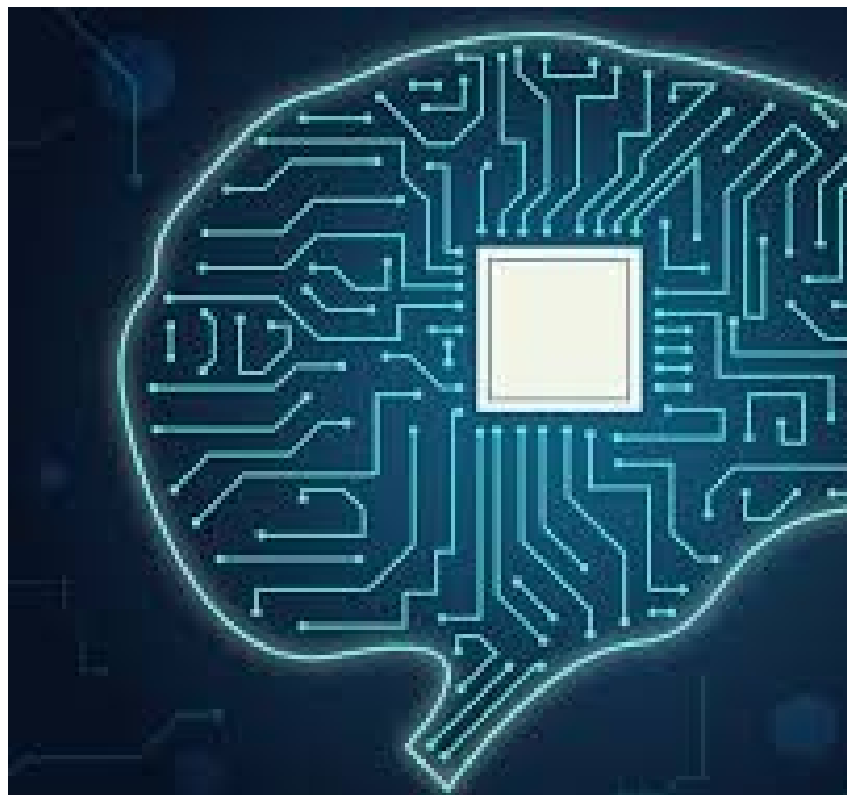


Manual de usuario para laberinto

Nombres de participantes: Erick Daniel Alvarez Ayala

Jesús Fernando Lira Pérez



Índice

| | |
|---|----|
| Requerimientos de instalación..... | 2 |
| Instalación..... | 2 |
| Iniciar..... | 2 |
| Cargando personajes, pesos y colores..... | 4 |
| Estado inicial y final del mapa..... | 9 |
| Opciones de juego..... | 11 |

Requerimientos de instalacion

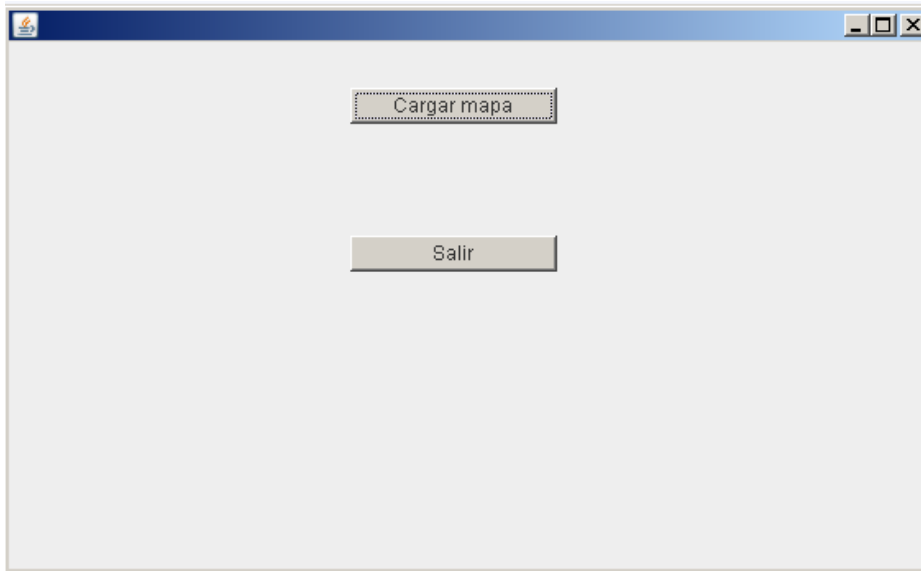
Tener instalada la versión de Java SE 9 update 55 o mayor

Instalar

Para instalar nada más es necesario correr el archivo “.jar”

Iniciar

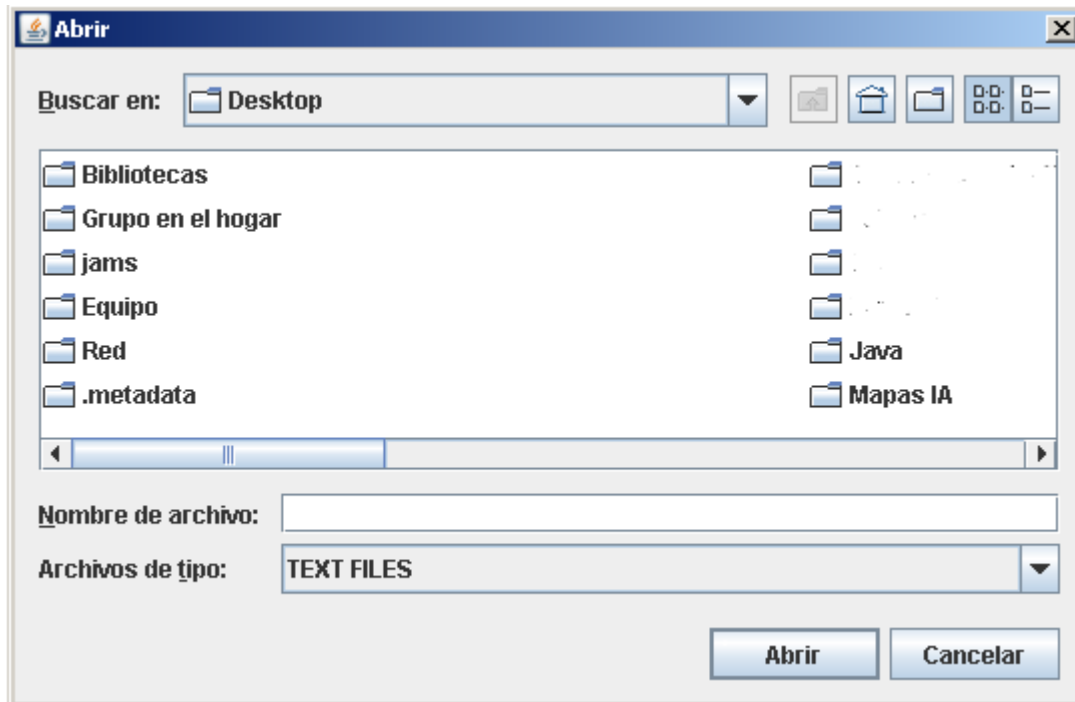
Para iniciar, una vez que se haya ejecutado el programa, te saldrán dos opciones, “cargar mapa” o “salir”



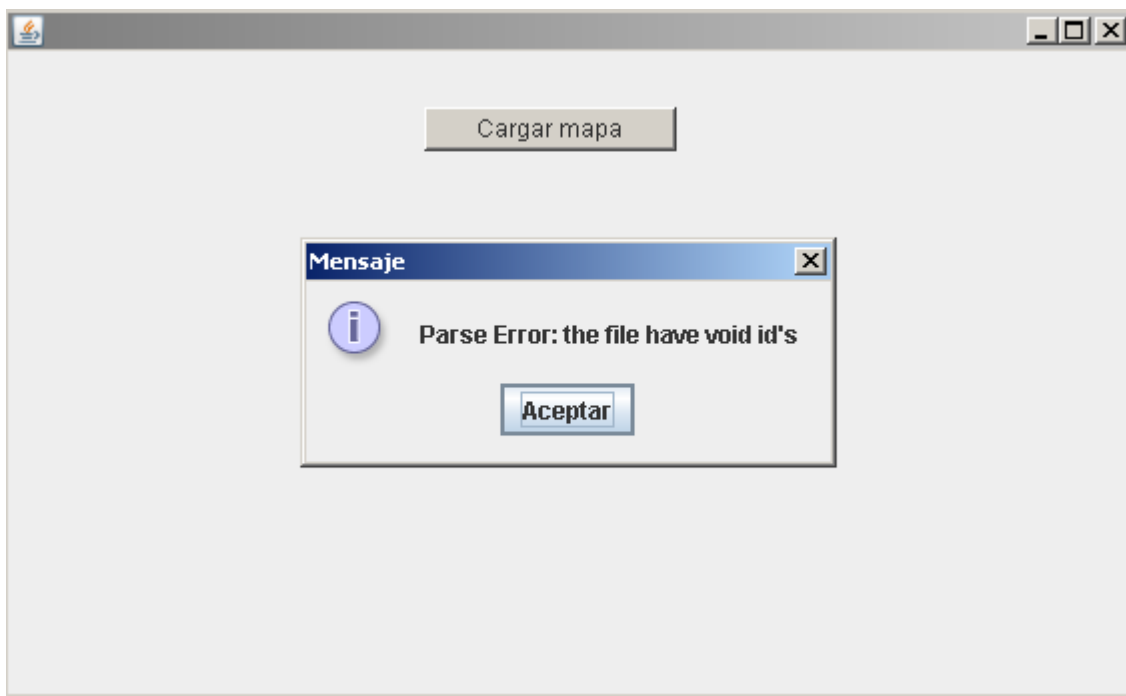
Cuando escoges “cargar mapa” saldrá un menú donde podrás explorar entre carpetas y seleccionar archivos con extensión .txt para la creación de un mapa.

Ve a la carpeta donde tengas los mapas y selecciona uno.

Nota: Por default este mandará a el escritorio



Si el mapa no es simétrico (nxm) te mandará error y no podrás avanzar al siguiente menú, tendrás que reescoger mapa dando click en “aceptar” y de nuevo “cargar mapa”.



Cargando personaje, pesos y colores

Una vez seleccionado el mapa correcto tendrás un menú donde deberás de cargar el color del mapa, al personaje y sus pesos.

Se verá algo así.

The image shows a software window with a light gray background. It contains several sections for configuration:

- Camino**: A dropdown menu showing '0', a 'Color' button, and a 'Nombre camino' text input field. Below these is an 'AgregarCamino' button.
- Personaje**: A text input field, a 'Color Personaje' button, and a 'Color: Not set.' label. Below these are two 'Agregar Ser' and 'Borrar Ser' buttons.
- Personaje**: A dropdown menu, a 'Camino' dropdown menu showing '0', and a 'Peso' text input field. Below these are two 'Agregar Peso' and 'Borrar Peso' buttons.
- Terrenos**: A table with columns 'id', 'name', and 'color'. It contains two rows with '0' and '1' in the 'id' column.
- Seres**: A table with columns 'name', 'terreno', and 'peso'. It is currently empty.

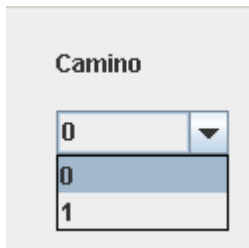
At the bottom center, there is a 'preview' label and a 'Siguiente' (Next) button.

En “camino” verás los números detectados por el txt



A screenshot of a user interface element labeled "Camino". It features a dropdown menu with the number "0" selected and a small downward-pointing arrow to its right.

Cuando clickeas sobre la flecha tendrás la opción de escoger entre los diferentes caminos que hay



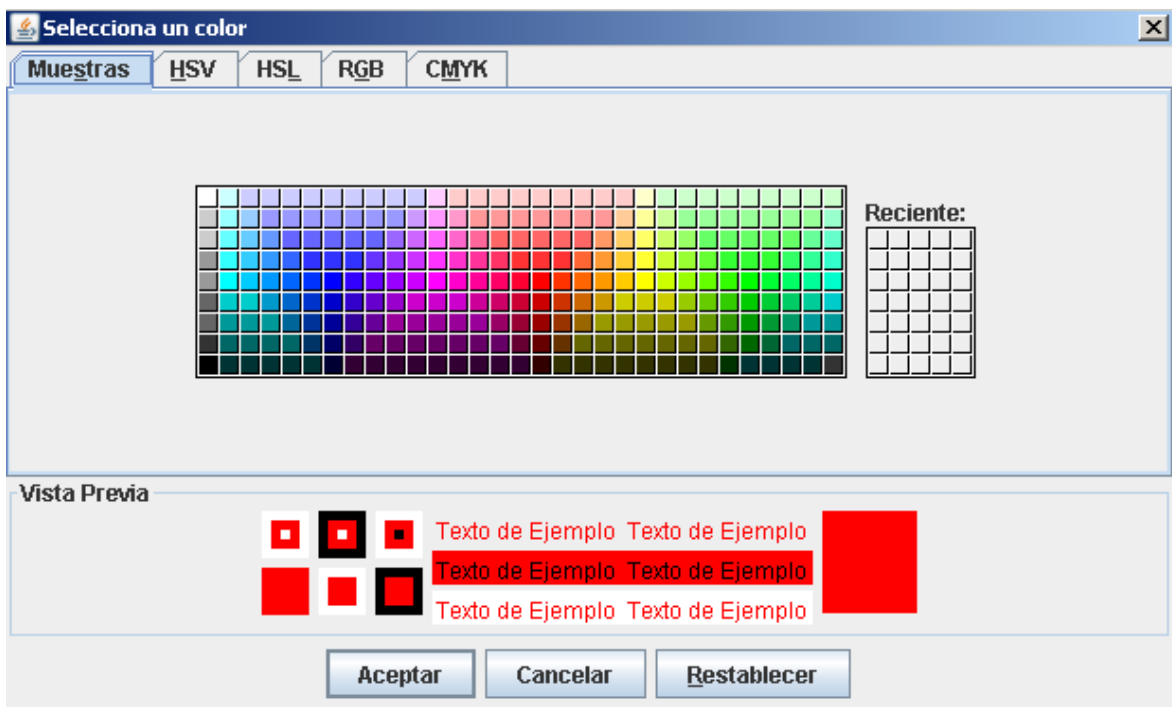
A screenshot of the "Camino" dropdown menu after it has been clicked. The menu is open, displaying a list of options: "0", "0", and "1". The first "0" is currently selected.

En color verás un botón para escoger el color del camino (mapa).



A screenshot of a user interface section titled "Color Camino". It contains a button labeled "Color" and the text "Color: Not set." below it.

Cuando clickeas sobre el botón de color se desplegará un menú donde podrás escoger un color que más te plazca o creas más conveniente para hacer tu mapa



A screenshot of a "Selecciona un color" (Select a color) dialog box. The dialog has tabs for "Muestras", "HSV", "HSL", "RGB", and "CMYK". The "Muestras" tab is active, showing a large color palette with a grid of color swatches. To the right of the palette is a "Reciente:" (Recent) section with a smaller grid. Below the palette is a "Vista Previa" (Preview) section showing a red square and the text "Texto de Ejemplo". At the bottom are buttons for "Aceptar", "Cancelar", and "Restablecer".

Una vez seleccionado el color das a “aceptar” y regresarás al menú anterior.

Si escoges un color-nombre repetido para un camino entonces te dará error



En “nombre camino” pondrás el nombre que desees que tenga el cuadro del mapa, es decir, si es lava, tierra, hielo etc. O si deseas poner cualquier otro nombre, dependerá de ti.

Nombre camino

En “personaje” pondrás el nombre de tu personaje que estará viajando sobre el mapa.

Personaje

En “color personaje”, será igual que “color camino”, un click y desplegará un menú para que escojas tu color de preferencia para tu personaje

Color Personaje

Color

Color: Not set.

Si escoges un color parecido al del mapa te dirá que escojas otro



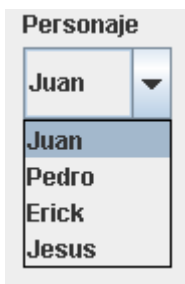
Una vez que hayas escogido colores y nombre para tu personaje deberás dar click en “agregar ser” para guardar los datos o si lo deseas puedes borrarlo



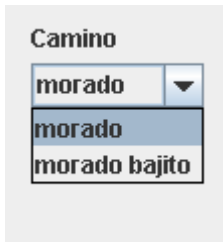
Si te excedes en el número de personajes te notificará que no puedes agregar más de cuatro



En “personaje” escogerás el ser que hayas agregado para poder ingresarle un peso a dicho ser



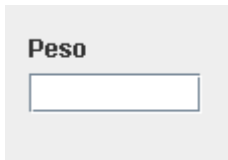
En “camino” escoges los caminos donde pondrás el peso a desear



The image shows a dropdown menu titled "Camino". The currently selected option is "morado". The dropdown list is open, showing three options: "morado", "morado", and "morado bajito".

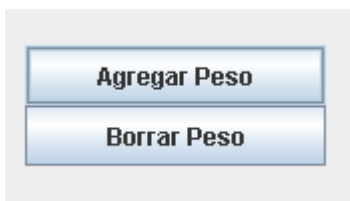
En “peso” pondrás un número que será el peso que cueste llegar a dicha casilla.

Nota: no poner nada será que no podrá pasar por ahí.



The image shows a text input field titled "Peso". The field is empty and ready for a number to be entered.

Después de haber seleccionado el peso y para dicho personaje, deberás de hacer click en “agregar peso” si deseas que se guarden tus configuraciones. O borrar.



The image shows two buttons stacked vertically. The top button is labeled "Agregar Peso" and the bottom button is labeled "Borrar Peso". Both buttons have a blue gradient and a 3D effect.

Una vez que hayas finalizado todo da click a “siguiente para pasar al siguiente menú



The image shows a single button labeled "Siguiete". The button has a blue gradient and a 3D effect.

Recuerda que toda la información que haz dado la encontrarás en las tablas del lado derecho, por si deseas doble checar tu información antes de pasar al siguiente menú

Terrenos

| id | name | color |
|----|-------|-------|
| 0 | cielo | |
| 1 | lava | |

Seres

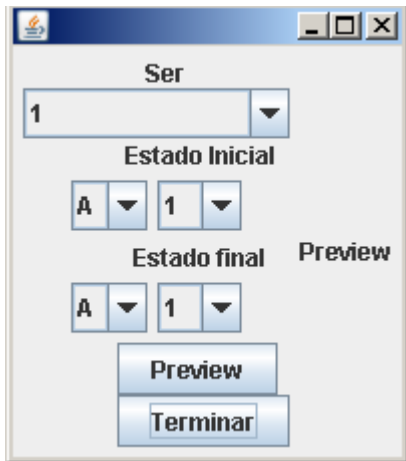
| name | terreno | peso |
|-------|---------|------|
| Juan | 0 | 1.0 |
| Pedro | 0 | 2.0 |
| Erick | 0 | 3.0 |
| Erick | 1 | 3.0 |
| Jesus | 0 | 0.0 |
| Jesus | 1 | 0.0 |

Si intentas dar “siguiente” sin llenar todos los terrenos te dará error y te pedirá que los ingreses



Estado inicial y final del mapa

Una vez pasado todo lo anterior, te saldrá este mini menú



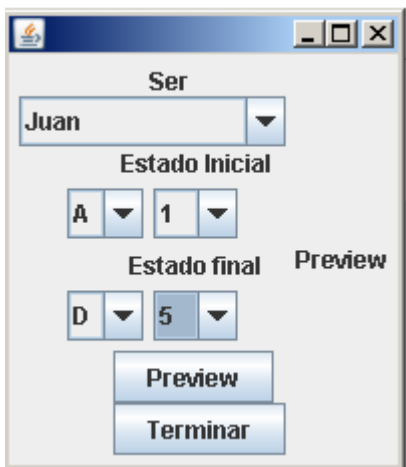
A screenshot of a game configuration window. At the top, there's a title bar with a small icon and window controls. Below it, the word 'Ser' is followed by a dropdown menu showing '1'. Underneath, 'Estado Inicial' is followed by two dropdown menus, the first showing 'A' and the second showing '1'. To the right of these is the word 'Preview'. Below 'Estado Inicial', 'Estado final' is followed by two dropdown menus, the first showing 'A' and the second showing '1'. At the bottom, there are two buttons: 'Preview' and 'Terminar'.

Escogerás el ser con el que quieres jugar



A close-up of the 'Ser' dropdown menu, showing the number '1' selected.

Escogerás los estados iniciales y finales



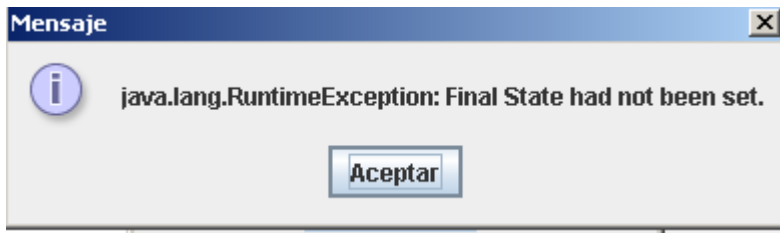
A screenshot of the game configuration window. At the top, there's a title bar with a small icon and window controls. Below it, the word 'Ser' is followed by a dropdown menu showing 'Juan'. Underneath, 'Estado Inicial' is followed by two dropdown menus, the first showing 'A' and the second showing '1'. To the right of these is the word 'Preview'. Below 'Estado Inicial', 'Estado final' is followed by two dropdown menus, the first showing 'D' and the second showing '5'. At the bottom, there are two buttons: 'Preview' and 'Terminar'.

Y en "preview" se verá cómo será el mapa antes de empezar el juego y en "terminar" irás directo al juego

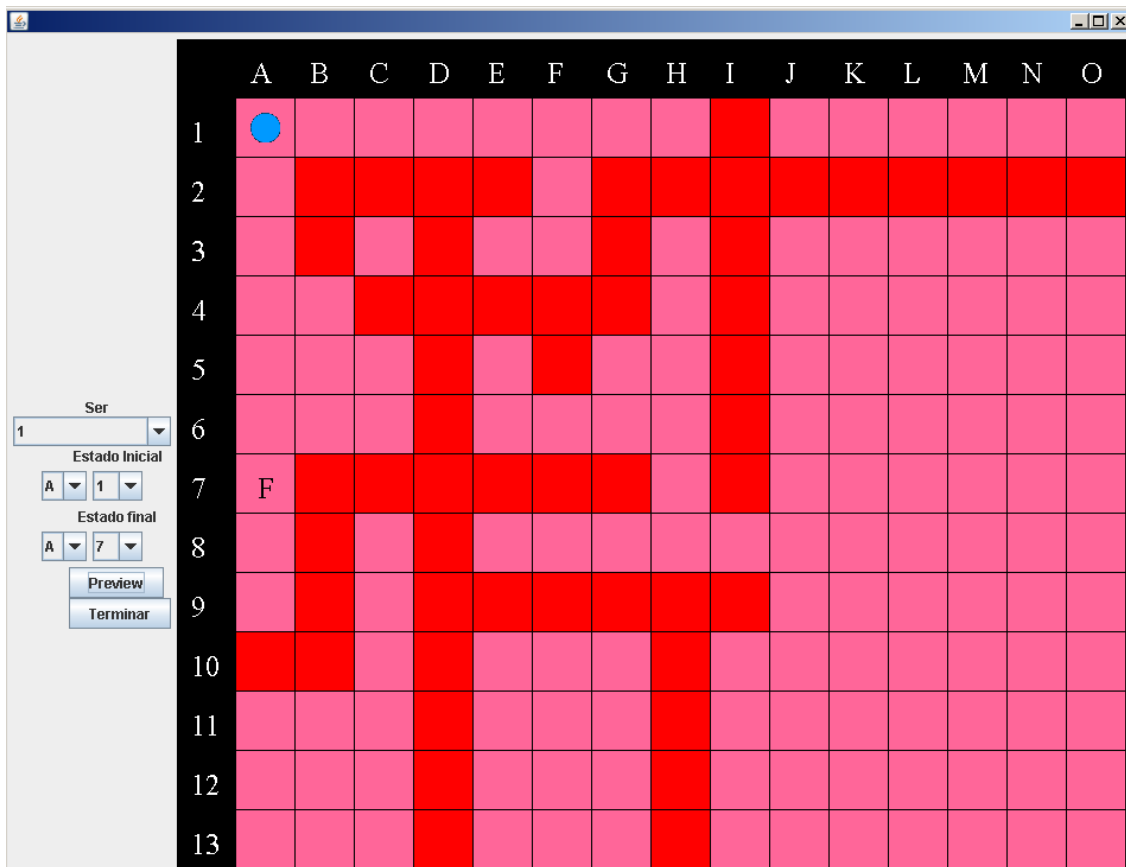


A close-up of the 'Preview' and 'Terminar' buttons. The 'Preview' button is on top and the 'Terminar' button is below it.

Si intentas terminar antes del "preview" te dará este error, por lo que recomiendo siempre dar a "preview" antes



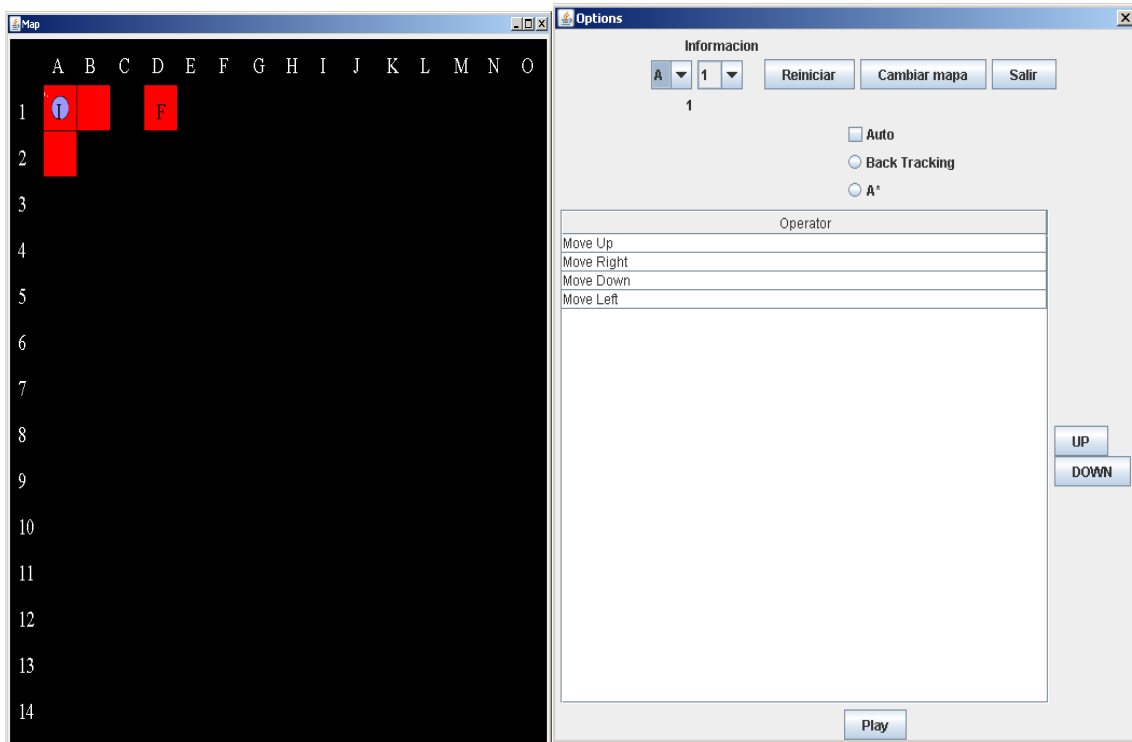
Una vez clickeado el preview entonces te mandará a una versión preliminar del mapa donde aún podrás hacer cambios si lo deseas, sólo da click a “preview” de nuevo para que se actualicen los datos



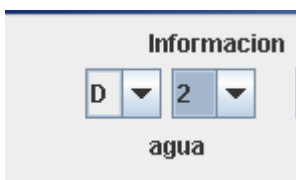
Una vez terminado todo da click a “terminar” y comenzará el juego.

Opciones de juego:

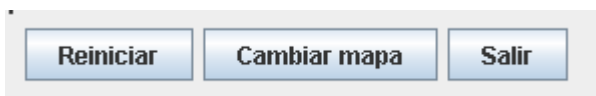
Cuando terminas ahora te mostrará dos pantallas, el mapa de como se ve el juego y un menú con opciones



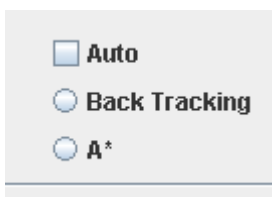
En “información” puedes ver el nombre de la casilla que deseas



Reiniciar por si deseas cambiar de backtracking a A*, cambiar mapa o simplemente salir



Escoge entre backtracking o A*



Seleccionar el orden de expansión

| Operator |
|------------|
| Move Up |
| Move Right |
| Move Down |
| Move Left |

UP

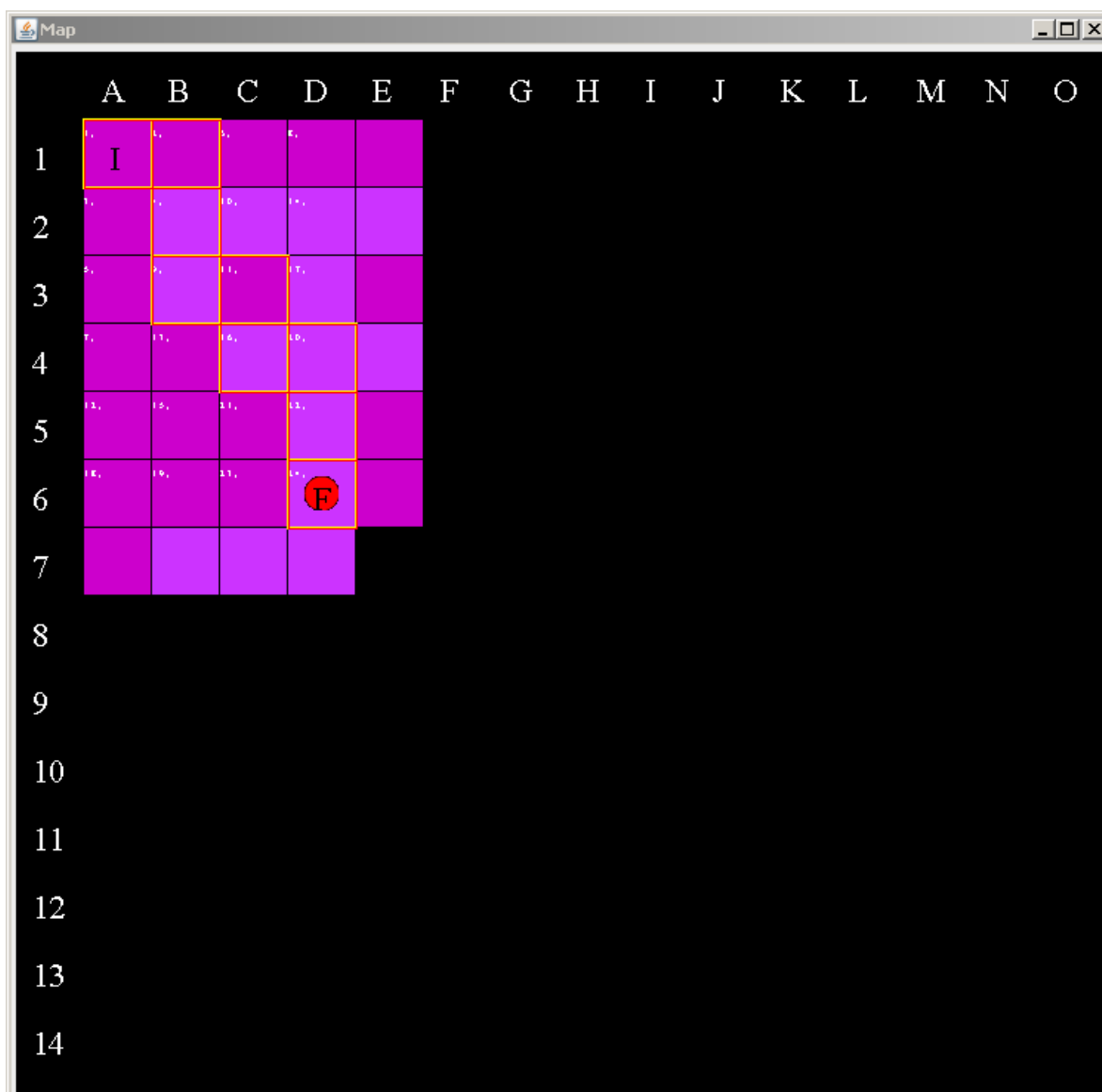
DOWN

Para mover el orden de expansión tendrás que seleccionar un operador y luego dar click a “up” o “down” para reacomodarlo una posición más arriba o más abajo

Una vez terminado todo daremos click a “play” para que comience el juego

Play

Una vez dando play verás al personaje moviéndose a través del mapa, deja que termine y terminará un mapa así



Y saldrá una nueva ventana con el árbol y sus datos, puedes desplazarte sobre la ventana para ver el árbol en su totalidad

