

Manual de usuario
Brandon Josué Pinto Méndez
201930236

Juego

El juego es de consola y nos muestra la siguiente ventana al iniciar:

```
-----Bienvenido a Solitario-----
      1          2      3      4      5
Q<>r  | |      | |      | |      | |
K!!n   []      []      []      []      []      []
      2E3n      []      []      []      []      []
          2!!n      []      []      []      []
              A<>r      []      []      []
                  10E3n      []      []
                      QE3n      []
                          Q!!n

 6      7      8      9      10     11     12
1) cambiar carta del top
2) Mover alguna carta
3) Regresar (Muerte)
4) Ver Carta
5) Finalizar juego
Que desea hacer?
```

Podemos notar el tablero y una serie de opciones:

Números de casilla:

Estos son números los cuales nos indican una casilla, esto con el fin de poder mover cartas a nuestro gusto.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Tablero:

El tablero cuenta con varias secciones en la parte posterior tenemos a la izquierda la carta que representa la baraja y a la derecha los 4 espacios para ir depositando todas las cartas de un mismo palo, debajo de esto tenemos las cartas en orden donde solo la última nos muestra su valor.

```
Q<>r  | |      | |      | |      | |
K!!n   []      []      []      []      []      []
      2E3n      []      []      []      []      []
          2!!n      []      []      []      []
              A<>r      []      []      []
                  10E3n      []      []
                      QE3n      []
                          Q!!n
```

Opciones:

Existen varias opciones, la primera hace la función de cambiar la primera carta, la segunda opción nos sirve para mover carta, la tercera opción nos deja regresar una jugada, la cuarta opción nos deja ver cartas alrededor de una carta indicada y la quinta opción finaliza el juego.

```
1) cambiar carta del top
2) Mover alguna carta
3) Regresar (Muerte)
4) Ver Carta
5) Finalizar juego
Que desea hacer?
```

1)

Ejemplo de la primera opción:

cuando la segunda cola está vacía:

```
Q<>r  | |
```

Cuando la cola tiene una carta:

```
      1
4<>r  []
```

2)

Al elegir mover una carta nos pedirán 2 Números para saber que carta moveremos, luego de esto se realizará el movimiento y se verá reflejado en el tablero:

```
Escriba el numero de casilla donde se encuentra la carta9
Escriba el numero de casilla donde quiere mover
La carta8
Movimiento completado.

      1          2          3          4          5
4<>r  []          | |          | |          | |          | |

K!!n    []      []      []      []      []      []
      2E3n    []      []      []      []      []
              2!!n    5<3r    []      []      []
              A<>r          []      []      []
                      10E3n    []      []
                          QE3n    []
                              Q!!n

6          7          8          9          10         11         12
```

3)viendo el anterior al poner la opción 3 nos queda la siguiente:

```

1
4<>r  []
      | |      | |      | |      | |
2
K!!n   []      []      []      []      []      []
      2E3n      []      []      []      []      []
          2!!n      []      []      []      []
              A<>r      []      []      []
                  10E3n      []      []
                      QE3n      []
                          Q!!n

```

4)la opción 4 nos pregunta en donde queremos ver y el numero de carta que queremos ver luego nos muestra las 2 cartas alrededor.

```

Escriba el numero de casilla donde se encuentra la carta en el tablero9
Escriba el numero de Fila de la carta que quieras ver2
1
4<>r  []
      | |      | |      | |      | |
2
K!!n   []      []      4<3r      []      []      []
      2E3n      []      []      []      []      []
          2!!n      5<3r      []      []      []
              A<>r      []      []      []
                  10E3n      []      []
                      QE3n      []
                          Q!!n

```

5) con esta opción salimos del juego sin ganar:

```

Casi lo consigues! suerte a la proxima
Process finished with exit code 0

```