

Manual de Usuario

1.Introducción	3
2.1 Inicio	4
2.2 Registrarse.....	4
2.3 Log In	5
2.4 Cuenta	5
2.4.1 Jugar Partida.....	6
2.4.1.1 P.O.P	7
2.4.1.2 Elige Jugador	8
2.4.1.3 Seleccionar Problema.....	9
2.4.1.4 Elegir Problema	11
2.4.1.5 Jugar Partida.....	12
2.4.2 Crear Problema	13
2.4.3 Editar Problema.....	14
2.4.3.1 Seleccionar Problema.....	14
2.4.3.2 Elegir Problema	16
2.4.3.3 Modificar Problema.....	17
2.4.4 Eliminar Problema	18
2.4.4.1 Seleccionar Problema.....	18
2.4.4.2 Elegir Problema y Eliminar	19
2.4.5 Compartir Problema.....	21
2.4.5.1 Seleccionar Problema.....	21
2.4.5.2 Elegir Problema y Compartir	22
2.4.6 Editar usuario	24
2.4.6.1 Tus Datos.....	24
2.4.6.1.A Cambiar Usuario	24
2.4.6.1.B Cambiar Contraseña.....	25

1.Introducción

Este es el manual de usuario, para el entendimiento básico de la aplicación Ajedrez que se dispone a usar. Repasará las funcionalidades de cada una de las diferentes opcionalidades que ofrece la aplicación que hace cada botón o a que pantalla se accederá a través de cada movimiento y decisión.

Antes que nada, se debe localizar el archivo ejecutable .jar, procederán a hacer doble clic sobre este para iniciar la aplicación. Una vez iniciada se abrirá una ventana tras la inicialización de los archivos necesarios para el correcto funcionamiento de la app.

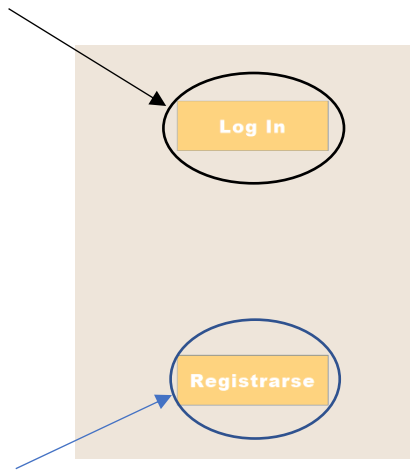
A continuación verán el interfaz “Inicio”.

2.Interfaces

2.1 Inicio

El interfaz de inicio es la ventana principal de la aplicación, en esta denotaremos que hay dos botones situados en la parte central.

- “LogIn” para acceder a la ventana de Inicio de Sesión.



- “Registrarse” para ir a la ventana de registro.

2.2 Registrarse

El interfaz de Registrar tiene dos campos diferentes, uno para el usuario y el otro para la contraseña. También tiene dos botones situados en la parte inferior.

- "Registra" te valida la combinación del nombre y contraseña, si es correcto lo guarda en la base de datos como un nuevo jugador. Para que la contraseña sea valida ha de tener mayúsculas, minúsculas y números. Como mínimo 8 caracteres y como máximo 12

- "Atrás" te lleva a la pantalla inicial



Introduce un nombre de Usuario:

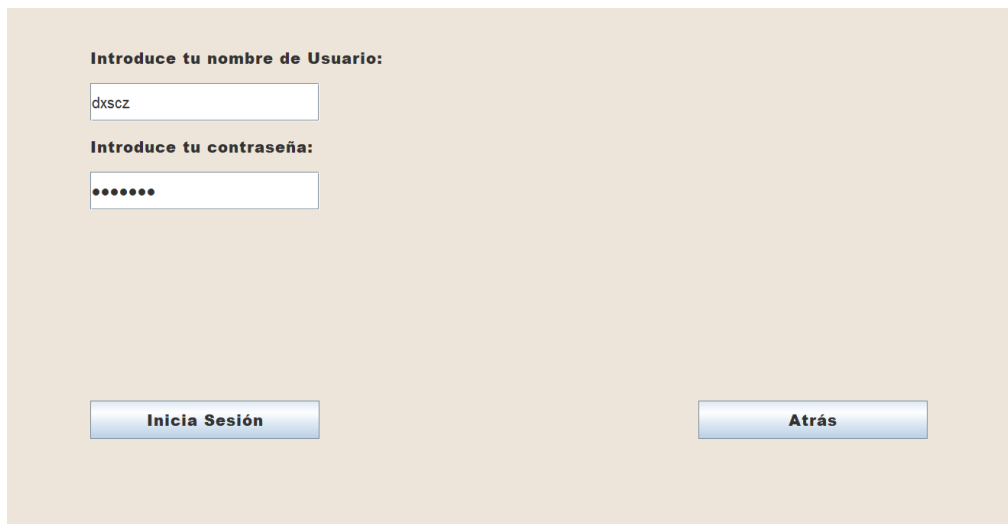
Introduce una Contraseña:

Registra Atrás

2.3 Log In

El interfaz de Log In tiene dos campos diferentes, uno para el usuario y el otro para la contraseña. También tiene dos botones situados en la parte inferior.

- "Inicia Sesión" te valida la combinación del nombre y contraseña, si coinciden con uno de los usuarios guardados en la base de datos te permitirá entrar en tu sesión.
- "Atrás" te lleva a la pantalla inicial



Introduce tu nombre de Usuario:

Introduce tu contraseña:

Inicia Sesión Atrás

2.4 Cuenta

El interfaz de cuenta tiene 6 botones de utilidades centrados en la pantalla y un botón situado en la parte inferior derecha para salir de la sesión.

Botones de utilidades:

- "Jugar Partida " te lleva a una secuencia de interfaces para elegir el problema que quieres jugar.
- "Crear Problema" te lleva a una interfaz que te permitirá diseñar un problema y validarlo
- "Editar Problema" te lleva a una interfaz para elegir el problema que quieres modificar y una vez seleccionado la idea es la misma que en Crear Partida
- "Eliminar Problema" te lleva a una secuencia de interfaces para elegir el problema que quieres eliminar y te permite eliminarlo
- "Compartir problema" te lleva a una secuencia de interfaces para elegir el problema que quieres compartir y te permite compartirlo
- "Editar Usuario" te lleva a una interfaz donde aparece tu nombre de usuario y contraseña y te permite cambiarlos

Botón de salir de sesión:

- "Log Out" te permite cerrar tu sesión y te lleva a la pantalla de inicio



2.4.1 Jugar Partida

2.4.1.1 P.O.P

El interfaz de P.O.P tiene 3 botones de tipos de problemas centrados en la pantalla y un botón situado en la parte inferior derecha para retroceder a la interfaz de cuenta.

Botones de tipo de problemas:

- "Publicos" te lleva a una secuencia de interfaces para elegir el problema que quieres jugar de los que tiene la aplicación que son los públicos.
- "Privados" te lleva a una secuencia de interfaces para elegir el problema que quieres jugar de los que has creado tu que son los privados.
- "Guardados" te lleva a una secuencia de interfaces para elegir el problema que quieres jugar de los que has guardados.

Botón de retroceder:

- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



2.4.1.2 Elige Jugador

El interfaz de Elige Jugador tiene 4 Radio Botones centrados en la parte izquierda de la pantalla y otros 4 centrados en la parte derecha de la pantalla. Además tiene dos botones normales situados en la parte inferior Radio Botones:

- "Humano" aparece en el lado izquierdo y en el derecho, si lo presionas en el izquierdo estás diciendo que quieres que tu jugador uno sea un humano, si lo eliges en el lado derecho quieres que tu jugador dos sea un humano.
- "Cpu Facil" aparece en el lado izquierdo y en el derecho, si lo presionas en el izquierdo estás diciendo que quieres que tu jugador uno sea la IA Fácil, si lo eliges en el lado derecho quieres que tu jugador dos sea la IA Fácil.
- "Cpu Media" aparece en el lado izquierdo y en el derecho, si lo presionas en el izquierdo estás diciendo que quieres que tu jugador uno sea la IA Media, si lo eliges en el lado derecho quieres que tu jugador dos sea la IA Media.
- "Cpu Dificil" aparece en el lado izquierdo y en el derecho, si lo presionas en el izquierdo estás diciendo que quieres que tu jugador uno sea la IA Difícil si lo eliges en el lado derecho quieres que tu jugador dos sea la IA Difícil.

Botones normales:

- "Confirmar " te lleva a la siguiente interfaz que te permitirá elegir el mate, dificultad, ...
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta

The screenshot displays two side-by-side selection screens for Player 1 and Player 2. Each screen has a title 'Elige Jugador 1:' and 'Elige Jugador 2:' respectively. Below the titles are four radio button options: 'Humano' (selected), 'Cpu Facil', 'Cpu Media', and 'Cpu Dificil'. At the bottom of each screen are two buttons: 'Confirmar' and 'Atrás'.

2.4.1.3 Seleccionar Problema

El interfaz de Seleccionar Problema tiene en la parte superior un campo para que filtres los problemas por tema. En la parte central izquierda tienes tres Radio Botones que te permite filtrar los problemas por dificultad y en la parte derecha tienes dos Radio Botones mas que te permite filtrar por el color del equipo que empieze. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Campo tema:

- "Tema" guardará la información del tema como el número que escribas en el campo

Radio Botones de dificultad :

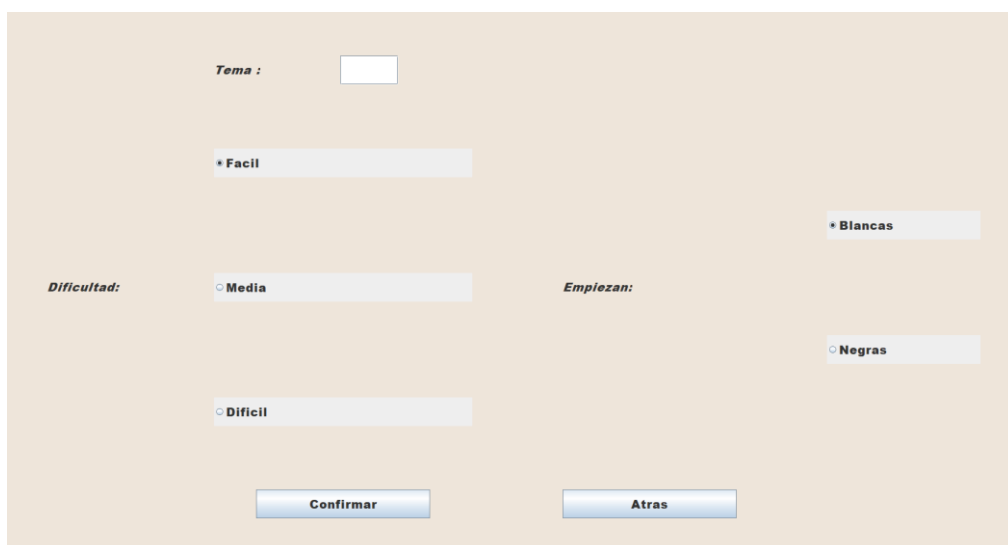
- "Facil " guardará la información de la dificultad como fácil junto al tema que ya has escrito anteriormente. Esta opción está predefinida, si quieres una de las otras dos solo tienes que seleccionar los otros Radio Botones y este se deseleccionará automáticamente.
- "Media " guardará la información de la dificultad como media junto al tema que ya has escrito anteriormente
- "Dificil " guardará la información de la dificultad como difícil junto al tema que ya has escrito anteriormente.

Radio Botones de color :

- "Blancas " guardará la información de quien empieza como blancas junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya. Esta opción está predefinida, si quieres la otra opción solo tienes que seleccionar el otro Radio Botón y este se des seleccionará automáticamente.
- "Negras " guardará la información de quien empieza como negra junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya.

Botones normales :

- "Confirmar " guardará toda la información que has seleccionado anteriormente y filtrará los problemas. Te aparecerá otra interfaz con esos problemas para que puedas seleccionar el que quieres jugar.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



Formulario de configuración de juego:

- Tema :**
- Dificultad:**
 - ☒ Fácil
 - ☐ Media
 - ☐ Difícil
- Empiezan:**
 - ☒ Blancas
 - ☐ Negras
- Botones:** Confirmar, Atras

2.4.1.4 Elegir Problema

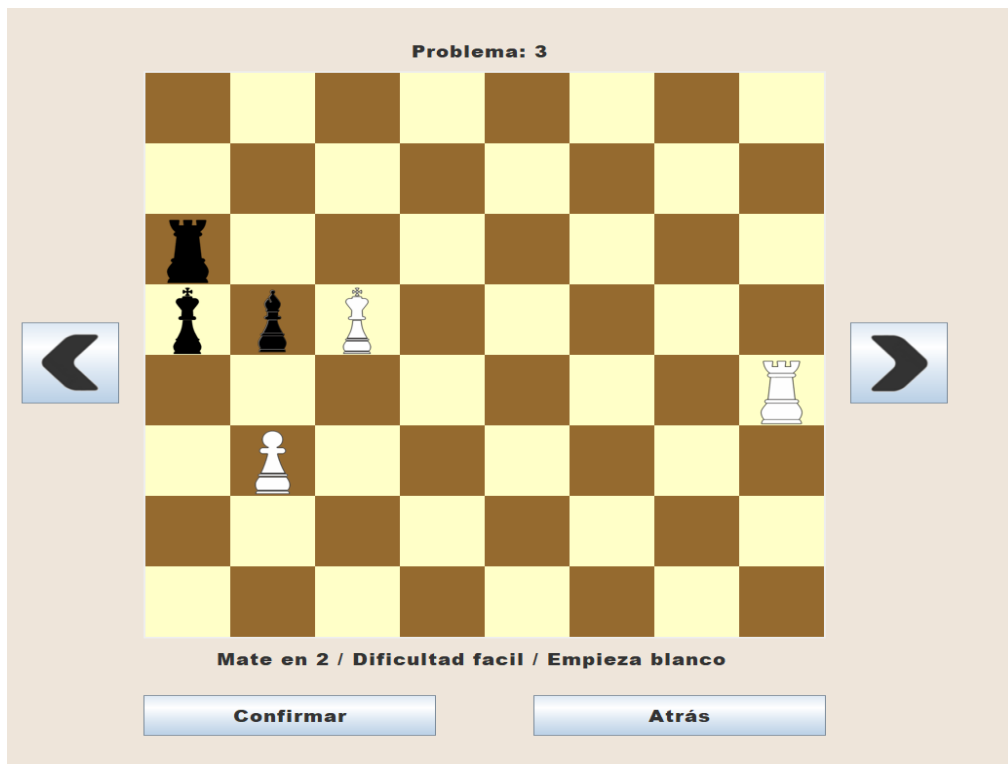
El interfaz de Elegir Problema aparece un tablero centrado con uno de los problemas que podemos seleccionar para jugar. Encima del tablero hay una etiqueta con el numero del problema y debajo del tablero hay otra etiqueta con la información del problema. A los laterales del tablero hay dos botones para ir al problema anterior con el botón de la izquierda y para ir al problema siguiente con el botón de la derecha. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Botones de izquierda y derecha:

- " < " te muestra el problema anterior
- " > " te muestra el problema siguiente

Botones normales:

- "Confirmar " te lleva a otra interfaz con el problema elegido para que puedas jugarlo.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



2.4.1.5 Jugar Partida

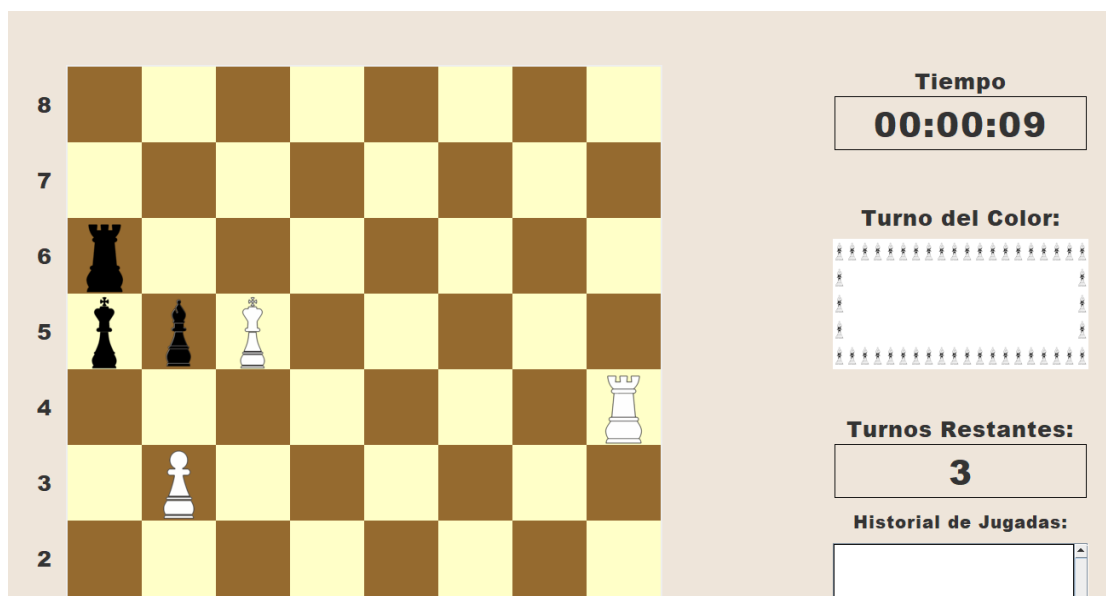
El interfaz de Jugar Partida se divide en dos partes, la izquierda que tiene el tablero y dos botones y la parte derecha que tiene el tiempo, turno del color, turnos restantes y el historial de jugadas.

Parte Izquierda:

- "Tablero" que sirve para jugar. Haces click en una ficha de tu color y entonces la casilla de esa ficha se ilumina de azul marino y las casillas a las que puedes ir se te iluminan de color cyan. Tienes que hacer un segundo click en una de las casillas de color cyan par mover la ficha.
- "Pausar " te lleva a otra interfaz de espera donde tienes el botón de continuar, si lo presionas te trae a esta interfaz otra vez.
- "Guardar y salir" te guarda el problema y te lleva a la interfaz de Cuenta

Parte Derecha:

- "Tiempo" es a modo informativo del tiempo que llevas jugando
- "Turno del color " te muestra el recuadro con el color de las fichas que les toca mover
- "Turnos Restantes" número de jugadas que te faltan para quedarte sin
- "Historial de Jugadas" te muestra todas las jugadas que se han hecho, en formato oficial inglés .



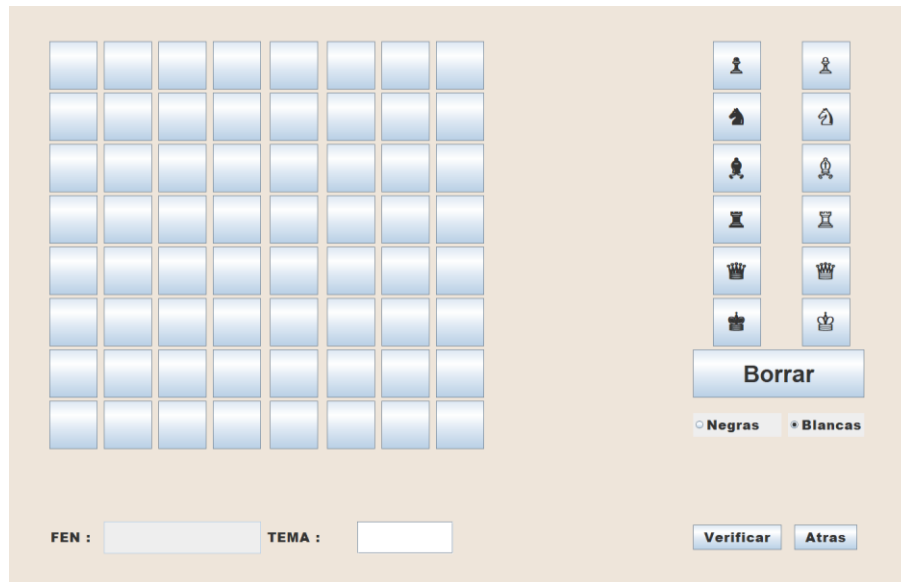
2.4.2 Crear Problema

El interfaz de Crear Problema tiene en la parte izquierda unos 64 botones simulando el tablero y debajo del tablero tenemos el fen que se crea automáticamente dependiendo de las fichas que has añadido al tablero, no se puede escribir ningún fen de manera manual y un campo donde puedes escribir el tema del problema.

En la parte derecha de la pantalla tenemos dos filas de 6 botones donde cada fila es un color y cada botón corresponde a cada una de las diferentes piezas que puede tener el problema. La fila de la izquierda son las fichas negras y la columna de la derecha son las piezas de color blanco. Justo debajo de las dos columnas tenemos un botón que nos permite Borrar una ficha que hemos colocado de manera incorrecta en nuestro problema. Después del botón Borrar hay dos Radio botones que te permiten decidir quien empieza a jugar en nuestro problema, si las blancas o las negras.

Por último tenemos el Botón de "verificar" que comprueba que el problema se puede resolver con las características que hemos puesto. Si es correcto, se crea el problema y te lleva a la interfaz de Cuenta y si es incorrecto te sale un mensaje informativo de error y te quedas en la misma interfaz para que puedas arreglarlo si quieres. Si no te apetece crear un problema puedes hacer click en el botón de "Atrás" que te lleva a la interfaz de Cuenta sin crear nada.

El modo de añadir una pieza en el tablero es la siguiente, primero has de presionar el botón de la pieza que quieres añadir o del botón borrar y después el botón de la casilla del tablero donde quieres añadir la ficha o borrar una ficha existente. Entonces repites el proceso tantas veces como sea necesario y el fen se te irá actualizando solo. Solo faltará indicar el mate, quien empieza y validar el problema.



2.4.3 Editar Problema

2.4.3.1 Seleccionar Problema

El interfaz de Seleccionar Problema tiene en la parte superior un campo para que filtres los problemas por tema. En la parte central izquierda tienes tres Radio Botones que te permite filtrar los problemas por dificultad y en la parte derecha tienes dos Radio Botones mas que te permite filtrar por el color del equipo que empieza. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Campo tema:

- "Tema" guardará la información del tema como el número que escribas en el campo

Radio Botones de dificultad :

- "Facil " guardará la información de la dificultad como fácil junto al tema que ya has escrito anteriormente. Esta opción está predefinida, si

quieres una de las otras dos solo tienes que seleccionar los otros Radio Botones y este se des seleccionará automáticamente.

- "Media " guardará la información de la dificultad como media junto al tema que ya has escrito anteriormente
- "Difícil " guardará la información de la dificultad como difícil junto al tema que ya has escrito anteriormente.

Radio Botones de color :

- "Blancas " guardará la información de quien empieza como blancas junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya. Esta opción está predefinida, si quieres la otra opción solo tienes que seleccionar el otro Radio Botón y este se des seleccionará automáticamente.
- "Negras " guardará la información de quien empieza como negra junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya.

Botones normales :

- "Confirmar " guardará toda la información que has seleccionado anteriormente y filtrará los problemas. Te aparecerá otra interfaz con esos problemas para que puedas seleccionar el que quieres modificar.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta

The screenshot shows a form with a light beige background. At the top, there is a label "Tema :" followed by a white text input field. Below this, there are two columns of radio button options. The left column is labeled "Dificultad:" and contains three options: "Facil" (with a selected radio button), "Media", and "Difícil". The right column is labeled "Empiezan:" and contains two options: "Blancas" (with a selected radio button) and "Negras".

2.4.3.2 Elegir Problema

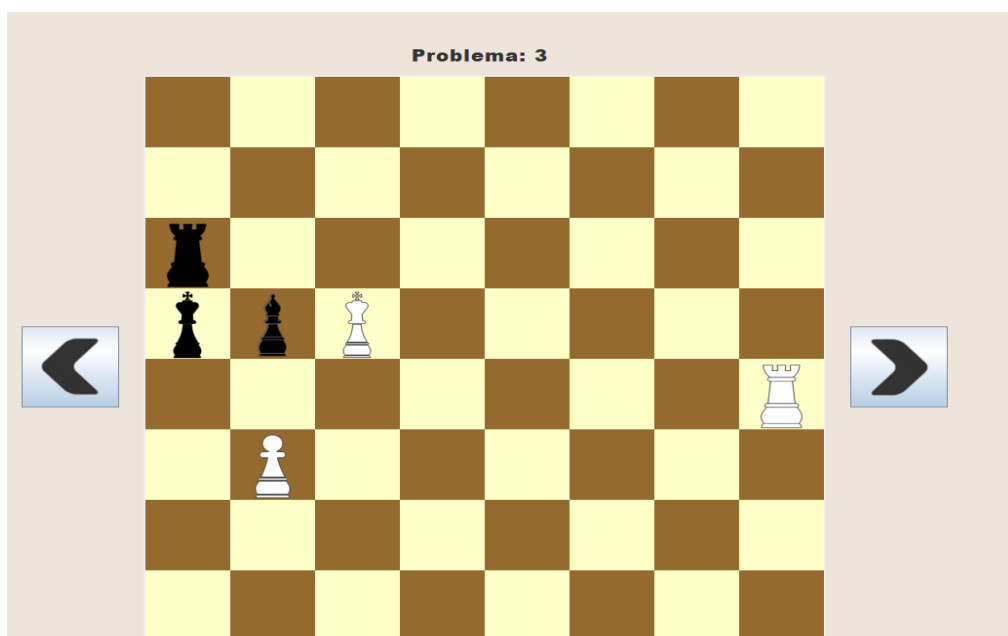
El interfaz de Elegir Problema aparece un tablero centrado con uno de los problemas que podemos seleccionar para modificar. Encima del tablero hay una etiqueta con el numero del problema y debajo del tablero hay otra etiqueta con la información del problema. A los laterales del tablero hay dos botones para ir al problema anterior con el botón de la izquierda y para ir al problema siguiente con el botón de la derecha. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Botones de izquierda y derecha:

- " < " te muestra el problema anterior
- " > " te muestra el problema siguiente

Botones normales:

- "Confirmar " te lleva a otra interfaz con el problema elegido para que puedas modificar.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



2.4.3.3 Modificar Problema

Esta interfaz te lleva a una pantalla muy parecida a la de Crear problema solo que ya te aparece el problema que has seleccionado anteriormente y solo has de modificarlo. Pero la manera de uso es la misma, has de presionar los botones de las fichas o de borrar y luego hacer click en el botón correspondiente a la posición del tablero. Y luego dar a verificar, si es correcto se te modificará el problema, si no es correcto el problema seleccionado seguirá igual.

The interface is designed for modifying a chess problem. It includes an 8x8 board with the following pieces: Black King on e3, Black Rook on f3, White King on e3, White Rook on f3, and White King on g3. To the right, there are two columns of piece icons for selection. Below these is a 'Borrar' button and radio buttons for 'Negras' and 'Blancas'. At the bottom, there are input fields for 'FEN' and 'TEMA', and 'Verificar' and 'Atras' buttons.

FEN : **TEMA :**

Verificar **Atras**

2.4.4 Eliminar Problema

2.4.4.1 Seleccionar Problema

El interfaz de Seleccionar Problema tiene en la parte superior un campo para que filtres los problemas por tema. En la parte central izquierda tienes tres Radio Botones que te permite filtrar los problemas por dificultad y en la parte derecha tienes dos Radio Botones mas que te permite filtrar por el color del equipo que empieze. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Campo tema:

- "Tema" guardará la información del tema como el número que escribas en el campo

Radio Botones de dificultad :

- "Facil " guardará la información de la dificultad como fácil junto al tema que ya has escrito anteriormente. Esta opción está predefinida, si quieres una de las otras dos solo tienes que seleccionar los otros Radio Botones y este se des seleccionará automáticamente.
- "Media " guardará la información de la dificultad como media junto al tema que ya has escrito anteriormente
- "Difícil " guardará la información de la dificultad como difícil junto al tema que ya has escrito anteriormente.

Radio Botones de color :

- "Blancas " guardará la información de quien empieza como blancas junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya. Esta opción está predefinida, si quieres la otra opción solo tienes que

seleccionar el otro Radio Botón y este se deseleccionará automáticamente.

- "Negras " guardará la información de quien empieza como negra junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya.

Botones normales :

- "Confirmar " guardará toda la información que has seleccionado anteriormente y filtrará los problemas. Te aparecerá otra interfaz con esos problemas para que puedas seleccionar el que quieres eliminar.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta

Formulario de selección de problema y dificultad. El formulario tiene un fondo beige. En la parte superior, hay un campo de texto etiquetado "Tema :". Debajo de este, hay dos botones de radio: "Facil" (seleccionado) y "Blancas". A la izquierda, hay un campo de radio etiquetado "Dificultad:" con opciones "Media" y "Dificil". A la derecha, hay un campo de radio etiquetado "Empiezan:" con opciones "Blancas" y "Negras". En la parte inferior, hay dos botones: "Confirmar" y "Atras".

2.4.4.2 Elegir Problema y Eliminar

El interfaz de Elegir Problema aparece un tablero centrado con uno de los problemas que podemos seleccionar para modificar. Encima del tablero hay una etiqueta con el numero del problema y debajo del tablero hay otra etiqueta con la información del problema. A los laterales del tablero hay dos botones para ir al problema

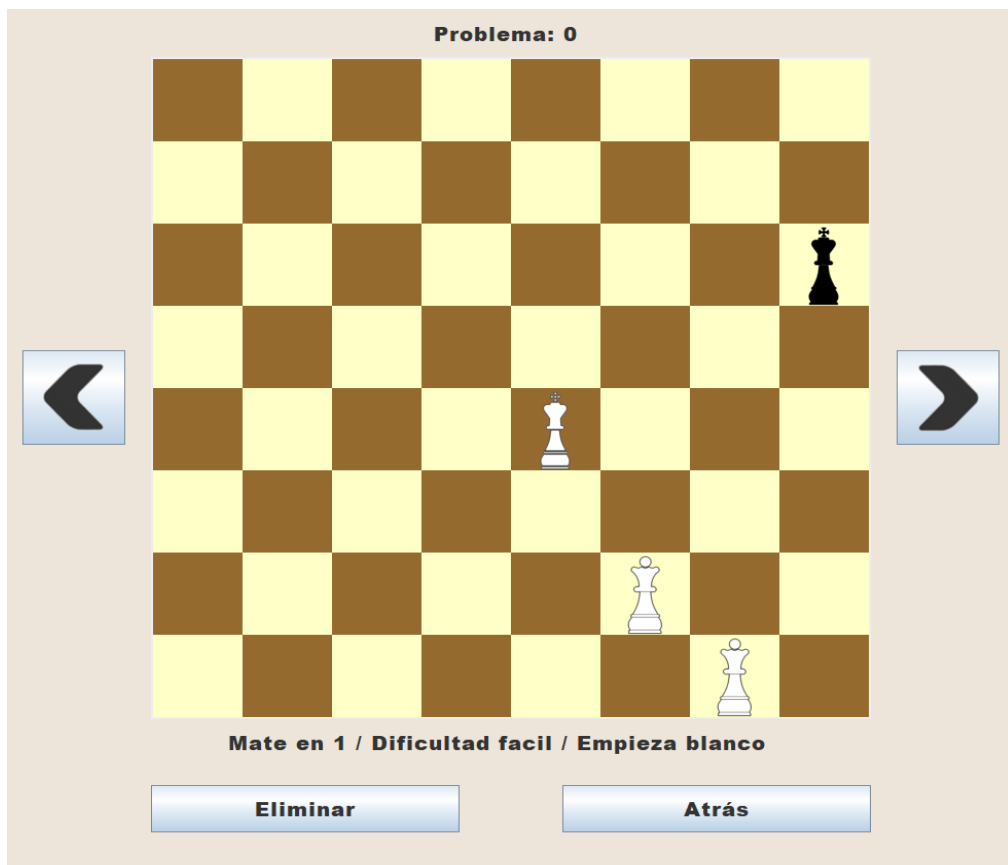
anterior con el botón de la izquierda y para ir al problema siguiente con el botón de la derecha. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Botones de izquierda y derecha:

- " < " te muestra el problema anterior
- " > " te muestra el problema siguiente

Botones normales:

- "Eliminar " te elimina el problema de la base de datos, solo puedes eliminar tus problemas privados.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



2.4.5 Compartir Problema

2.4.5.1 Seleccionar Problema

El interfaz de Seleccionar Problema tiene en la parte superior un campo para que filtres los problemas por tema. En la parte central izquierda tienes tres Radio Botones que te permite filtrar los problemas por dificultad y en la parte derecha tienes dos Radio Botones mas que te permite filtrar por el color del equipo que empiece. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Campo tema:

- "Tema" guardará la información del tema como el número que escribas en el campo

Radio Botones de dificultad :

- "Facil " guardará la información de la dificultad como fácil junto al tema que ya has escrito anteriormente. Esta opción está predefinida, si quieres una de las otras dos solo tienes que seleccionar los otros Radio Botones y este se des seleccionará automáticamente.
- "Media " guardará la información de la dificultad como media junto al tema que ya has escrito anteriormente
- "Difícil " guardará la información de la dificultad como difícil junto al tema que ya has escrito anteriormente.

Radio Botones de color :

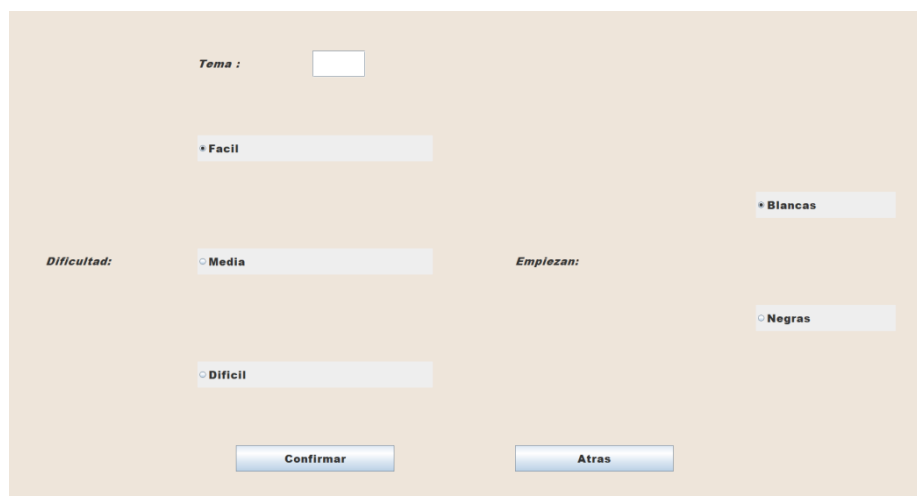
- "Blancas " guardará la información de quien empieza como blancas junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya. Esta opción está predefinida, si quieres la otra opción solo tienes que

seleccionar el otro Radio Botón y este se deseleccionará automáticamente.

- "Negras " guardará la información de quien empieza como negra junto al tema que ya has escrito anteriormente y la dificultad que también has seleccionado ya.

Botones normales :

- "Confirmar " guardará toda la información que has seleccionado anteriormente y filtrará los problemas. Te aparecerá otra interfaz con esos problemas para que puedas seleccionar el que quieres compartir.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



Formulario de selección de problema y dificultad. El formulario tiene un fondo beige. En la parte superior, hay un campo de texto etiquetado "Tema :". Debajo de este, hay dos botones de radio: "Facil" (seleccionado) y "Blancas". A la izquierda, hay un campo de radio etiquetado "Dificultad:" con opciones "Media" y "Difícil". A la derecha, hay un campo de radio etiquetado "Empiezan:" con opciones "Blancas" y "Negras". En la parte inferior, hay dos botones: "Confirmar" y "Atras".

2.4.5.2 Elegir Problema y Compartir

El interfaz de Elegir Problema aparece un tablero centrado con uno de los problemas que podemos seleccionar para modificar. Encima del tablero hay una etiqueta con el número del problema y debajo del tablero hay otra etiqueta con la información del problema. A los laterales del tablero hay dos botones para ir al problema

anterior con el botón de la izquierda y para ir al problema siguiente con el botón de la derecha. En la parte inferior de la pantalla tenemos dos Botones normales.

Botones de izquierda y derecha:

- " < " te muestra el problema anterior
- " > " te muestra el problema siguiente

Botones normales:

- "Compartir " te comparte el problema de tus problemas privados y lo pone también en públicos para que otros usuarios lo puedan disfrutar.
- "Atrás" te lleva a la interfaz de Cuenta



2.4.6 Editar usuario

2.4.6.1 Tus Datos

Te aparece una interfaz con tu nombre de usuario y un botón "Cambiar Usuario" que si haces click te lleva al 2.4.6.1.A Cambiar Usuario donde te permitirá cambiarlo . Un poco mas abajo te aparece tu contraseña y un botón "Cambiar Contraseña" que si haces click te lleva al 2.4.6.1.B Cambiar Contraseña donde te permitirá cambiarla y por ultimo un botón "Atrás" que te lleva a la interfaz de Cuenta

2.

Tienes un cap
Usuario y dos
pantalla anterior. El botón "Validar" te mira si el usuario es correcto, si es correcto te lleva a la interfaz anterior y si es incorrecto te sale un mensaje de error y sigues en la misma interfaz por si lo quieres arreglar.

Usuario actual: inesmora

Cambiar Usuario

Contraseña actual: Inesmora0

Cambiar Contraseña

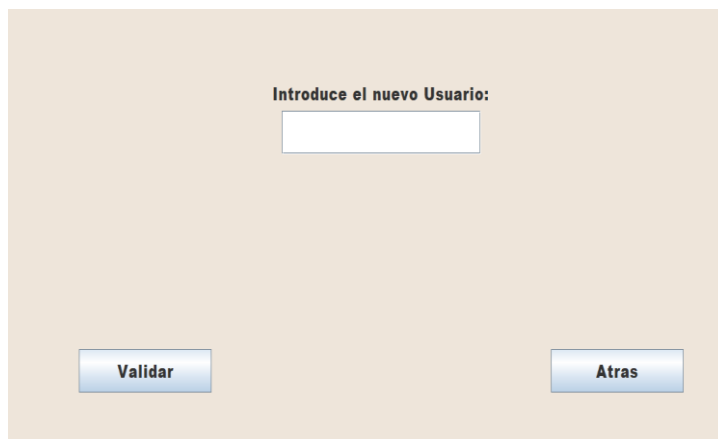
Atrás

Introduce el nuevo Usuario:

Validar Atras

2.4.6.1.B Cambiar Contraseña

Tienes un capo donde puedes escribir la nueva Contraseña y dos botones, el "Atras" que te lleva a la pantalla anterior. El botón "Validar" te mira si la contraseña es correcta, si es correcta te lleva a la interfaz anterior y si es incorrecta te sale un mensaje de error y sigues en la misma interfaz por si la quieres arreglar.



Introduce el nuevo Usuario:

Validar Atras