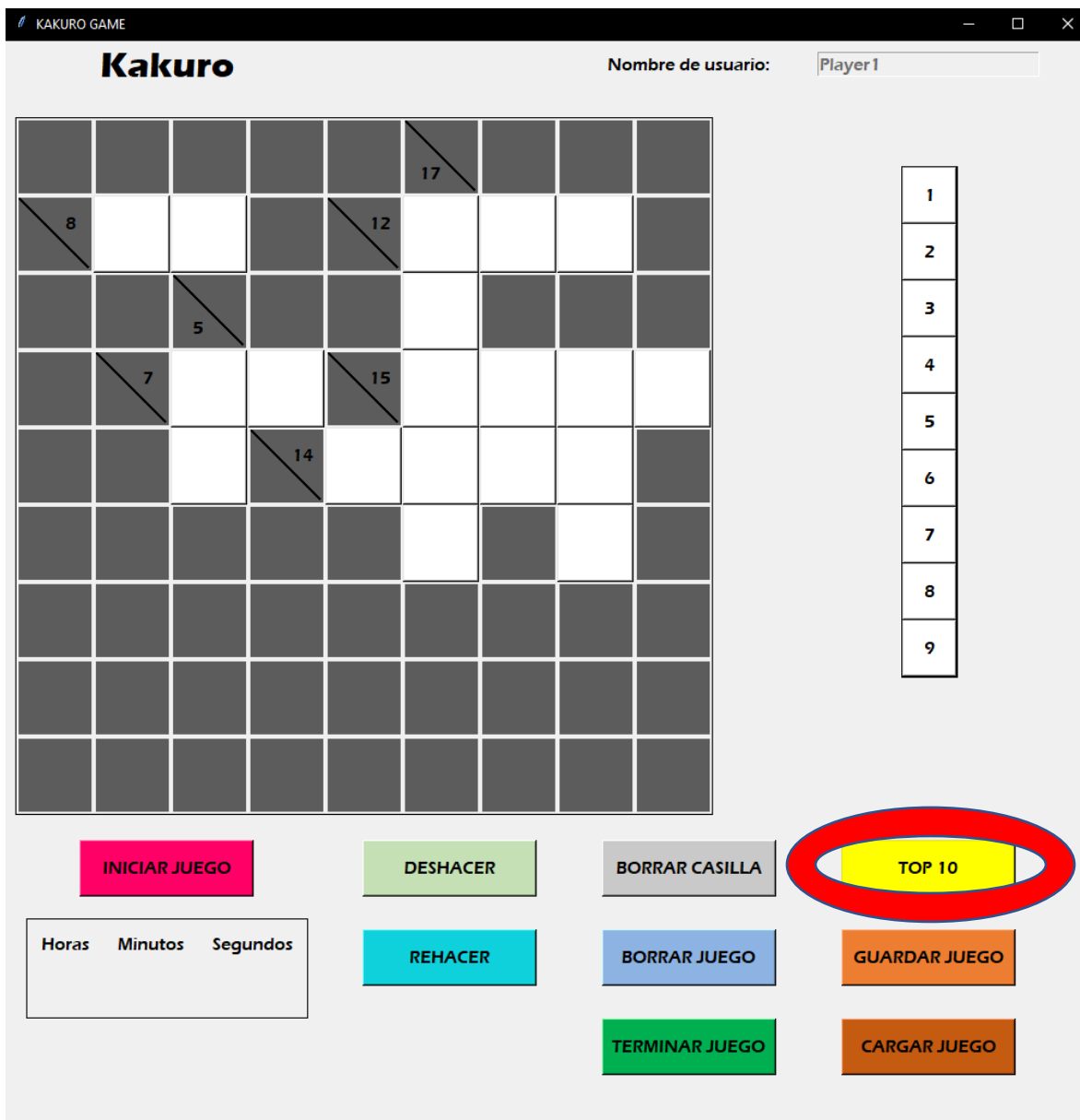
BORRAR JUEGO

GUARDAR JUEGO

TERMINAR JUEGO

CARGAR JUEGO

Para acceder al TOP 10, selecciona la opción “TOP 10”. Se te desplegará una ventana con los mejores 10 tiempos por cada nivel.



Una vez que completes el KAKURO completamente, se desplegará el top 10 automáticamente, en caso de haber completado un récord tu nombre se registrará automáticamente.

TOP 10

FÁCIL			DIFÍCIL		
Posicion	Nombre	Tiempo	Posicion	Nombre	Tiempo
1	Player 1	0:0:20	1	TheMastermind	0:52:5
2	Ledvin25	0:6:25	2	ProGamerZ	0:56:45
3	JuanGamer	0:8:32	3	GameChanger	1:65:30
4	YorchMmn	0:9:35	4	SpeedFreak	1:75:20
5	ProPlayer	0:12:45	5	NinjaAssassin	1:90:10
6	GamingMaster	0:16:15	6	EpicWarrior	2:120:25
7	EpicGamer123	0:18:50	7	AceStrategist	1:116:30
8	NinjaWarrior	0:19:10	8	GamingWizard	1:86:40
9	SpeedyGamer	0:17:55	9	QuickThinker	1:95:45
10	UltraGamer	0:18:45	10	StealthMaster	1:113:25

MEDIO			EXPERTO		
Posicion	Nombre	Tiempo	Posicion	Nombre	Tiempo
1	TheChamp	0:25:40	1	TheLegend	1:80:15
2	ProGamerX	0:28:15	2	ProGamerElite	2:120:30
3	GameMaster	0:32:20	3	GameMaestro	1:109:5
4	SpeedDemon	0:35:55	4	SpeedRacer	1:109:15
5	NinjaGamer	1:110:30	5	NinjaSensei	1:95:10
6	EpicPlayer	1:108:0	6	EpicGod	1:88:45
7	AceGamer	1:83:20	7	AceGamerPro	1:70:40
8	GamingExpert	2:125:10	8	GamingPhenom	1:94:10
9	QuickPlayer	1:115:0	9	QuickMaster	1:61:40
10	StealthGamer	1:98:15	10	StealthNinja	1:65:15

[Cerrar](#)

Fin.