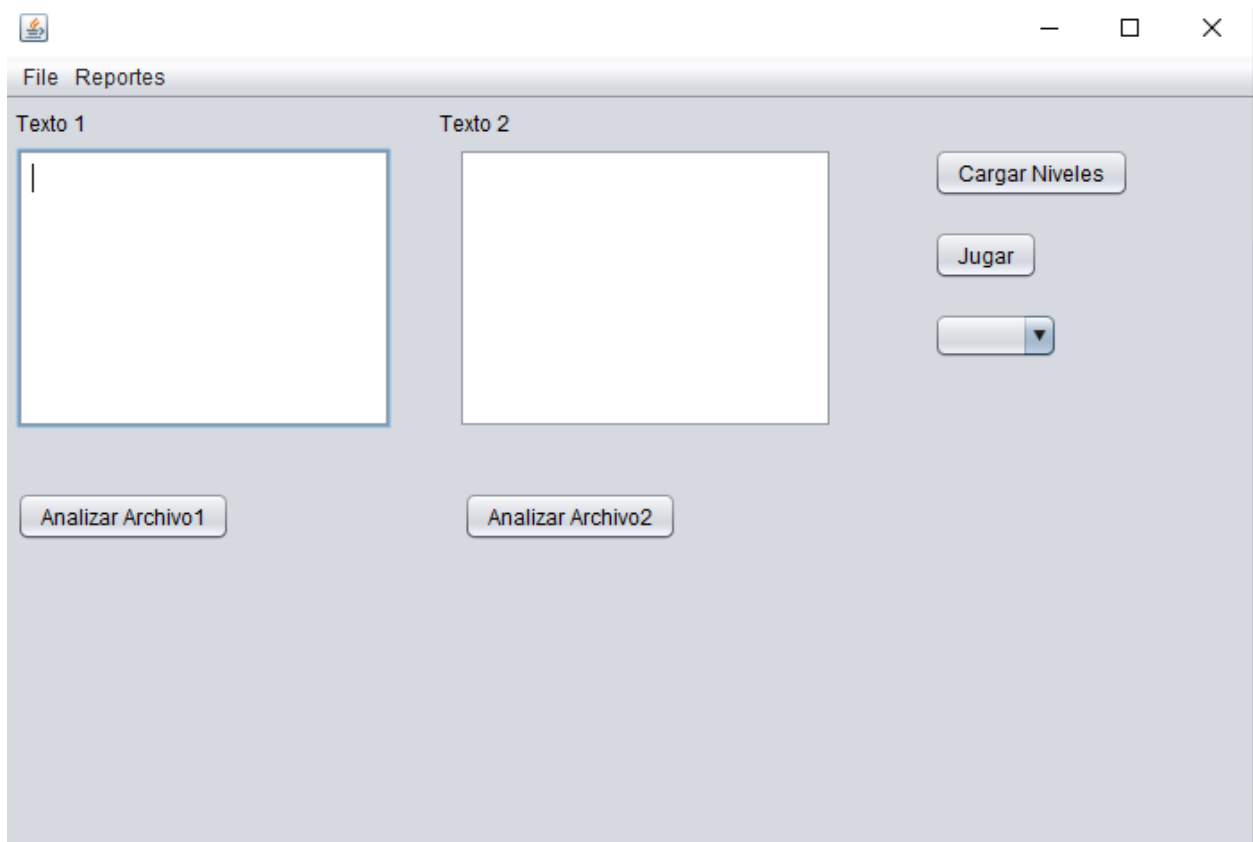


Manual de Usuario Tetris-Léxico

El presente proyecto consiste en la implementación del juego de puzzle Tetris, obteniendo las instrucciones y graficas del juego desde archivo de entrada.

Interfaz Grafica



Boton File

Este botón contiene dos opciones:

- Archivo 1: Permite la carga del archivo de tablero de juego .trs
- Archivo 2: Permite la carga del archivo de piezas de juego .pzs

Cuadros de Texto

Dos cuadros de texto (texto1 y texto2) en donde se puede editar los archivos para poder ser analizados por el analizador lexico y posteriormente jugar.

Botones de Análisis

La interfaz contiene dos botones de análisis (Analizar Archivo 1 y Analizar Archivo 2) que analizan el texto en cada uno de los cuadros de texto, si detecta errores lo reporta, de no haber errores habilita la sección para poder jugar.

Cargar Niveles

El botón cargar niveles, carga todas la configuraciones necesarias en el juego para poder ejecutar correctamente el juego.

Selector de Niveles

Permite seleccionar el nivel a jugar de entre los niveles cargados mediante los archivos de entrada.

Jugar

Permite activar la funcionalidad del juego y jugar.

Pasos para jugar correctamente:

- Cargar los archivos de entrada trs y pzs desde el selector de archivos
- Editar los archivos a conveniencia en los cuadros de carga de texto.
- Analizar cada uno de los archivos mediante los botones de análisis
- Seleccionar Nivel
- Jugar

Anotaciones

- Si existen errores en los archivos de entrada, el juego no se ejecutara correctamente
- Los reportes de análisis se generan automáticamente al analizar cada texto
- Se necesita tener Java instalado para poder ejecutar el juego