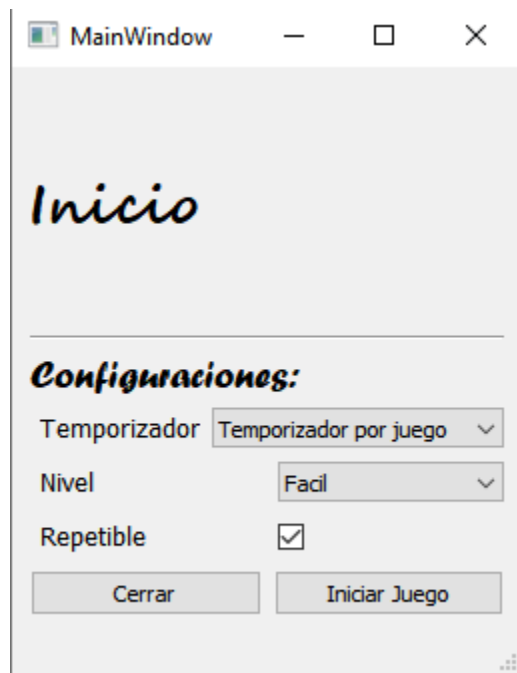
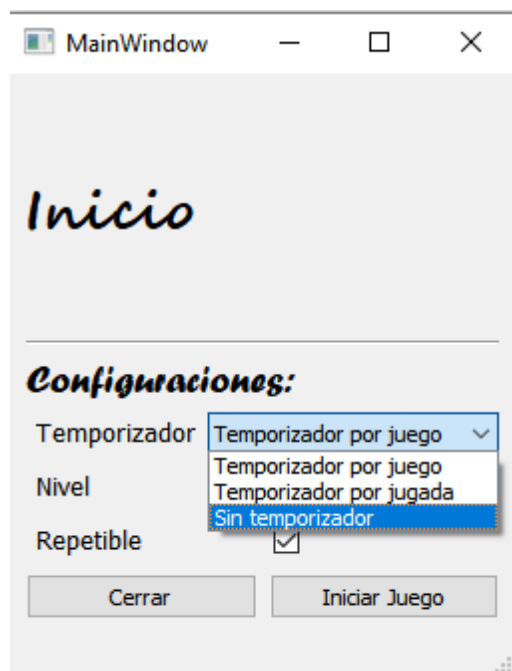


## MANUAL DE USUARIO

Al ejecutar el programa se desplegará la siguiente pantalla de inicio



En dicha pantalla usted tiene la opción de configurar la partida que esta por jugar

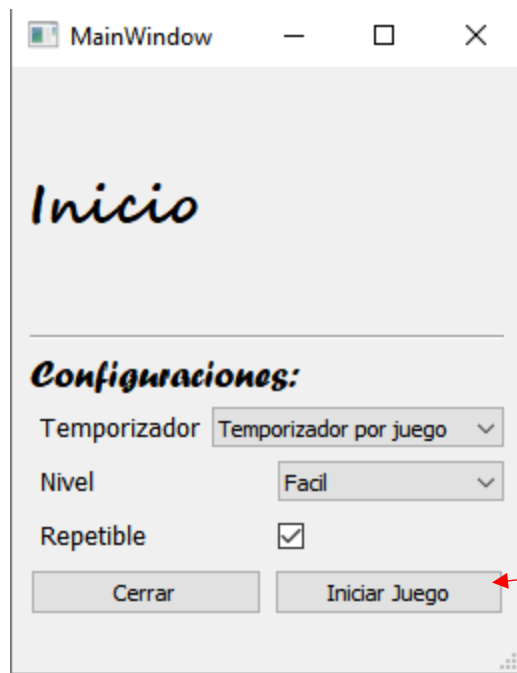


En la configuración de temporizador puede elegir alguna de las 3 opciones que aparecen

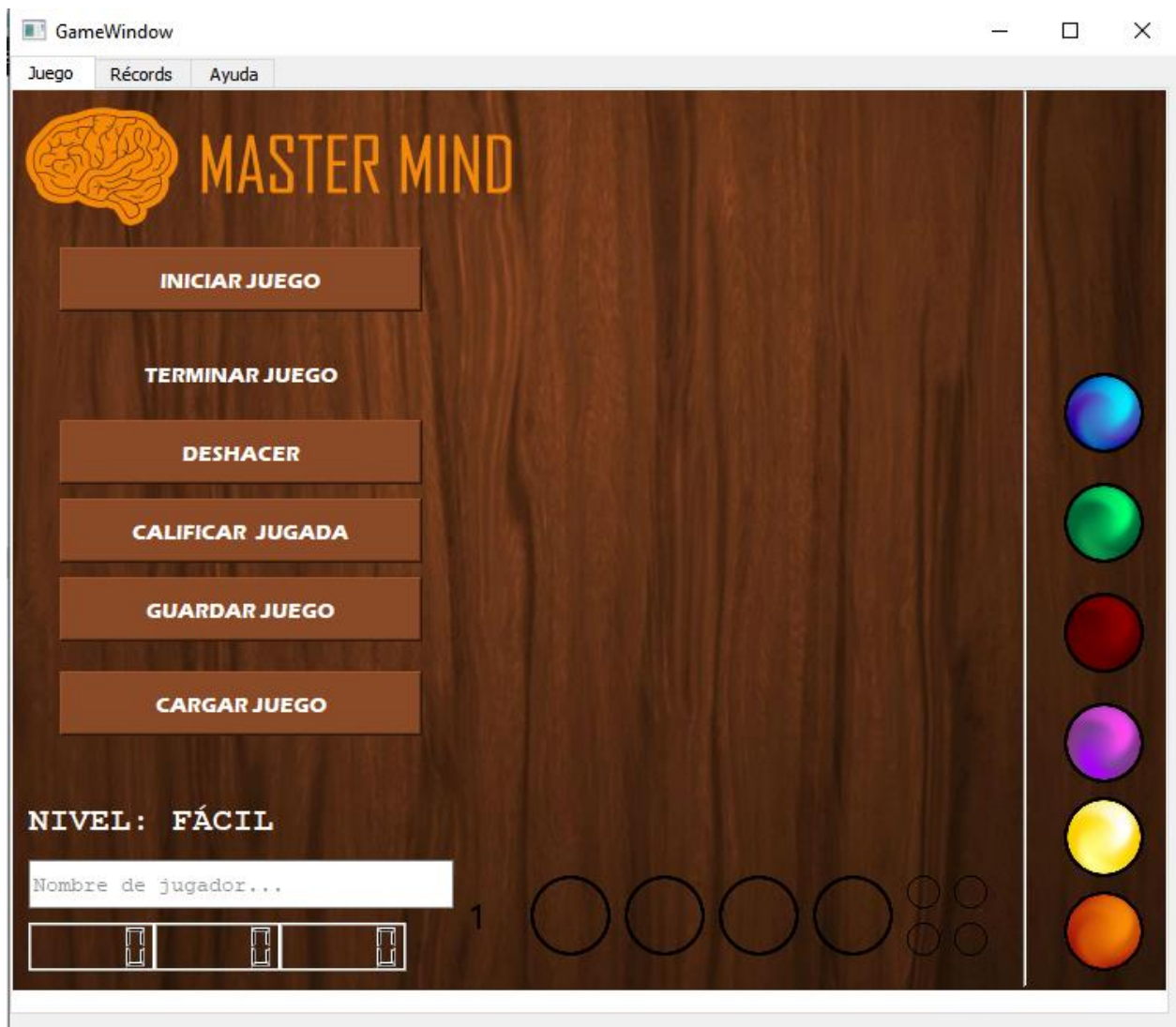
También puede seleccionar el nivel que desea jugar, nivel fácil permite 8 jugadas, nivel medio permite 7 jugadas y nivel difícil permite 6 jugadas

Por ultimo la casilla de repetible brinda la posibilidad al programa de repetir colores en la creación de la combinación respuesta, esto solo si se deja marcada la casilla de no ser así el programa generara una combinación sin colores repetidos

Una vez bien configurada su partida debe presionar le botón de iniciar juego



Una vez presionada se desplegará la siguiente pantalla



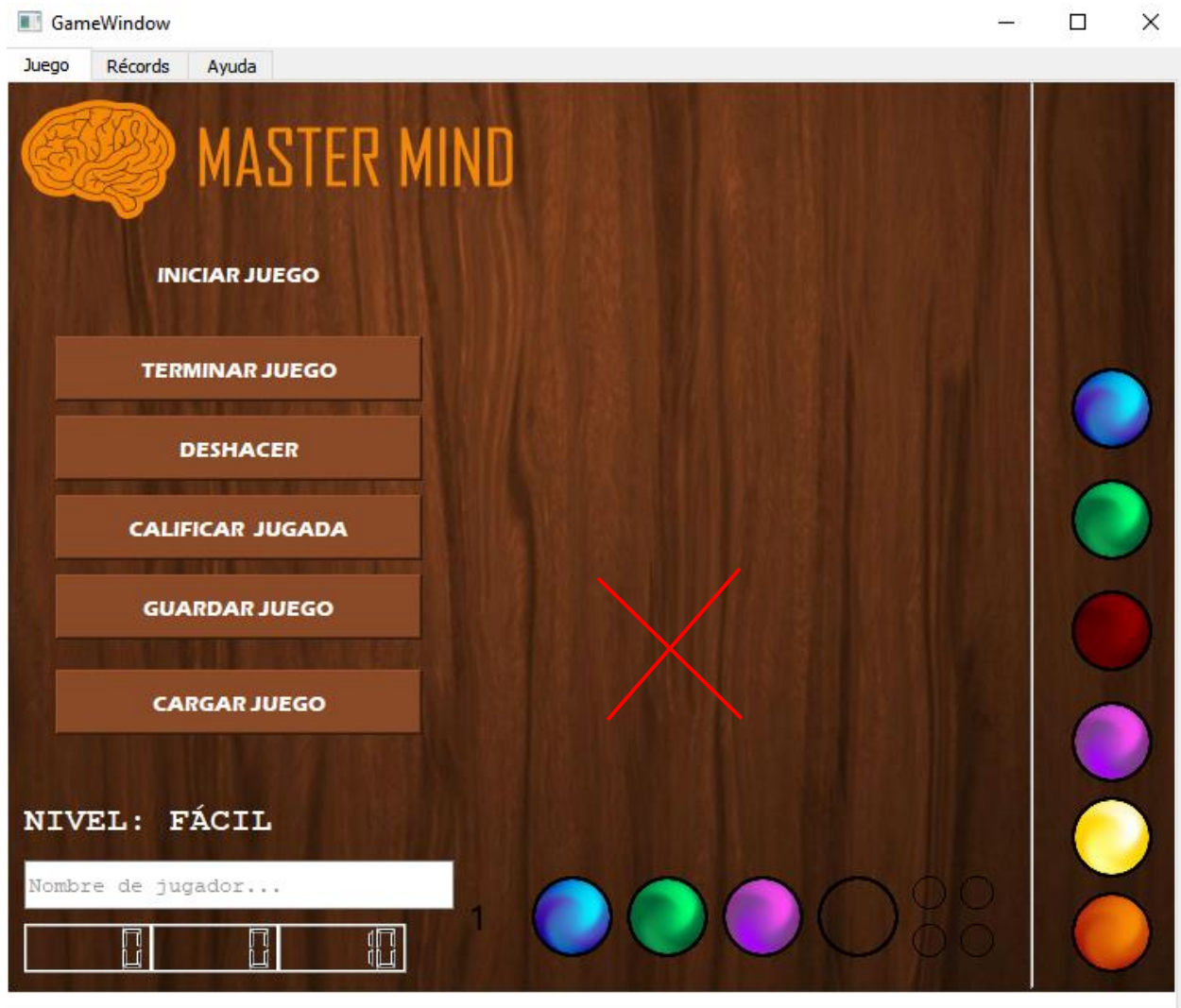
En esta pantalla podemos encontrar bastante información, para empezar una vez seleccionado el botón de iniciar juego se habilitará la opción de terminar dicho juego y también empezará a correr el cronometro

Además debe ingresar su nombre en la casilla de texto antes de iniciar el juego para quedar registrado en el control de records de si es deseado

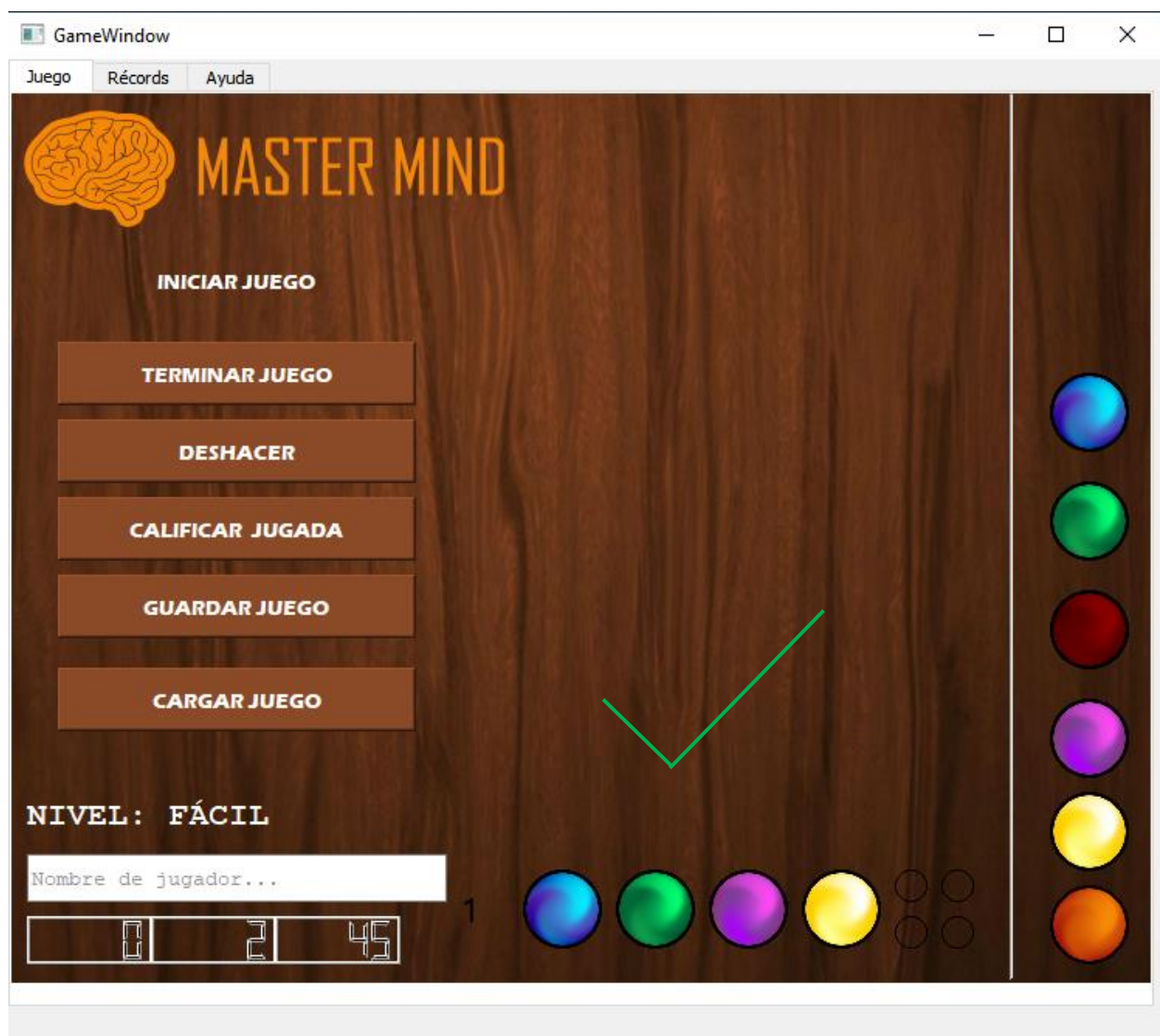
¡Ahora solo queda aprender a jugar!, una vez iniciada la partida el usuario puede seleccionar uno de los colores de la barra lateral derecha y luego seleccionar la casilla en la que lo quiere colocar, cabe destacar que el orden que prevalece es el que se registra cuando se coloca un color y no el del orden desplegado en pantalla

Aquí va un ejemplo

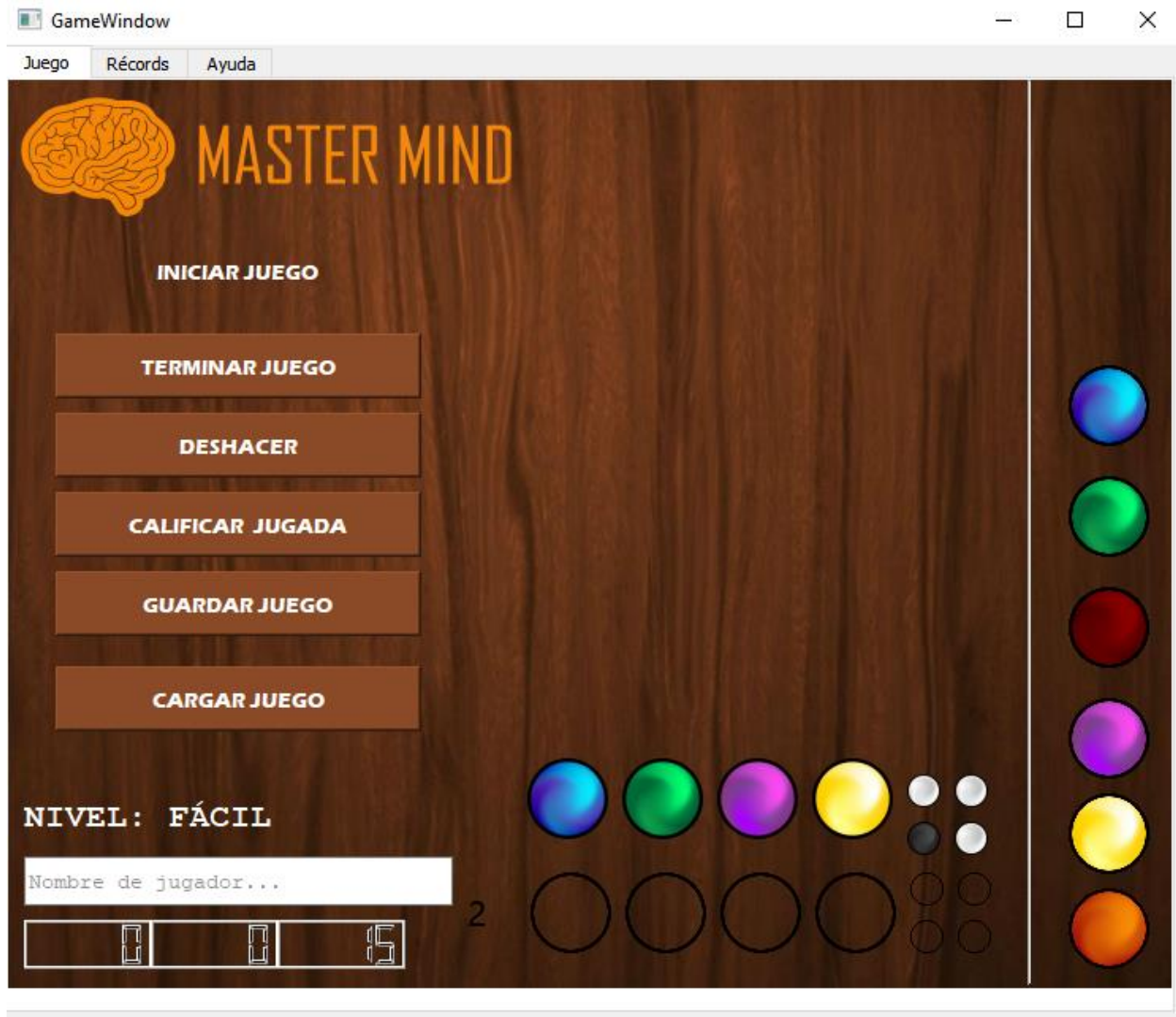
Esto es un ejemplo de jugada invalida ya que queda una casilla sin marcar



Esto es un ejemplo de una jugada valida



Una vez colocada la jugada en las casillas se debe presionar el botón de calificar jugada, una vez hecho el programa analizará la jugada y desplegará una nueva fila de jugada vacía, sin embargo también mantendrá en pantalla la jugada recién calificada

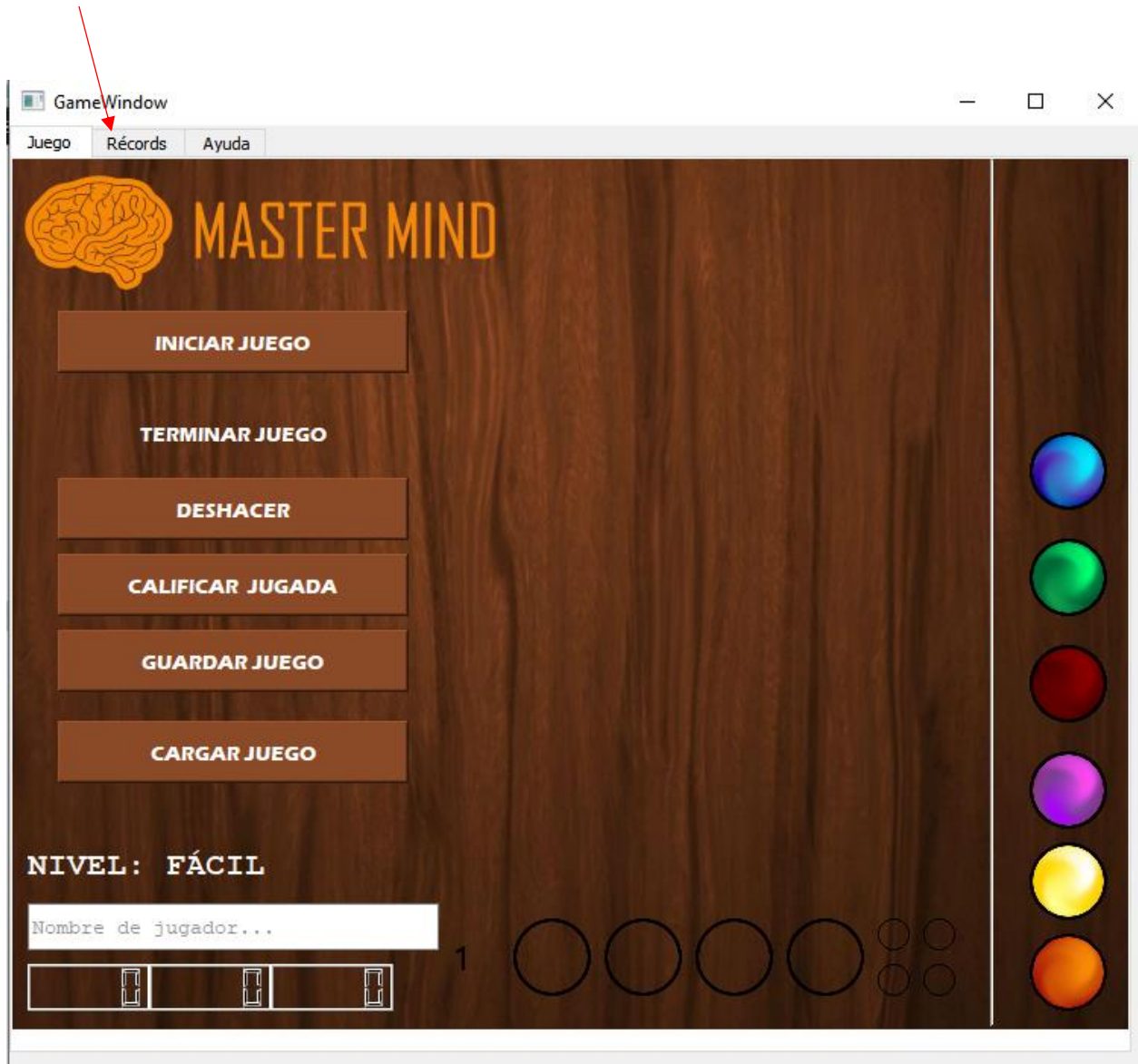


Así se vería una jugada calificada.

El programa también posee la capacidad de guardar el juego y cargarlo en otro momento presionando en ese orden los botones a la izquierda

Una vez se supere el tiempo por jugada o el tiempo total no se podrá seguir jugando





También se puede seleccionar la pestaña de records al presionarla se desplegará la siguiente pantalla

En esta pantalla se puede generar un pdf con todos los records guardados y tambien se puede visualizar dicho pdf

