



KFCN KFCN

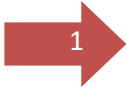


Manual de Usuario



DANIEL CAMACHO
IGNACIO GRANADOS
Tecnológico de Costa Rica
Ingeniería en Computación

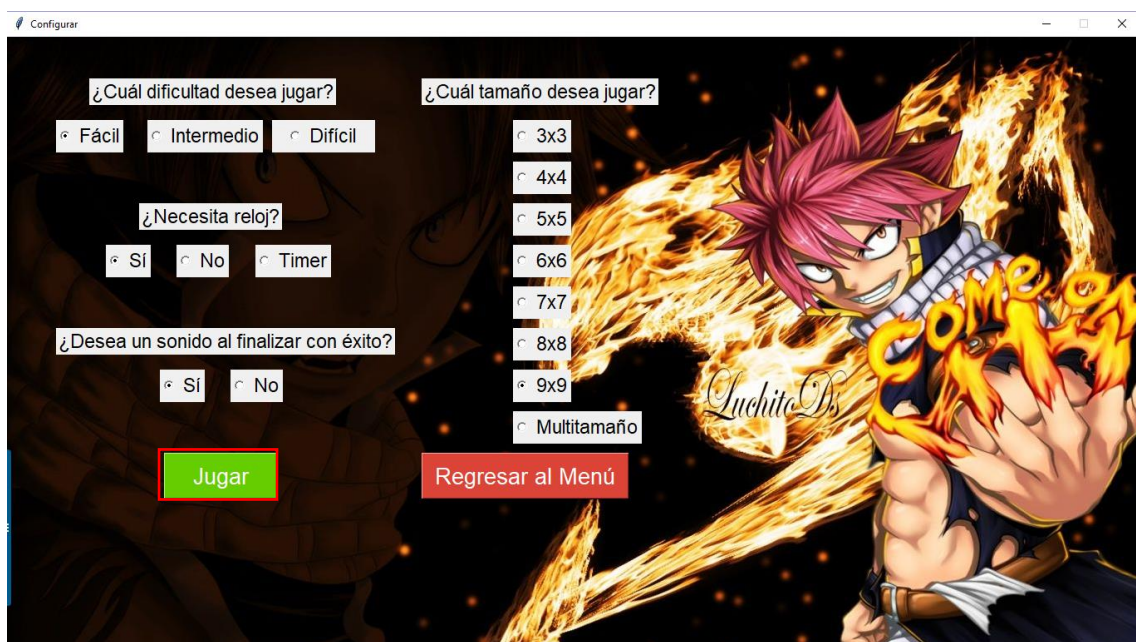
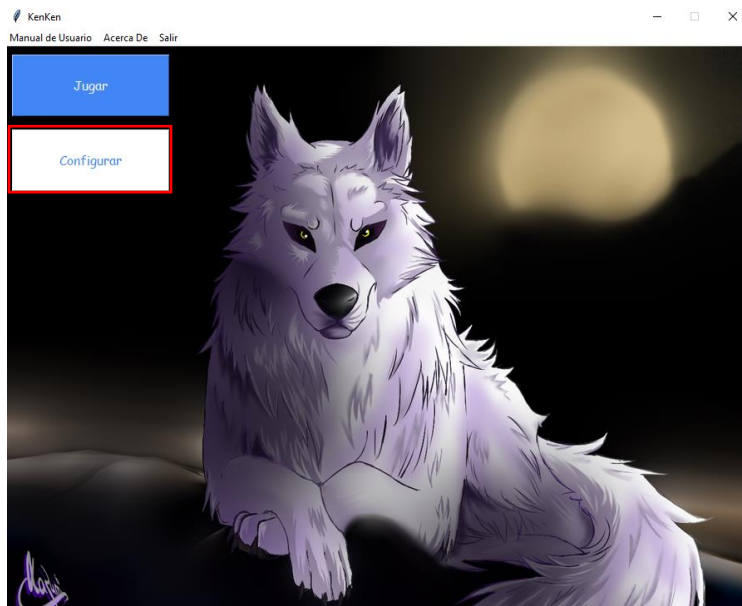




Bienvenidos al Manual de Usuario Ken ken

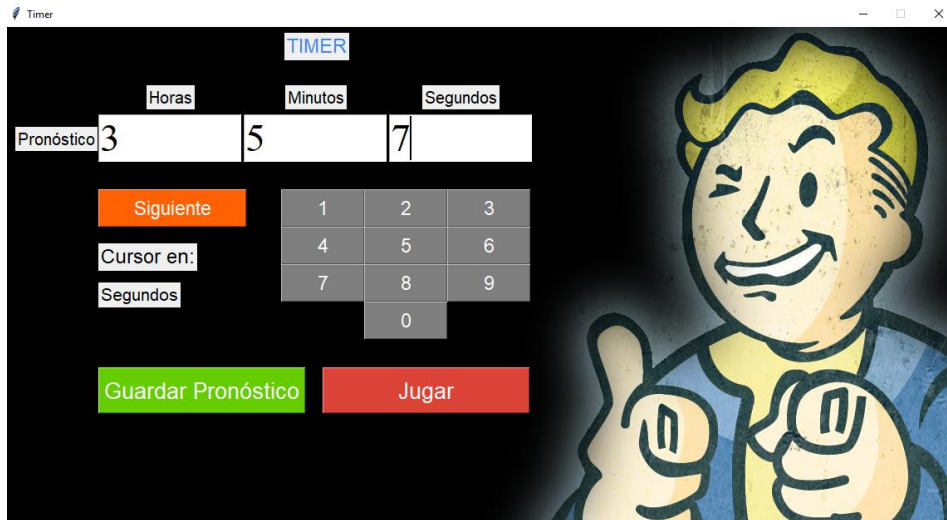
Botón Configurar

Cuando se selecciona este botón lo mandará a una ventada para que configure su modo de juego ya sea, fácil, intermedio o difícil o si lo quiere con sonido o no o si quiere cronometro, timer o sin ninguno de los 2, además deberá seleccionar el tamaño de cuadrícula para jugar. Tendrá que rellenar las modalidades del juego y luego de eso darle al botón jugar, si usted no llena alguna de las 4 el botón de jugar no va a funcionar, hasta que usted como jugador elija.

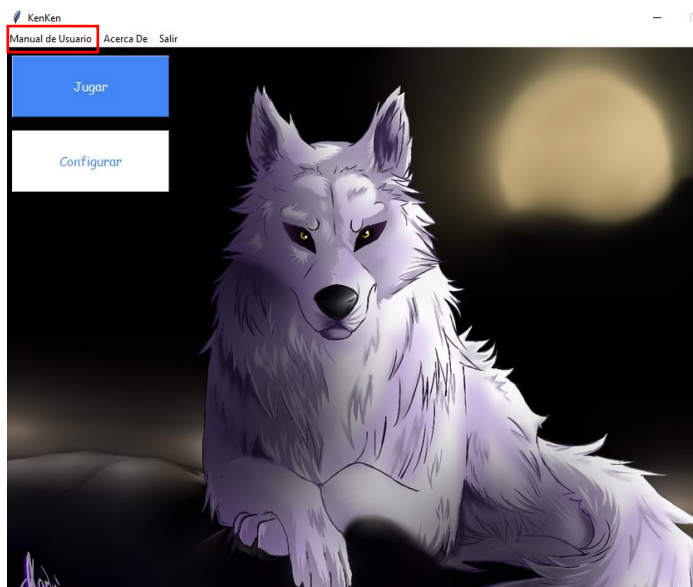




Si selecciona timer se desplegará una ventana para que configure el tiempo en caso de hacer más tiempo de lo propuesto te saldrá un mensaje de que si quieres seguir jugando entonces empezará el cronometro junto con tiempo que se había asignado. Para este tiempo se le coloca un botón llamado “siguiente” o que hará será ir pasando entre cuadros de texto para que coloquen el respectivo tiempo luego solo guardan el pronóstico y darle jugar.

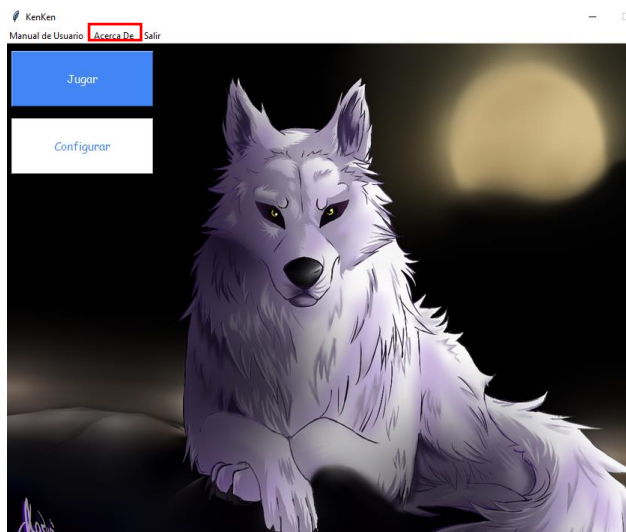


Al presionar donde dice manual de usuario va a desplegar este archivo



3

Al presionar Acerca De va a salir la versión y los integrantes del proyecto.



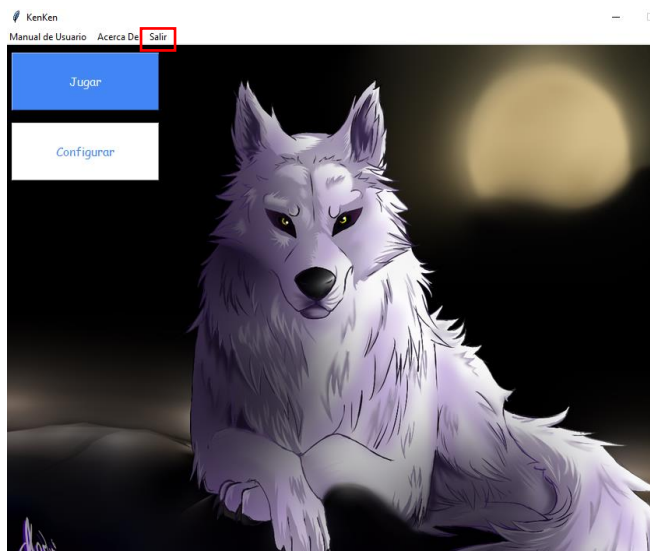
Acerca De



Tecnológico de Costa Rica
Curso: Taller de Programación
Proyecto 3: Kenken 2.0
Estudiantes:
Daniel Camacho
Jose Ignacio Granados
Semestre II
2018

Aceptar

Al presionar salir te va a preguntar si está seguro de querer salir y va a cerrar el juego.



Salir



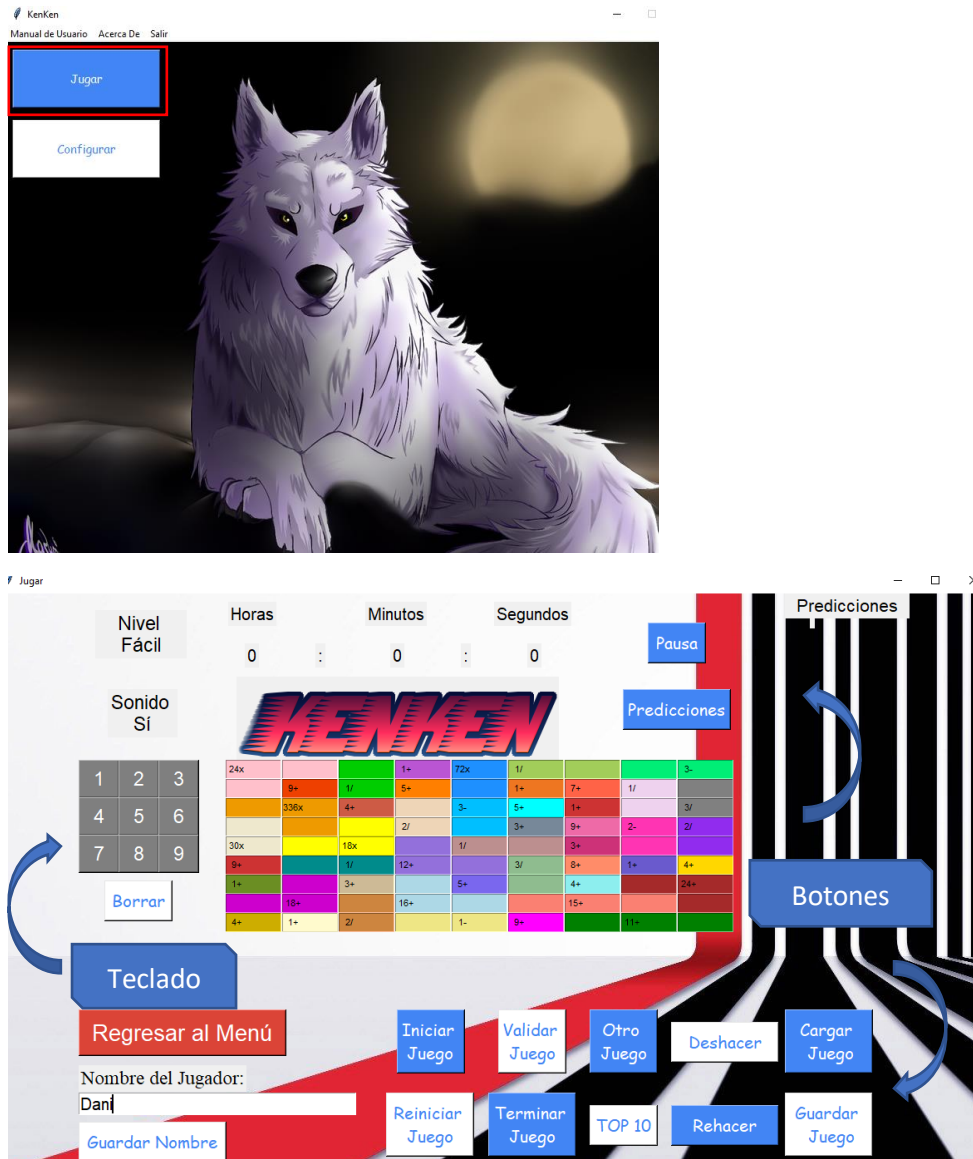
¿Seguro que desea salir del programa?

Sí

No

4

Al darle jugar aparecerá una cuadrícula con juego cargado y con los datos predeterminados que se le haya colocado.



Al darle iniciar juego empezará el juego, no obstante, se debe introducir un nombre mayor a 3 caracteres y menos de 30, porque si no el juego no empezará al introducir el nombre se debe presionar el botón de guardar nombre para empezar a jugar.

Botón iniciar juego

Después de introducir un nombre valido el juego comenzará.

Botón Validar juego

Te valida el juego y cuando este correcto dará un mensaje de Felicidades.

Botón Otro Juego

Te genera otro juego aleatorio de los que ya se tienen implementados te preguntará si quiere otro juego.

Botón Reiniciar Juego

Te genera el mismo juego desde 0 pero antes te pregunta si está seguro de hacerlo.

Botón Terminar Juego

Lo puede presionar en cualquier momento, pero antes te pregunta si está seguro de hacerlo, cuando esto sucede se borra tu nombre y si desea empezar nuevamente debes introducir un nombre.

Botón Top 10

Te genera una ventana con los mejores tiempos de los jugadores. Y además si desea generar un PDF le aparecerá una opción para poder generarlo.

Botón Pausa

Pausa el cronometro o timer.

Botón Rehacer

La funcionalidad de este botón es básicamente Rehacer una jugada que se había borrado.

Botón Deshacer

Al contrario del botón anterior la funcionalidad de este botón es Deshacer la jugada que se había realizado.

Botón Cargar Partida

Este botón permite cargar la ultima partida guardada, si usted está en una partida y presiona este botón perderá el progreso de la partida actual sustituyendo a la partida anteriormente guardada.

Botón Guardar Partida

Este botón lo que realiza es guardar la partida que usted desee para luego volver a jugar con solo cargar la partida.

Botón Predicciones

Básicamente, este botón genera varias combinaciones de posibles respuestas a las jaulas, basta con seleccionar la jaula y dale al botón de predicciones para que genera las posibles combinaciones, cabe resaltar que no existe combinaciones para solo un cuadro de jaula que posee solo un número por lo que es evidente que ahí solo va ese número.

**Botón Regresar al Menú**

Regresa al menú principal.

Botón Borrar

Borra lo que hay en la casilla que está seleccionada.

Teclado

Son los botones de los números que se pueden usar para completar el juego se selecciona la casilla y con ellos se coloca el número.

Imágenes sujetas a la versión 2.0 del juego.