



MANUAL DE USUARIO

Juegos: Tatetí-Ahorcado



6 DE JULIO DE 2021
SOFÍA SANABRIA Y MANUEL BUSLÓN

Índice

1	Descripción del objetivo	2
2	Cómo jugar	2
2.1	Launcher	2
2.1.1	Primera vez que se inicia	2
2.1.2	Inicio normal.....	3
2.2	Ahorcado	4
2.2.1	Crear nuestras propias palabras.....	5
2.3	Ta Te Ti.....	6

1 Descripción del objetivo


Este programa permite jugar Ta Te Ti y el ahorcado de forma sencilla.

2 Cómo jugar

2.1 Launcher

2.1.1 Primera vez que se inicia

La primera vez que abrimos el programa, este nos pedirá que creamos un usuario, aquí colocamos el nombre que quisiéramos, puede contener letras, letras y números, símbolos.



```
Bienvenid@ a el menú de juegos
Cree un nombre de usuario
```

Luego de creado nuestro usuario se nos muestran las estadísticas de jugadas y victorias. Al final aparece la opción para ver la información del programa donde podríamos solicitar ayuda y/o enviar consultas. A medida que vayamos jugando las estadísticas se actualizarán en ese usuario. Para solicitar ayuda se debe escribir un “sí”, del contrario el juego cargará normal.

```

Bienvenid@ a el menú de juegos
Cree un nombre de usuario
Probando
Logueado como: probando

Estadísticas:
Ahorcado:
    Jugadas:0
    Victorias:0
Tateti:
    Jugadas:0
    Victorias:0
¿Desea ver informacion del programa?: |

```

Luego de solicitar ayuda podemos jugar normalmente escribiendo el nombre del juego que se desea jugar, cualquier otra palabra saldrá del programa.

```

¿Desea ver informacion del programa?: si
-----
Autores:
Nombre: Manuel Buslón - Contacto: manuelbuslon22@gmail.com
Nombre: Sofia Sanabria - Contacto: sofia.sanabria@correo.ucu.edu.uy
-----
Por dudas o consultas comuníquese a alguno de los correos anteriores

Ingrese el juego que quiere jugar (tateti o ahorcado, otro para salir)
|

```

2.1.2 Inicio normal

Cuando ya contamos con un usuario luego del primer inicio se nos dará la opción de crear otro o jugar con algún usuario ya existente, además de mostrarnos nuestras estadísticas de dicho usuario.

```

Bienvenid@ a el menú de juegos
Desea loguarse (l) o crear usuario (c)?
l
Ingrese el nombre de usuario
probando
Logueado como: probando

Estadísticas:
Ahorcado:
    Jugadas:1
    Victorias:1
Tateti:
    Jugadas:1
    Victorias:1
¿Desea ver informacion del programa?: |

```

2.2 Ahorcado

Una vez abierto el juego se debe escribir el modo que se desea jugar, por ejemplo Medio.

```
Ingrese el juego que quiere jugar (tateti o ahorcado, otro para salir)
ahorcado
Elija el modo que quiere jugar: "Difícil" "Fácil" "Medio"
```

Comienza el juego con la cantidad de letras que contiene la palabra escondida, se puede ingresar una letra para intentar adivinar o escribir "arriesgar" para escribir la palabra completa. Se tienen siete fallos máximo para adivinar la palabra.

```
Elija el modo que quiere jugar: "Difícil" "Fácil" "Medio"
Medio
La palabra tiene 12 letras
┌───┐ Letras mal:
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
└───┘
_ _ _ _ _
Ingrese una letra o escriba "arriesgar":
```

Si la letra es correcta se va a revelar, en caso de que no esté en la palabra se va a agregar a la lista de letras mal y comenzará el dibujo del cuerpo.

```
Ingrese una letra o escriba "arriesgar": a
┌───┐ Letras mal:
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
└───┘
_ _ _ _ _ a _ _
Ingrese una letra o escriba "arriesgar": b
┌───┐ Letras mal: b
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
│   │
└───┘
_ _ _ _ _ a _ _
Ingrese una letra o escriba "arriesgar": |
```

Si sabemos la palabra, escribimos arriesgar y luego nos da la opción de escribir la palabra que creemos que es, si es incorrecta se pierde automáticamente.

2.3 Ta Te Ti

Para jugar ingresamos dos fichas, separadas por un espacio. Primero la ficha del usuario y luego la del invitado, es un carácter que puede ser una letra, numero, símbolo.

```
Ingrese el juego que quiere jugar (tateti o ahorcado, otro para salir)
tateti
Ingrese la ficha de probando seguida de la ficha del invitado
```

Una vez realizado lo anterior nos muestra el tablero creado. Para colocar la ficha se debe escribir las coordenadas, comenzando por la letra y luego el número.

```
Primero le toca al probando
  A  B  C
1  |  |  |
2  |  |  |
3  |  |  |

¿Dónde quiere colocar su ficha?
|
```

La ficha se coloca según la coordenada ingresada, continua así hasta que alguien gane o no queden espacios disponibles. Empieza cualquier jugador, el programa selecciona al azar y muestra quién comienza.

```
¿Dónde quiere colocar su ficha?
A)
  A  B  C
1  |m|  |
2  |  |  |
3  |  |  |

¿Dónde quiere colocar su ficha?
```