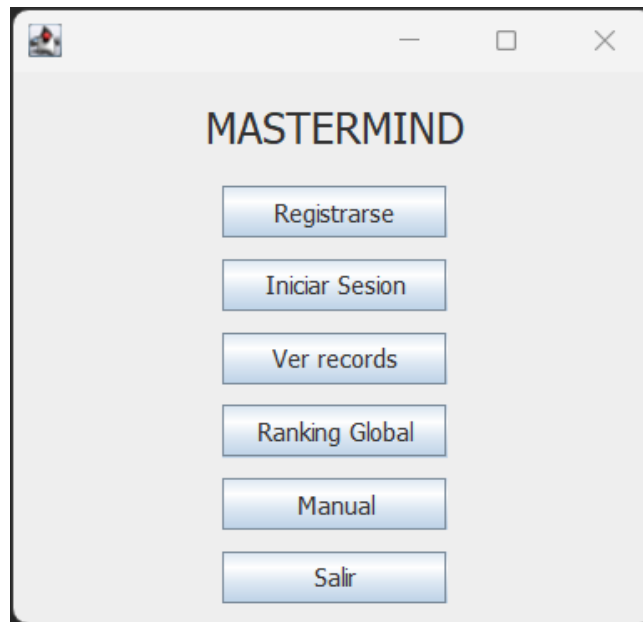


Manual de usuario

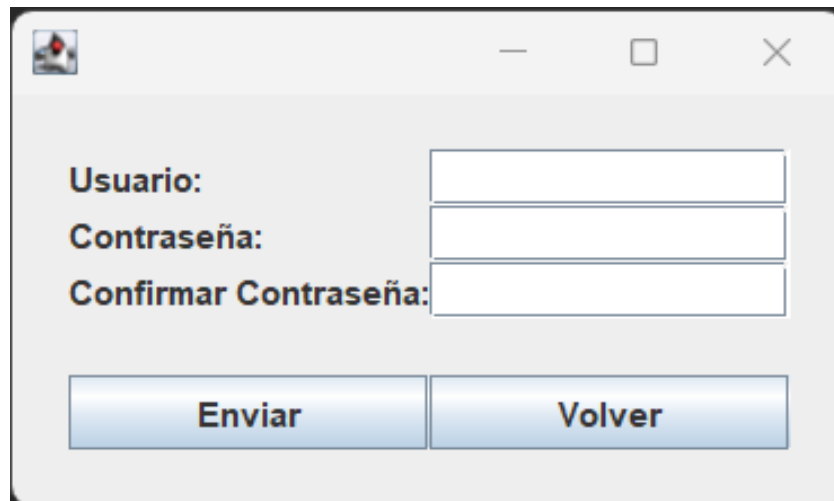
- **Pantalla de inicio**



Esta es la pantalla de inicio, la que se abre nada más ejecutar el programa. Es un menú donde se puede elegir:

- Registrarse: en caso de que el usuario no esté registrado en el sistema.
- Iniciar Sesion: si el usuario ya está registrado
- Ver records: te permite ver los records del juego.
- Ranking Global: te permite ver el ranking con las mejores puntuaciones.
- Manual: abre una vista de manual que te enseña cómo jugar.
- Salir: sale del programa

- **Pantalla de registro**



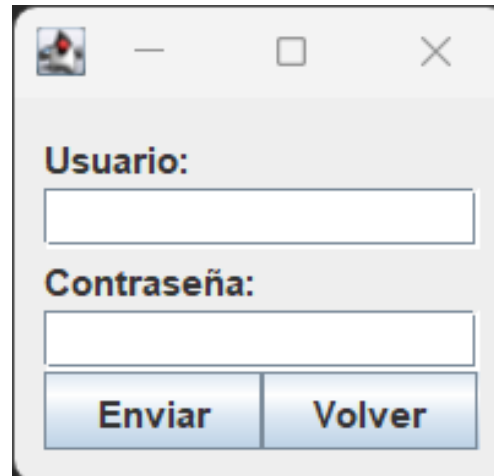
Usuario:

Contraseña:

Confirmar Contraseña:

Esta es la pantalla de registro. Se accede pulsando a “Registrarse” en la pantalla de inicio. Te permite registrarte con un usuario y contraseña personalizadas. Habrás de repetir la contraseña en el campo confirmar contraseña para evitar errores. Al darle a “Enviar” se te registrará en el sistema. Pulsando en “Volver”, volverías a la pantalla de inicio.

- **Pantalla de inicio de sesion**

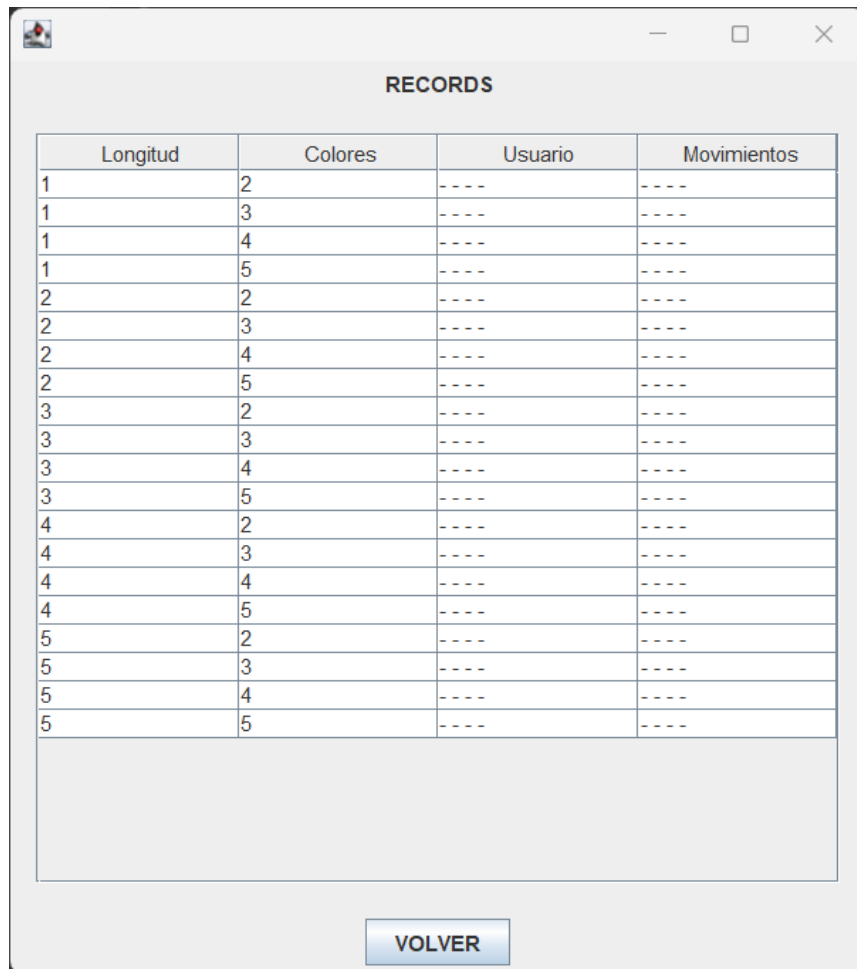


Usuario:

Contraseña:

Esta es la pantalla de inicio de sesión. Se ha de poner un usuario y contraseña que hayan sido registradas anteriormente. Se accede pulsando “Iniciar Sesion” en la pantalla de inicio. Al dar a “Enviar”, entrarás en la pantalla de la sesión. Pulsando en “Volver”, volverías a la pantalla de inicio.

- **Pantalla de records**



The screenshot shows a window titled "RECORDS". It contains a table with four columns: "Longitud", "Colores", "Usuario", and "Movimientos". The table lists 20 records. Below the table is a large empty rectangular area, and at the bottom center is a button labeled "VOLVER".

Longitud	Colores	Usuario	Movimientos
1	2	----	----
1	3	----	----
1	4	----	----
1	5	----	----
2	2	----	----
2	3	----	----
2	4	----	----
2	5	----	----
3	2	----	----
3	3	----	----
3	4	----	----
3	5	----	----
4	2	----	----
4	3	----	----
4	4	----	----
4	5	----	----
5	2	----	----
5	3	----	----
5	4	----	----
5	5	----	----

Esta es la pantalla de records. En esta podemos ver las posibles configuraciones de partidas, y el usuario que la ha resuelto en menos movimientos. Se accede pulsando “Ver records” en la pantalla de inicio o en la pantalla de la sesion. Pulsando en “Volver”, volverías a la pantalla de inicio.

- **Pantalla de ranking global**

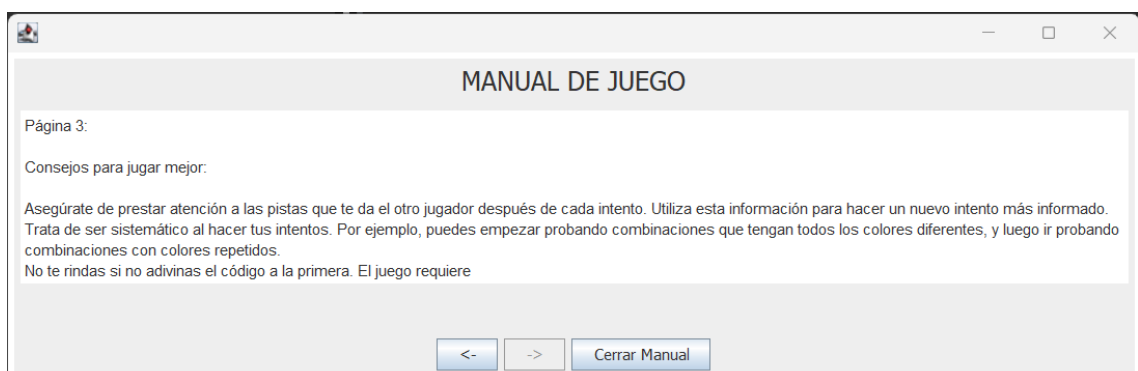
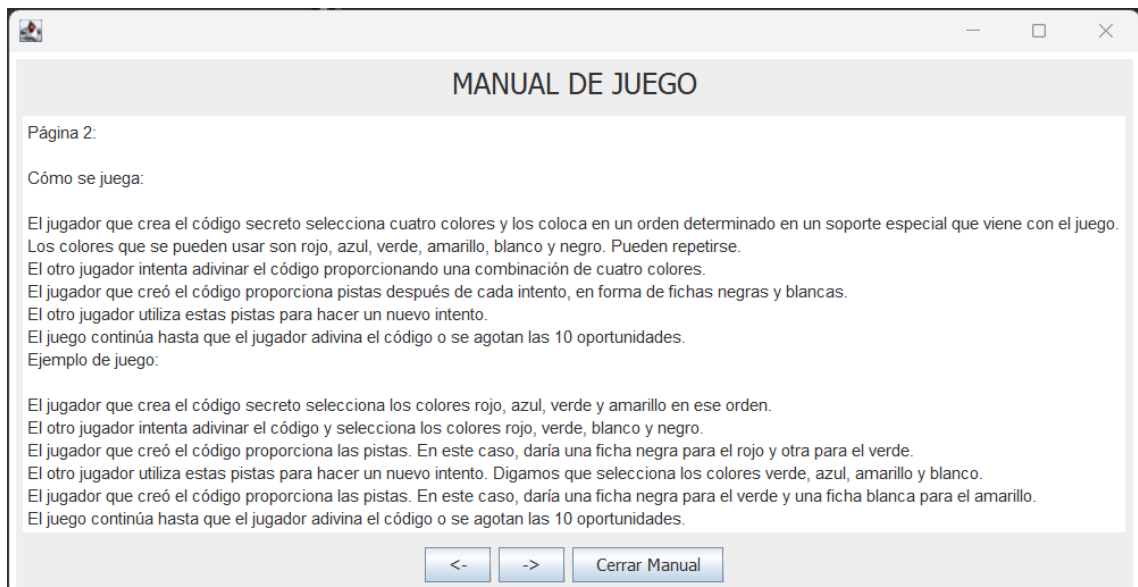
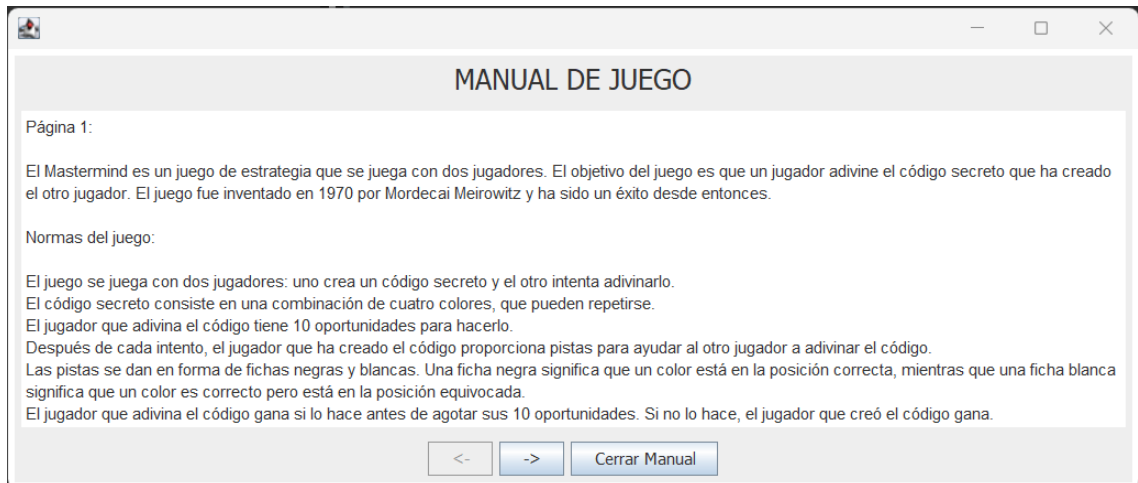


The screenshot shows a window titled "RANKING GLOBAL". It contains a table with three columns: "Rank", "Usuario", and "Puntuacion". The table lists 10 ranks. Rank 1 is occupied by user "a" with a score of 7200. Ranks 2 through 10 are empty. Below the table is a button labeled "VOLVER".

Rank	Usuario	Puntuacion
1	a	7200
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

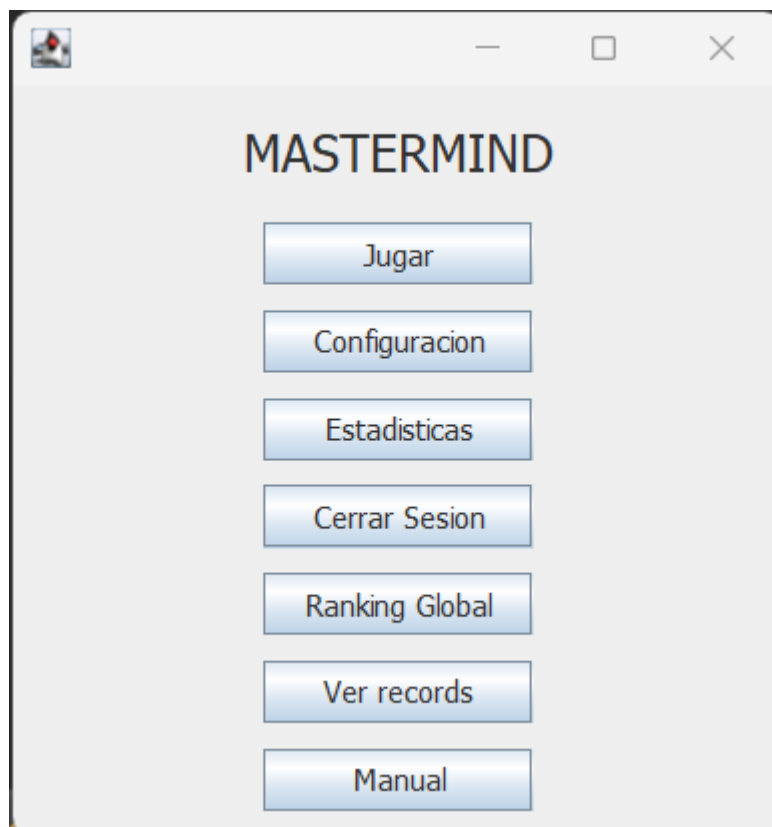
Esta es la pantalla del ranking global. En ella podemos ver el top 10 de puntuaciones más altas y el usuario que las ha logrado. Se accede pulsando “Ranking Global” en la pantalla de inicio o en la pantalla de la sesión. Pulsando en “Volver”, volverías a la pantalla de inicio.

- **Pantalla de manual**



Esta es la pantalla del manual. En esta pantalla contiene 3 páginas, similar a un libro, que van cambiando pulsando los botones “<-” para ir a la página anterior y “->” para ir a la página siguiente. Se muestra un manual de juego que introduce un poco el juego, explica las normas, como jugar, y da consejos para jugar mejor. Se puede acceder pulsando en “Manual” en la pantalla de inicio o en la pantalla de la sesión. Pulsando en “Cerrar Manual”, volverías a la pantalla de inicio.

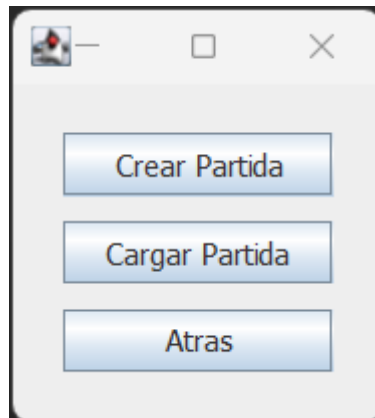
- **Pantalla de la sesión**



Esta es la pantalla de la sesión. Se abre al haber introducido un usuario y una contraseña registrados y pulsar en “Enviar” en la pantalla de inicio de sesión. Contiene un menú donde se puede elegir:

- Jugar: en caso que se quiera empezar a jugar una partida.
- Configuracion: te permite configurar tu perfil.
- Estadisticas: te permite ver las estadísticas de tus partidas jugadas.
- Cerrar Sesion: cierra tu sesión y te devuelve a la pantalla de inicio.
- Ranking Global: te permite ver el ranking con las mejores puntuaciones.
- Ver records: te permite ver los records del juego.
- Manual: abre una vista de manual que te enseña cómo jugar.

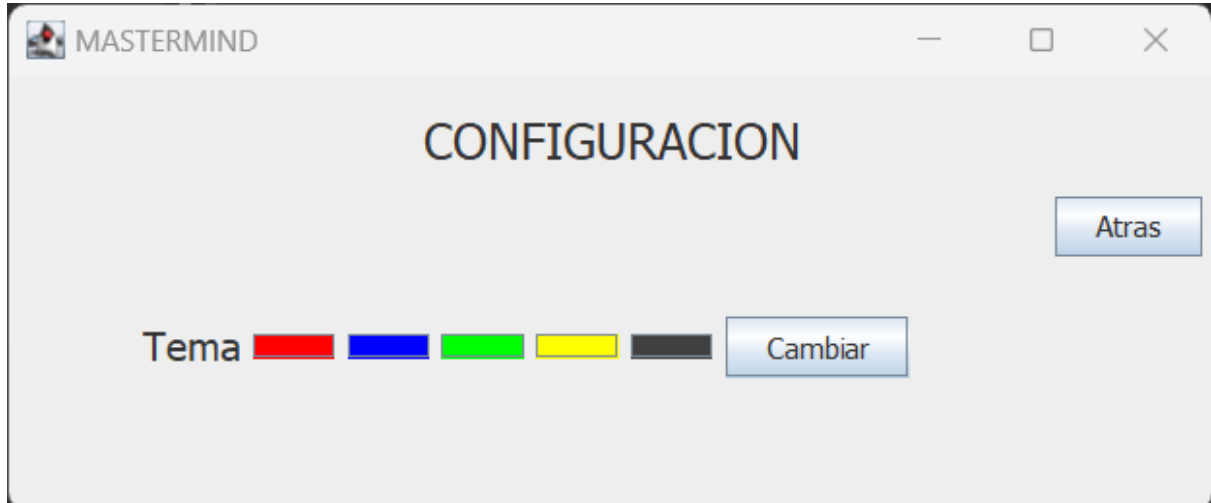
- **Pantalla de juego**



Esta es la pantalla de juego. Aquí se puede elegir si crear una partida o cargar una ya existente. Se puede acceder pulsando en “Jugar” en la pantalla de la sesion. Contiene 3 botones:

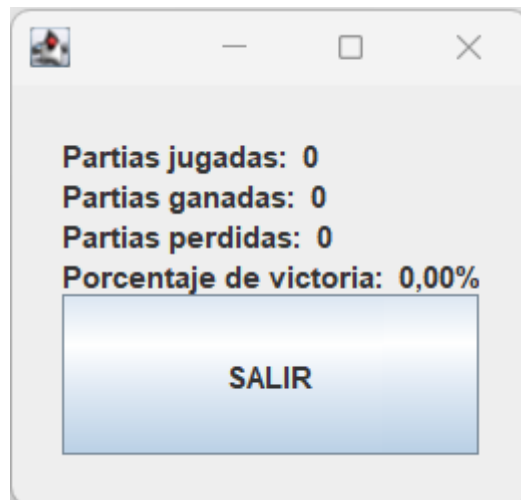
- Crear Partida: crea una nueva partida.
- CargarPartida: carga una partida ya existente.
- Atras: vuelve a la pantalla de la sesion.

- **Pantalla de configuracion**



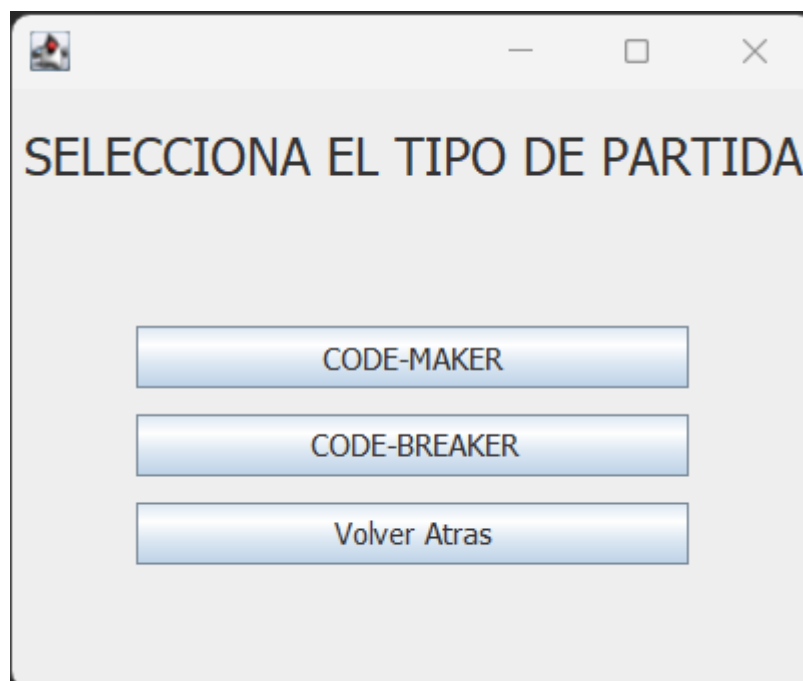
Esta es la pantalla de configuración. Aquí se puede cambiar el tema preferido por el usuario pulsando en “Cambiar”. Este tema será el conjunto de colores a usar en una partida. Se puede acceder pulsando en “Configuracion” en la pantalla de la sesión. Pulsando en “Atras”, volverías a la pantalla de la sesion.

- **Pantalla de estadísticas**



Esta es la pantalla de estadísticas de un usuario. Aquí se puede ver las partidas jugadas, ganadas y perdidas, además del porcentaje de victorias de un usuario. Se puede acceder pulsando en “Estadísticas” en la pantalla de la sesión. Pulsando en “Salir”, volverías a la pantalla de la sesión.

- **Pantalla de seleccionar el tipo de partida**



Esta es la pantalla de seleccionar el tipo de partida. Se accede pulsando en “Crear Partida” en la pantalla de juego. Contiene 3 botones:

- CODE-MAKER: configura la partida para jugarla como codemaker.
- CODE-BREAKER: configura la partida para jugarla como codebreaker.

- Volver Atras: te devuelve a la pantalla de juego.


- **Pantalla de cargar partida**

Id:	Turnos:	Dificultad:	Ayuda:	Longitud:	Colores:	Tipo:	Turno:	
4	1	-	0	1	2	CodeBreaker	1	<input type="button" value="Cargar"/> <input type="button" value="Borrar"/>
5	1	3	0	1	2	CodeMaker	1	<input type="button" value="Cargar"/> <input type="button" value="Borrar"/>
6	1	0	0	1	2	CodeMaker	1	<input type="button" value="Cargar"/> <input type="button" value="Borrar"/>
7	10	0	2	5	5	CodeMaker	2	<input type="button" value="Cargar"/> <input type="button" value="Borrar"/>
<input type="button" value="SALIR"/>								

Esta es la pantalla de cargar partida. Aquí se puede ver las partidas guardadas de un usuario identificando la partida y mostrando la configuración de estas. Se puede acceder pulsando en “Cargar Partida” en la pantalla de juego. Contiene 3 botones diferentes:

- Cargar: carga el estado de la partida guardada tal como el usuario la dejó.
- Borrar: borra la partida guardada.
- Salir: te devuelve a la pantalla de la sesión.

- **Pantalla de configurar partida (codemaker)**


— □ ×

CONFIGURA TU PARTIDA

Numero de turnos

Tamaño de codigo

Numero de Colores

Nivel de ayuda

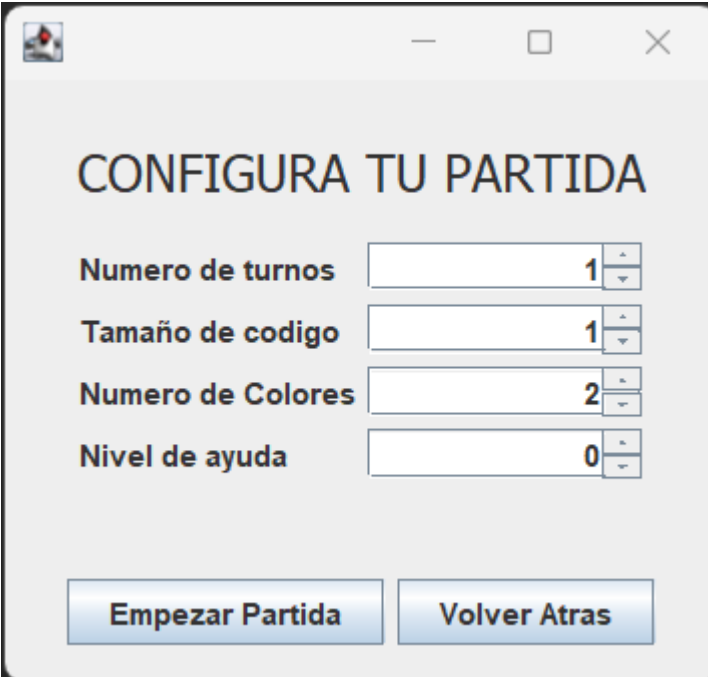
Dificultad

Esta es la pantalla para configurar una nueva partida jugando como codemaker. Se puede elegir:

- el número de turnos a jugar
- el tamaño de código a resolver
- el número de colores
- el nivel de ayuda
- la dificultad

Se puede acceder pulsando en “CODE-MAKER” en la pantalla de seleccionar el tipo de partida. Pulsando en “Empezar partida”, comenzaría la partida con la configuración elegida jugando como codemaker. Pulsando en “Volver Atras” te devuelve a la pantalla de seleccionar el tipo de partida.

- **Pantalla de configurar partida (codebreaker)**



CONFIGURA TU PARTIDA

Numero de turnos

Tamaño de codigo

Numero de Colores

Nivel de ayuda

Empezar Partida Volver Atras

Esta es la pantalla para configurar una nueva partida jugando como codebreaker. Se puede elegir:

- el número de turnos a jugar
- el tamaño de código a resolver
- el número de colores
- el nivel de ayuda

Se puede acceder pulsando en “CODE-BREAKER” en la pantalla de seleccionar el tipo de partida. Pulsando en “Empezar partida”, comenzaría la partida con la configuración elegida jugando como codebreaker. Pulsando en “Volver Atras” te devuelve a la pantalla de seleccionar el tipo de partida.

- **Pantalla de temas**



Esta es la pantalla de temas. Aquí se pueden ver los temas disponibles del juego. El usuario puede seleccionar y jugar con el tema que más le atraiga pulsando en “Seleccionar Tema”. Además, este botón devuelve al usuario a la pantalla de configuración. Se puede acceder pulsando en “Cambiar” en la pantalla de configuración. Pulsando en “Atras” devuelve al usuario a la pantalla de configuración.

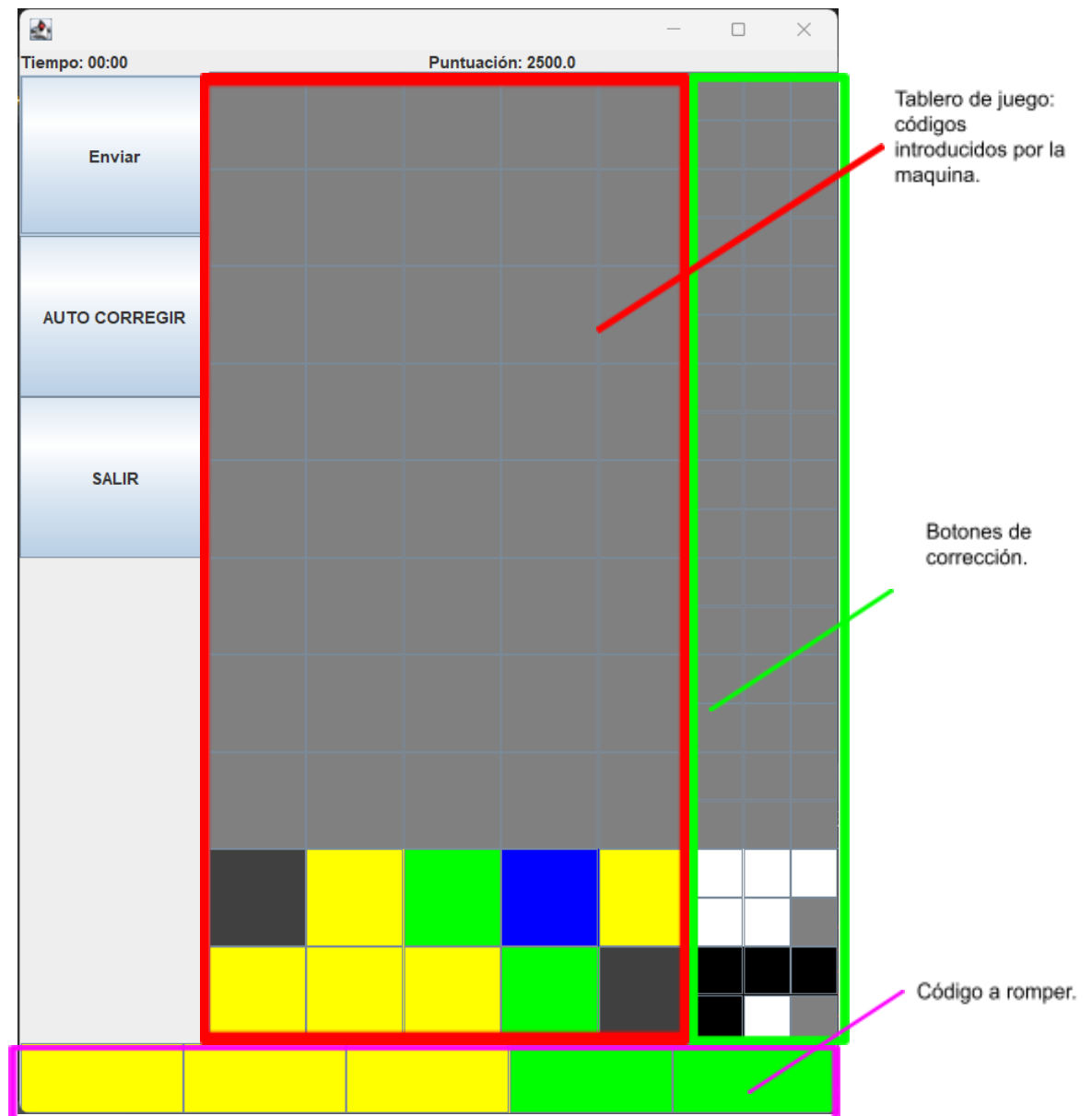
- **Pantalla de introducir codigo**



Esta es la pantalla de introducir codigo. En esta pantalla de ha de elegir el código de colores que vaya a intentar romper la máquina. Se puede acceder pulsando en “Empezar Partida” en la pantalla configurar partida (codemaker). Contiene 4 tipo de botones diferentes:

- Botones en blanco: estos botones representan el código elegido a romper. Para elegir el código, se ha de pulsar en los “Botones de colores”, que selecciona un color, y, después, pulsar en la posición del código en blanco en la que queremos este color. Una vez se ha pulsado en un color, no hace falta volver a pulsarlo para rellenar 2 o más posiciones con el mismo.
- Botones de colores: estos botones son los colores disponibles en la partida. Su color depende del tema escogido. Sirven para rellenar el código en blanco.

- Enviar: envía el código con los colores escogidos y empieza la partida como codemaker. Se han de rellenar todas las casillas para enviar el código.
 - Atras: te devuelve a la pantalla de seleccionar tipo de partida.
- **Pantalla de la partida (codemaker)**



Esta es la pantalla de la partida jugando como codemaker. En esta pantalla tenemos el tablero de juego. Se puede acceder pulsando en “Enviar” en la pantalla de introducir código o en “Cargar” en la pantalla de cargar partida. Contiene 4 tipo de botones diferentes:

- Botones de corrección: son los botones que aparecen en blanco inicialmente a la derecha del código de colores. Pulsando una vez encima del boton blanco, cambia el color a gris, volviendo a pulsar se

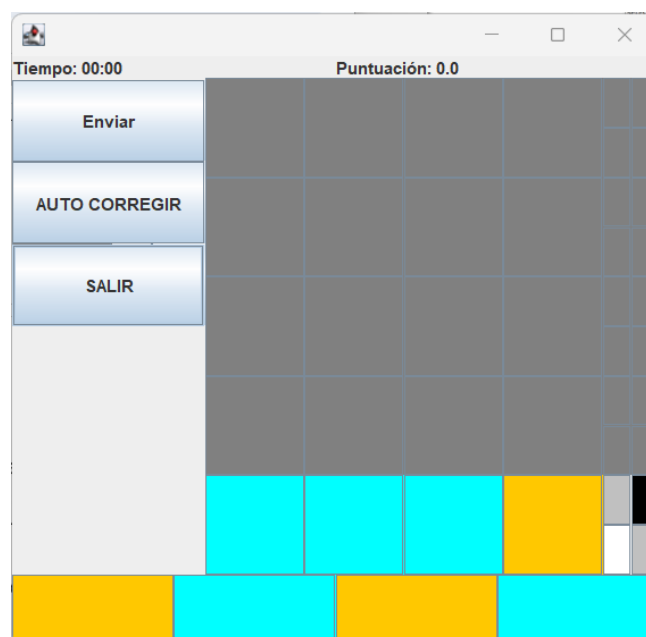
vuelve negro, y pulsar una tercera vez vuelve al estado inicial (blanco). Estos botones sirven para hacer la corrección del código, con importancia en el orden. El color blanco indica color y posición incorrectas. El color gris indica color correcto pero en una posición donde no toca. El color negro indica color y posición correctos. Para corregir correctamente el código, al ser importante el orden, se debe ser preciso en la posición de la corrección. Se recorren los botones de corrección de izquierda a derecha y de arriba a abajo, como la lectura natural. En 5 puntos:

1 2 3

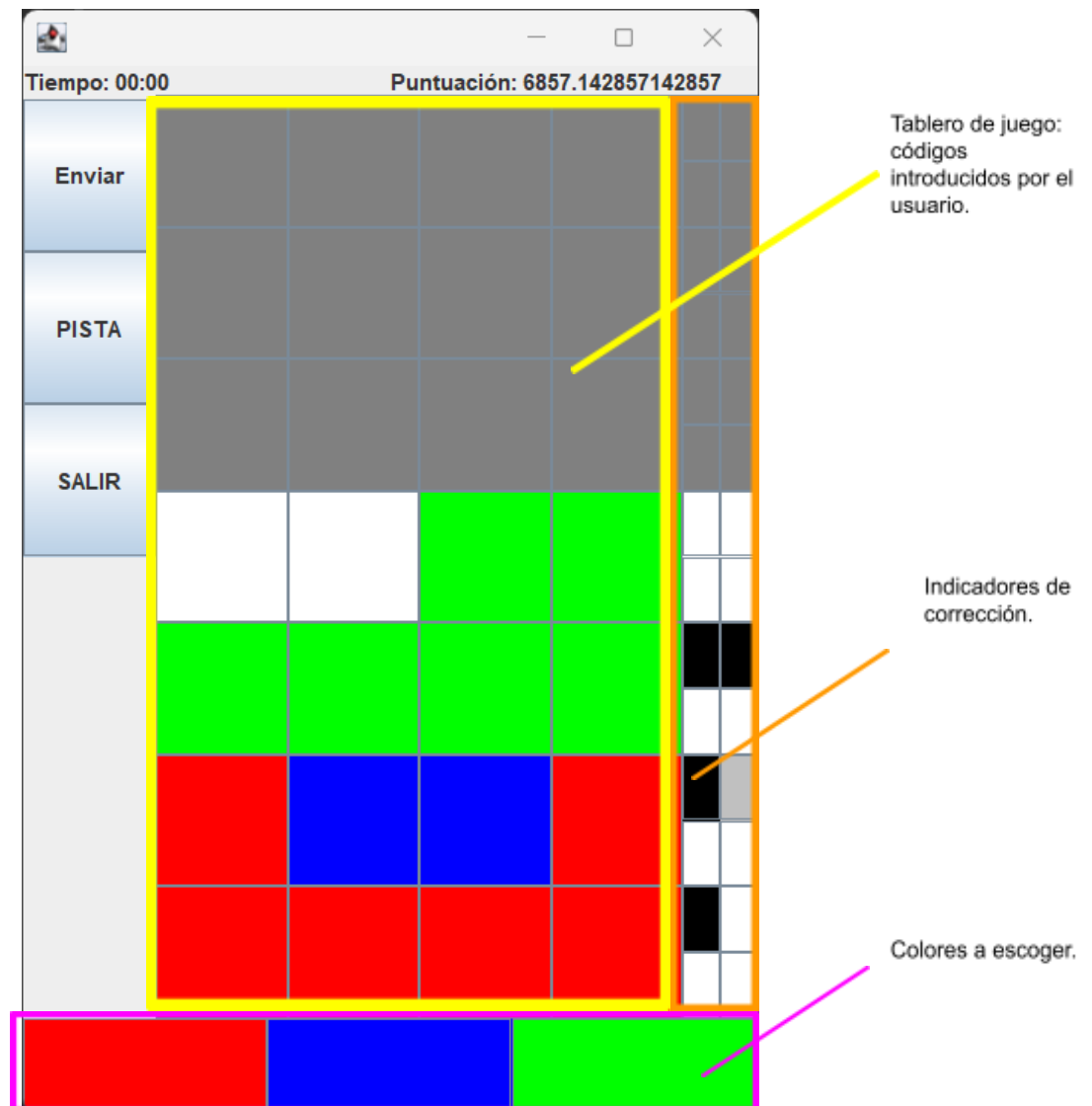
4 5

Para hacerla se mira el código de colores. Si el **tercer** color (de izquierda a derecha), por ejemplo, es correcto en posición y color, en la corrección se tiene que marcar negro en nada más y nada menos que en la **tercera** posición. En caso contrario, el sistema indicará corrección incorrecta.

A continuación hay un ejemplo de corrección correcta: en primer lugar, la máquina, da un color correcto en una posición incorrecta. En segundo lugar, hay un color correcto en esa posición. En tercer lugar, ya tenemos un exceso de azul (es el tercer azul que da la máquina, y el código a romper tiene 2 posiciones azules), por lo tanto, en la tercera posición, hay color y posición incorrectas, por tanto blanco. En cuarto lugar, en nuestro código tenemos un azul, y la máquina ha predicho naranja. Dado que en nuestro código tenemos 2 naranjas, tenemos un color correcto en la posición incorrecta.



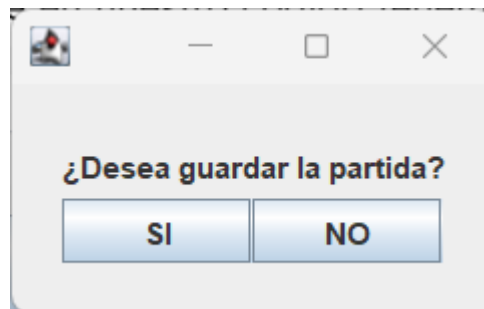
- **AUTO CORREGIR:** este boton depende del número de pistas que tenga el jugador. Al pulsar “AUTO CORREGIR”, si aún te quedan pistas, te hace la corrección automática del código y avanza al siguiente turno.
 - **Enviar:** envía la corrección del código y avanza al siguiente turno. Si la corrección es incorrecta salta un error.
 - **SALIR:** te devuelve a la pantalla de guardar partida.
- **Pantalla de la partida (codemaker)**



Esta es la pantalla de la partida jugando como codemaker. En esta pantalla tenemos el tablero de juego. Se puede acceder pulsando en “Enviar” en la pantalla de introducir código o en “Cargar” en la pantalla de cargar partida. Contiene 5 tipo de botones diferentes:

- Botones de colores a escoger: estos botones son los colores disponibles en la partida. Su color depende del tema escogido. Sirven para rellenar el código en blanco a introducir. Al seleccionar un botón de estos, se “queda guardado” el color y se utiliza para rellenar el código a enviar.
- Botones en el código introducido por el usuario: cada turno se desbloquea una fila de colores, donde están los botones para introducir el código. Se han de rellenar estos botones con los colores a escoger para formar un código a enviar.
- Enviar: envía la corrección del código y avanza al siguiente turno. Si la corrección es incorrecta salta un error.
- PISTA: este botón depende del número de pistas que tenga el jugador. Al pulsar “PISTA”, si aún te quedan pistas, te indica el color en una posición no revelada.
- SALIR: te devuelve a la pantalla de guardar partida.

- **Pantalla de guardar partida**



Esta es la pantalla de guardar partida. En esta pantalla se debe elegir si se quiere guardar (“SI”) o no (“NO”) la partida. Independientemente de la elección, te devuelve a la pantalla de la sesion.