

# Manual de Usuario - Totito Chino (Terminal)

## 1. Inicio

Al ejecutar el programa `./totito`, se mostrará el menú principal:

1. Nuevo juego
2. Cargar juego (si aplica)
3. Ajustes
4. Salir

Selecciona 1 para iniciar un juego nuevo.

## 2. Configuración inicial

- **Tamaño del tablero:** Ingresa ancho y alto en puntos (mínimo 3). Ej: 4 4
- **Número de jugadores:** Ingresa cantidad (mínimo 2).
- **Nombres:** Introduce el nombre de cada jugador. Si un nombre no proporciona inicial única, el sistema asignará una inicial automática y color opcional.

## 3. Controles (terminal)

- El tablero se muestra con puntos y líneas disponibles.
- Para colocar una línea, introduce la instrucción en el formato:  
`L x1 y1 x2 y2` (L = línea)  
Ej: `L 0 0 1 0` → conecta el punto (0,0) con (1,0).
- Para usar un PowerUp (si tienes), escribe:  
`P USAR <nombre_powerup> parametros...`  
Ej: `P USAR DL` (usar Doble Línea); si requiere objetivo, el sistema pedirá parámetros.
- Para pasar turno voluntario (si PowerUp PS): `PASE`

## 4. Interacción con PowerUps

- Cuando un jugador cierra una casilla, si hay un PowerUp visible en esa casilla, se agrega a la pila de PowerUps del jugador.
- Para ver tus PowerUps: comando `P VER`
- Para ver el tablero "clarividente" (ajustes): en Ajustes activa `Modo Clarividente` para que se muestren efectos de powerups.

## 5. Mensajes en pantalla

- Cuando cierras una casilla: se muestra ;Jugador X cierra casilla! Punto +1. Turno extra.
- Cuando activas PowerUp: se confirma su uso y efecto.
- Cuando un jugador intenta usar una línea bloqueada o prohibida: se muestra la razón y pierde turno si aplica.

## 6. Final del juego

- El juego termina cuando todas las líneas posibles están colocadas o no quedan movimientos.
- El sistema muestra:
  - Puntuación por jugador
  - Número de casillas cerradas
  - Desempates según reglas de la práctica (filas, columnas, isla más grande, powerups usados)
  - Mensaje final: ganador o empate técnico.