

Manual de Usuario

Índice

1. Introducción

1.1 Breve descripción del juego

1.2 Objetivo del manual

2. Cómo ejecutar el juego

2.1 Requisitos del sistema

2.2 Cómo ejecutar el juego

3. Estructura general

4. Guía por vistas

4.1 Menú Principal

- MainMenuView

4.2 Nueva Partida

- NewGameView

4.3 Continuar Partida

- LoadGameView

4.4 Gestionar Perfiles

- LoginView
- SingUpView
- ProfileView

4.5 Gestionar Diccionarios

- ManageDictionariesView

4.6 Ranking

- RankingView

4.7 Partida

- MatchView
- EndGameView

1. Introducción

Este es el manual de usuario de nuestro juego de Scrabble. Este documento está diseñado para ayudar al usuario a comprender y utilizar todas las funciones y pantallas que ofrece la aplicación. Aquí se encontrará una guía de qué se necesita para ejecutarlo correctamente y cómo hacerlo, además de una explicación detallada de cada pantalla, los elementos que la componen y las acciones que puedes realizar en cada una de ellas.

1.1 Breve descripción del juego

Scrabble es un juego de mesa clásico en el que los jugadores compiten por formar palabras sobre un tablero utilizando fichas con letras, cada una con un valor de puntuación. El objetivo es conseguir la mayor cantidad de puntos posible creando palabras válidas, aprovechando las casillas especiales del tablero que multiplican el valor de las letras o palabras. El juego combina estrategia, vocabulario y gestión de fichas y termina cuando se acaban las fichas o ningún jugador puede realizar más movimientos.

Además del juego en sí están también implementados un sistema de creación de perfiles de jugador, pudiendo así guardar las estadísticas de las partidas que se jueguen, así como un ranking para implementarlas. El juego también permite poder jugar partidas en diferentes idiomas.

1.2 Objetivo del manual

El objetivo de este manual es facilitar al usuario la navegación por el juego, resolver sus posibles dudas sobre el funcionamiento de la interfaz y asegurarle una experiencia de usuario óptima.

A lo largo de este manual, se aprenderá a iniciar sesión, crear un perfil, gestionar diccionarios, consultar el ranking, jugar partidas y aprovechar al máximo todas las opciones disponibles en el juego.

2. Cómo ejecutar el juego

2.1 Requisitos del sistema

Para poder ejecutar el juego correctamente, el sistema debe cumplir los siguientes requisitos mínimos:

- **Sistema operativo:** Windows, Linux o macOS.
- **Java:** Tener instalado Java JDK o JRE versión 8 o superior.
- **Memoria RAM:** Al menos 512 MB libres.
- **Espacio en disco:** Al menos 50 MB libres para el juego y los archivos de datos.
- **Resolución de pantalla recomendada:** 1024x768 o superior.

2.2 Cómo ejecutar el juego

Para compilar y ejecutar el juego basta con ejecutar la línea “make run-Presentation-LinMac” desde la carpeta base del juego, en caso de estar en Windows el comando deberá ser “make run-Presentation-Windows”.

3. Estructura general

La interfaz del juego está organizada en diferentes pantallas, cada una de las cuales cumple una función específica dentro del flujo de la aplicación. El usuario navega entre estas vistas a través de botones y menús, permitiendo acceder fácilmente a todas las funcionalidades del juego de una forma intuitiva y ágil.

A continuación se describe la estructura general de la aplicación:

- **Menú Principal:** Es la pantalla inicial desde la que se puede acceder a todas las opciones principales del juego, como iniciar una nueva partida, continuar una partida guardada, gestionar perfiles, consultar el ranking global o salir del juego.
- **Vistas de gestión y configuración:** Incluyen las pantallas para crear un nuevo perfil y modificar la información del usuario.
- **Vistas de partida:** Permiten jugar, ver el tablero, el atril de fichas, la información de la partida (puntuaciones, historial de jugadas, fichas restantes en la bolsa) y acceder a acciones como guardar o salir de la partida.
- **Vistas de consulta:** Como el ranking global de jugadores o la pantalla de carga de partidas guardadas.

Cada vista está diseñada para ser intuitiva y accesible, mostrando solo las opciones relevantes en cada momento. La navegación entre vistas se realiza mediante botones claramente identificados, y siempre existe la opción de regresar a la pantalla anterior o al menú principal.

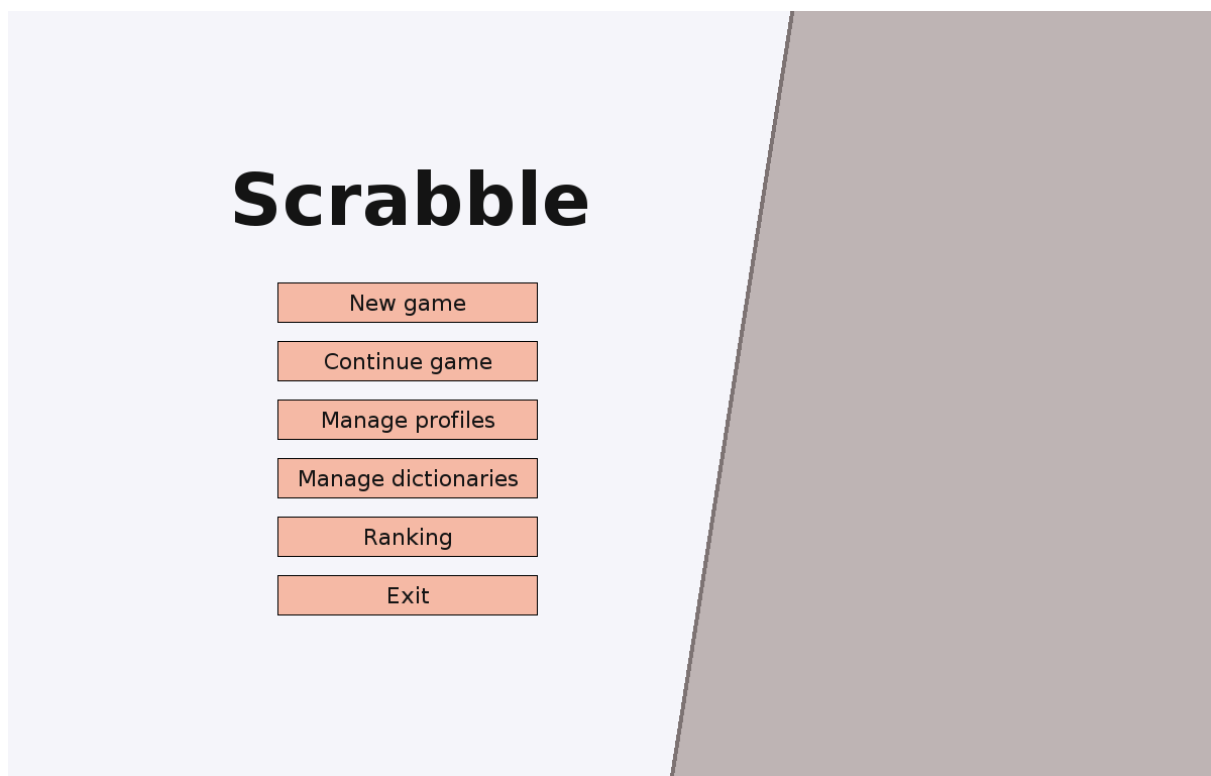
4. Guía por vistas

En esta sección se describen detalladamente todas las pantallas (vistas) que componen la interfaz del juego. Para cada vista se explica su función principal, los elementos y botones que contiene, y las acciones que el usuario puede realizar en ella.

Esta guía permite conocer el propósito de cada pantalla y cómo interactuar correctamente con las distintas opciones disponibles, facilitando así la navegación y el uso de todas las funcionalidades del juego.

4.1 Menú Principal

MainMenuView:



Esta es la vista del menú principal, es la primera pantalla que aparece al iniciar el programa, la función principal de esta es el acceso a las opciones principales del juego, para desplazarse entre ellas disponemos de una serie de botones que te permiten moverte entre las demás vistas, estos són:

- Botón de Nueva Partida:
Al pulsarlo nos dirige a la vista de NewGameView.
- Botón de Continuar Partida
Al pulsarlo nos dirige a la vista de LoadGameView
- Botón de Gestionar Perfiles
Al pulsarlo nos dirige a la vista de SignupView
- Botón de Gestionar Diccionarios
Al pulsarlo nos dirige a la vista de ManageDictionaryView
- Botón de Visualizar Ranking
Al pulsarlo nos dirige a la vista de RankingView
- Botón de Salir
Al pulsarlo se cerrará el programa

4.2 Nueva Partida

NewGameView



The image shows a 'New Game' configuration screen. It has a light blue background. At the top, the title 'New Game' is centered in a large, bold, black font. Below the title, there are two main configuration panels. The left panel is a vertical stack of three dropdown menus, each with an orange header and a light blue body. The first dropdown is labeled 'How many Human players do ...' and has the value '2' selected. The second dropdown is labeled 'How many AI players do you w...' and has the value '3' selected. The third dropdown is labeled 'What board size?' and has the value '7' selected. The right panel is a single dropdown menu with an orange header labeled 'What dictionary?' and a light blue body showing the value 'Catalan'. At the bottom right of the screen, there are two orange buttons with black text: 'START' and 'RETURN'.

New Game

How many Human players do ...
2

How many AI players do you w...
3

What board size?
7

What dictionary?
Catalan

START RETURN

Esta vista permite al usuario personalizar la partida que está a punto de empezar, para ello debe elegir una serie de opciones a través de menús desplegables, estos són:

- Desplegable número de jugadores humanos:
Se dan las opciones a elegir entre los números del 1 al 4, el número elegido será el número de jugadores humanos que habrá en la partida
- Desplegable número de jugadores IA:
Se dan las opciones a elegir entre los números del 0 al 4, el número elegido será el número de jugadores IA que habrá en la partida
- Desplegable tamaño de tablero:
Se dan las opciones a elegir entre los números 7, 15, y 25, el número elegido será el tamaño que tomará el tablero en la partida.

- Desplegable selección de diccionario:

Se dan las opciones a elegir entre los diccionarios cargados en el juego, el diccionario elegido será con el que se juegue la partida.

Una vez seleccionadas las opciones al gusto el usuario este tiene a su disposición dos botones:

- Botón de Comenzar Partida:

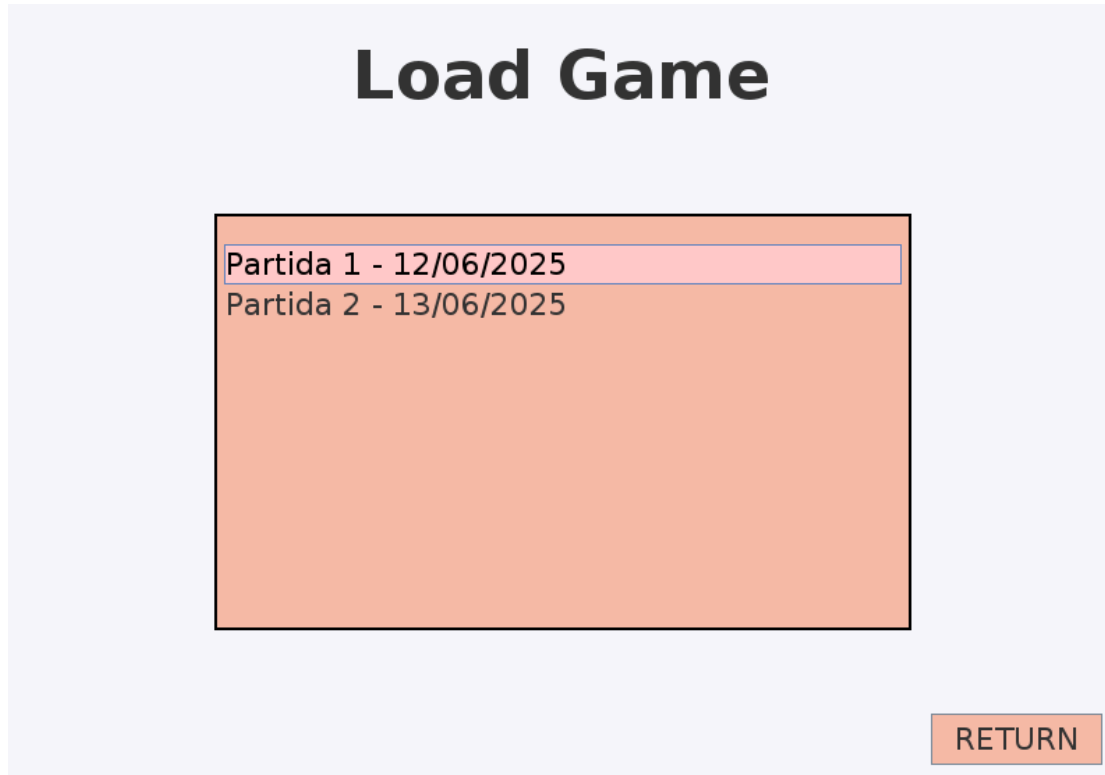
Antes de comenzar la partida se le mostrarán tantas vistas de inicio de sesión como jugadores humanos vayan a jugar la partida, cuando todos los jugadores estén dentro de sus perfiles se dará comienzo a la partida.

- Botón de Retorno:

Al pulsarlo se cancelará el proceso de creación de una nueva partida y se retornará al menú principal.

4.3 Continuar Partida

LoadGameView



Esta vista se encarga de mostrar al usuario las partidas ya iniciadas guardadas que existen y permite retomarlas.

Aparte de eso también se dispone de un botón de retorno para volver al menú principal.

4.4 Gestionar Perfiles

Esta vista permite al usuario registrar un perfil nuevo o iniciar sesión, para ello se disponen de los siguientes elementos:

- Campo Nombre de Usuario:

El nombre que se introduzca en él será usado como nombre del perfil que se creará. En caso de desear iniciar sesión, debe ser un nombre previamente registrado.

- Campo Contraseña:

La contraseña que se introduzca en él será usada como contraseña del perfil que se creará. En caso de desear iniciar sesión, debe ser la contraseña asignada al nombre de usuario con el que se registró el perfil.

- Botón de Inscribirse:

Si los parámetros son correctos, no existe un usuario con el mismo nombre y la contraseña no está vacía, se creará y guardará un nuevo perfil con ese nombre y contraseña, si se desea acceder con ese usuario se deberá iniciar sesión.

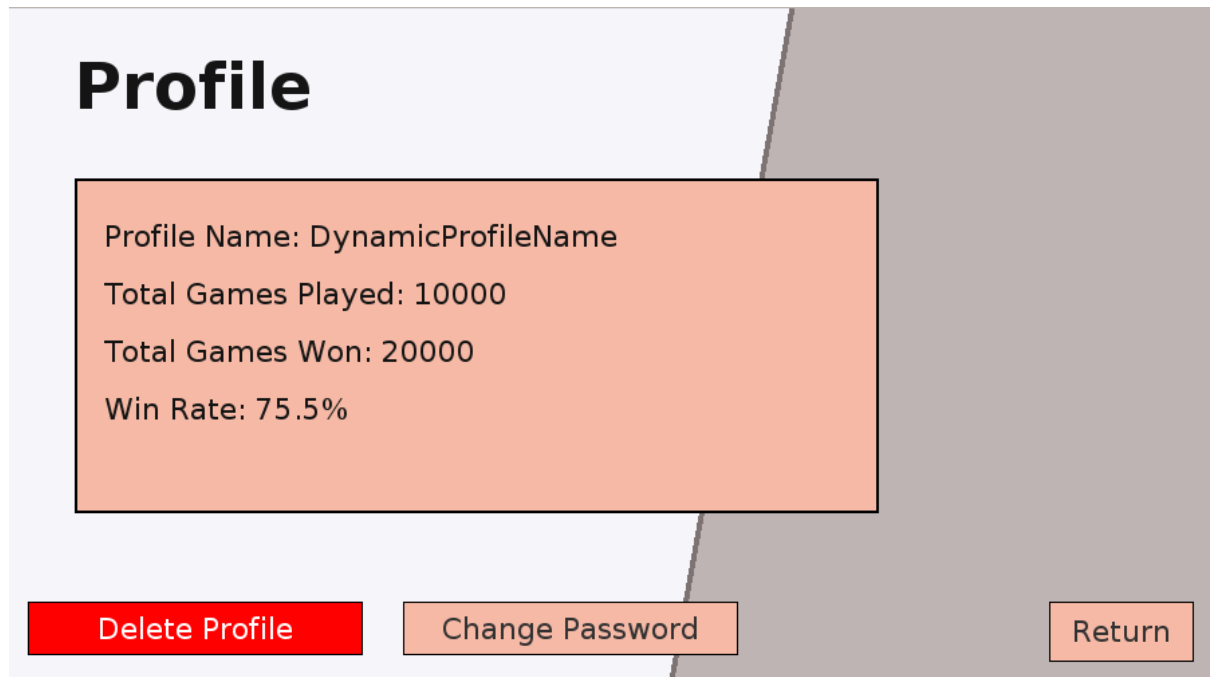
- Botón de Iniciar Sesión:

Si los parámetros son correctos, el nombre de usuario ya existe y la contraseña es la que corresponde a dicho nombre de usuario, se iniciará sesión con el usuario en cuestión.

- Botón de Cancelar:

Al pulsarlo se cancelará el proceso de creación de nuevo perfil y se retornará al menú principal.

ProfileView



Esta es la vista que te permite visualizar el perfil que está cargado actualmente en el juego. En esta se muestra una lista con:

- El nombre del perfil cargado
- El número de juegos que se han jugado con ese perfil
- El número de partidas ganadas con ese perfil
- El ratio de victorias del perfil

Además de esto el usuario dispone de 4 botones interactivos, estos son:

- Botón de Eliminar Perfil:
 - Al pulsarlo se eliminará el perfil actual del juego por completo, este cambio será irreversible.
- Botón de Cambiar de contraseña:
 - Al pulsarlo se abrirá un campo de contraseña donde el usuario podrá cambiar la contraseña del perfil actual y reemplazar la anterior.

- ## 4.5 Ranking

Ranking

RETU...

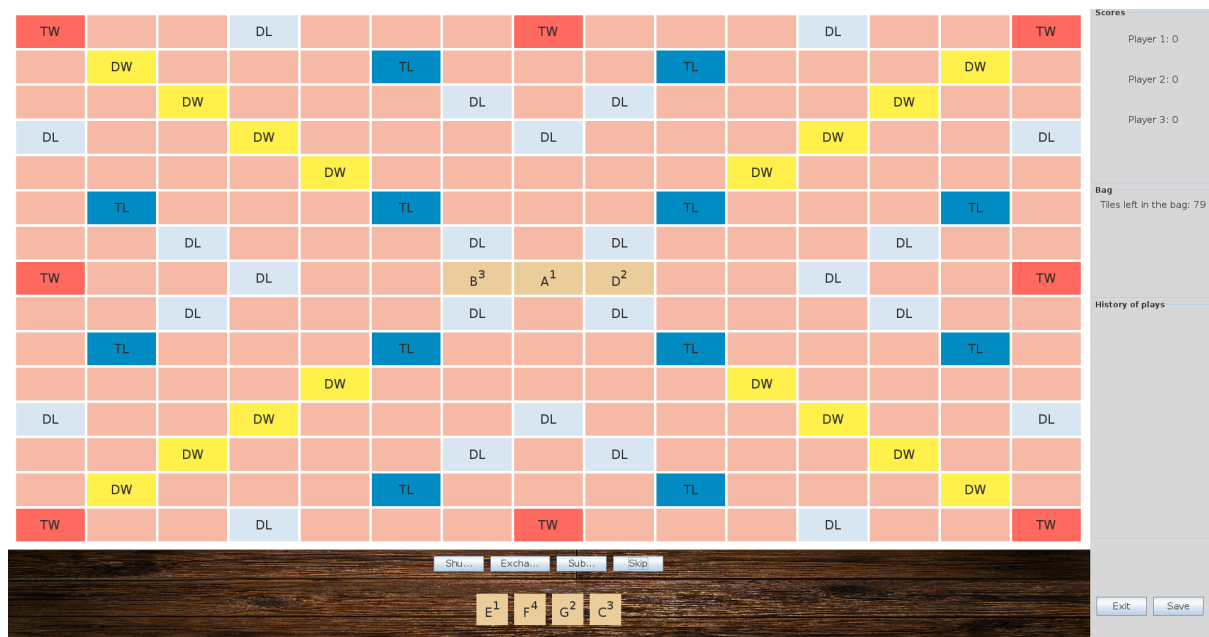
Esta vista permite ver las estadísticas de todos los jugadores registrados y los ordena según su número de partidas ganadas, las estadísticas por orden de izquierda a derecha de la tabla que forma el ranking són:

- La posición que ocupa el perfil en el ranking total
- El identificador del perfil
- El número de victorias
- La tasa de victorias
- El número total de partidas jugadas
- La media de puntos obtenidos por partida
- El idioma preferido

Además de la tabla el usuario tiene a su disposición un botón de retorno que al pulsarlo le devolverá a la vista del menú principal.

4.6 Partida

MatchView



Esta es la vista que se encarga de mostrar la partida actual mientras se está jugando, en esta se muestra en grande el tablero y sus casillas normales y multiplicadoras.

Al inicio de cada turno de un jugador humano la pantalla muestra las letras que contiene su atril en la parte inferior, el tablero con la disposición de letras actual y las estadísticas actuales de la partida en la parte derecha, estas estadísticas són:

- Las puntuaciones actuales de cada uno de los jugadores.
- El número de fichas restantes en la bolsa.
- El historial de jugadas anteriores.

El jugador también puede decidir colocar letras en el tablero, para ello tendrá que seleccionar la ficha que quiera colocar de su atril y luego presionar en la casilla vacía en la que quiera posicionarla (en el primer turno se debe iniciar desde la casilla central). Estas también pueden quitarse del tablero haciendo clic en ellas, al hacerlo se devolverán al atril del jugador, sólo se podrán eliminar las fichas que se hayan añadido en ese mismo turno.

Para la selección de opciones que puede elegir se dispone de varios botones:

- Botón de Mezcla (Shuffle):
Al pulsarlo mezclara entre sí las fichas restantes del atril del jugador con el objetivo de mostrarle combinaciones de secuencias de letras que quizá no haya contemplado.
- Botón de Cambio de letras:
Al pulsarlo saldrá un menú en el que el usuario podrá escribir por texto separado por guiones las letras de su atril que quiera cambiar, al presionar el botón de continuar se cambiarán por nuevas letras de la bolsa y se pasará de turno, también está la opción de cancelar esta opción.
- Botón de Jugar:
Al pulsarlo el sistema verificará que la jugada enviada por el jugador sea correcta, en caso afirmativo sumará los puntos y pasará de turno al siguiente jugador, sólo tendrá efecto cuando la jugada sea correcta, en

caso contrario no hará nada y esperará a que el jugador realice su turno correctamente.

- Botón de Pasar de Turno:

Al pulsarlo se pasará de turno al siguiente jugador.

- Botón de Guardar Partida:

Al pulsarlo se guardará la partida en el estado actual en el registro de partidas.

- Botón de Salida:

Al pulsarlo se saldrá de la partida actual y volverá al menú principal.

EndGameView

Game Over

Winner: Player 1

Player	Score
Player 1	120
Player 2	95
Player 3	80

RETU...

En esta pantalla se muestran las estadísticas finales de la partida una vez esta acaba, una vez finalizada, la información de la partida se actualiza en la memoria del juego y podrán visualizarse cambios en las estadísticas de los jugadores que hayan formado parte de la partida en sí.

En la parte superior de ella se encuentran primero un texto en grande anunciando que la partida ha acabado y debajo de este quién ha sido el ganador, debajo de ellos aparece una tabla que contiene los jugadores y sus respectivos puntos adquiridos en la partida, se mostrarán ordenados por mayor cantidad de estos.

Por último el usuario dispone de un botón de retorno que al pulsarlo le devolverá al menú principal.